

Le Garçon et le monde

Alê Abreu | 2013 | Brésil

GENERIQUE

Résumé

La vie, précaire mais heureuse, d'un petit garçon entre des parents aimants et la découverte émerveillée de la nature, bascule le jour où son père prend le train pour chercher du travail au loin. Affecté par son absence, le garçon vit avec ses souvenirs. Il recueille les notes de flûte de son père et le chant de sa mère dans une petite boîte qu'il enterre, tel un trésor, sous un caillou multicolore. Un soir, dans son lit, il rêve de faire sa valise et de partir sur les traces de son père. Il se réveille dans le campement de fortune d'un homme usé par la vie qui loue ses bras et sa charrette dans les plantations de coton, accompagné de son petit chien. L'appel d'une note de musique conduit le garçon à la rencontre d'un joueur de flûte, portant masque d'oiseau et poncho aux couleurs de l'arc-en-ciel. Le jeune homme ouvre la voie à d'autres musiciens qui marchent sur la route. Un grand oiseau multicolore les suit.

Au terme d'une journée de labeur harassante, le vieil homme est congédié. Il reprend la route, tirant péniblement sa charrette derrière lui. La pluie commence à tomber et la route se change en mer houleuse sur laquelle flotte, vaille que vaille, la charrette devenue chaloupe, avec à son bord le vieil homme, le garçon et le chien. L'équipée s'achève sur le flanc d'un coteau où un grand arbre a poussé. Du haut de ses branches, le garçon voit passer un camion emmenant des ouvriers à une filature. Croyant reconnaître son père parmi eux, il court jusqu'à l'usine. Dans la pénombre d'un entrepôt, il lui semble deviner sa silhouette mais ce n'est qu'un amoncellement de vieux outils. La sirène siffle la fin de la journée et les ouvriers reprennent le bus vers une ville en forme de terril, saturée de rocales, de gratte-ciel, d'écrans et d'enseignes publicitaires. Le garçon a suivi un des ouvriers : un jeune homme coiffé d'un bonnet multicolore qui habite une mesure dans les quartiers pauvres, tout en haut de la ville.

Le lendemain, le duo se rend à vélo sur un immense marché, joyeux et bigarré. Le jeune homme y installe son attirail d'homme-orchestre tandis que le garçon, l'œil rivé à un kaléidoscope, marche comme un somnambule au son de la musique. Ses pas l'entraînent malgré lui de nacelles en poutrelles métalliques jusqu'à un container qu'une grue charge sur une barge du port industriel, en

partance vers des cités flottant au-dessus de l'océan. Là, un processus de haute technologie transforme le tissu en prêt-à-porter, aussitôt acheminé en sens inverse vers les vitrines de la ville-terril. Le jeune homme y retrouve le garçon et l'emmène sur son vélo jusqu'à la filature. En chemin, le duo découvre le campement, à perte de vue, des musiciens-marcheurs et l'oiseau désormais gigantesque qui les suit. À la faveur de la nuit, le jeune homme et le garçon s'introduisent dans l'usine pour terminer le poncho aux couleurs de l'arc-en-ciel tissé en cachette. Le matin venu, de nouvelles machines ayant été installées, les ouvriers se retrouvent sans travail et doivent partir tenter leur chance dans les plantations. Le jeune homme, lui, rejoint la ville à vélo en portant le garçon sur son dos. Au loin, la marche des musiciens entre dans la ville. Mais une fumée et le sifflement d'un train précipitent le garçon dans une nouvelle course : parvenu sur le quai de la gare, il voit descendre d'un wagon un homme qui ressemble en tout point à son père. Mais un autre homme, puis une multitude, le suit, laissant l'enfant désemparé. Des forces militaires escortées d'un grand oiseau noir avancent à la rencontre des manifestants. Un combat s'engage qui voit la défaite de l'oiseau multicolore. Sur la carcasse d'une voiture qui trône au milieu d'un bidonville, à l'entrée de la ville, le jeune homme vêtu du poncho reste abattu, le masque d'oiseau sur ses genoux, tandis que le manège des grues et des containers, au loin, rappelle que l'exploitation de la planète ne subit aucun répit. Le garçon se lance alors dans une dernière course, contre les machines qui détruisent la forêt, pour rentrer chez lui. Il retrouve le vieil homme et son chien, au pied de l'arbre, à quelque pas de sa maison abandonnée. Le vieil homme y entre et voit le souvenir du jeune homme qu'il était quitter sa mère et prendre le train. Il retrouve le caillou indiquant la cachette du trésor. Il y entend encore les notes de flûte de son père et le chant de sa mère et les revoit tous les trois, plantant la graine qui est devenue l'arbre.

Générique

Le Garçon et le monde (O Menino e o Mundo)

Brésil, 2013, 79 minutes, fiction, couleur.

Réalisation : Alê Abreu

Scénario : Alê Abreu

Animatique : Alê Abreu

Musique : Ruben Feffer et Gustavo Kurlat avec la participation de Emicida, Naná Vasconcelos, Barbatuques et Gem.

Montage : Alê Abreu

Assistante réalisatrice : Priscilla Kellen

Assistants animation : Bruno Coltro Ferrari, Daniel Puddles, Diogo Nii Cavalcanti, Erika Marques de Lima, Estela Damico, Gabriela Casellato, Jozz, Mário Ferreira, Midori Sato, Monito Man, Rafael Lucino, Renan Xavier

Productrices exécutives : Tita Tessler et Fernanda Carvalho

Production : Filme de Papel

Distribution : Les Films du Préau (sortie française : 8 octobre 2014)

AUTOUR DU FILM

Au moment de son triomphe dans les festivals et de sa nomination aux Oscars, *Le Garçon et le Monde* a pu paraître « surgir de nulle part ». Tout d'abord parce que son pays d'origine, le Brésil, et plus largement le continent sud-américain, ont été jusque-là peu présents sur la scène internationale du cinéma d'animation.

Difficile, dans ces conditions, de resituer le film d'Alê Abreu dans le cadre d'une production nationale, d'une mouvance ou d'une filiation artistique connues. Mais sa singularité vient tout autant de son parti pris. Quel long métrage de dessin animé pour enfants, avant *Le Garçon et le Monde*, a osé proposer une lecture si ouvertement politique du monde contemporain tout en introduisant, dans ce format conventionnel de production, autant de liberté formelle, donnant ainsi libre court aux moyens d'expression propres de l'animation ?

Le cinéma d'animation au Brésil : quelques repères

En Amérique latine, le cinéma d'animation s'est développé de façon tardive et sporadique en raison de la précarité économique et politique des pays qui la constituent, également restés longtemps à l'écart des grands courants d'échanges culturels et artistiques. Les pouvoirs l'ont peu encouragé, exception faite de Cuba où le cinéma d'animation sera mis au service de la propagande castriste. Deux pays jouent un rôle précurseur : l'Argentine et le Brésil.

En Argentine, il apparaît sous l'impulsion d'un pionnier d'origine italienne, Quirino Cristiani, caricaturiste de renom, qui, répondant à la commande du producteur d'actualités cinématographiques Federico Valle, s'inspire d'Émile Cohl pour s'essayer à l'animation et réaliser en 1917 *El Apostol (L'Apôtre)*, film de satire politique considéré comme le premier long métrage animé au monde. La même année, le premier film animé brésilien est réalisé par le caricaturiste Seth (Álvaro Marins), sous la forme d'une satire ridiculisant le pouvoir allemand (*O Kaiser*, 1917). Il est immédiatement suivi par d'autres productions : *L'Équipée de Chiquihoe et de son inséparable ami Jaguêço* (1917), de Loureiro et Storni, *Les Aventures de Bille et Bolle* (1918), d'Eugênio Fonseca Filho sur le modèle de *Mutt et Jeff*, et d'autres courts métrages réalisés au cours des années 1920 dans l'inspiration du cartoon américain, ainsi que des publicités.

La production qui se poursuit dans les années 1930 avec les films de João Stamato et Luis Sá, subit ensuite une longue éclipse pour ne reprendre véritablement qu'en 1953 avec le premier long métrage brésilien, *Sinfonia amazônica*, réalisé en noir et blanc par un autodidacte, Anélio Latini Filho, suivant le modèle du *Fantasia* de Disney et inspiré de sept légendes indiennes. Le film se solde par un échec commercial et son auteur se tourne vers la publicité qui devient, dans les années 1960, avec le film didactique, le débouché essentiel de la production animée au Brésil.

Cependant, un courant auteuriste et expérimental se développe en parallèle avec Roberto Miller, qui étudie six mois à l'ONF* au côté de Norman McLaren et réalise *Rumba* (1957), directement dessiné sur pellicule, et révèle son goût pour l'abstraction avec *Dessins abstraits* (1960). L'influence de McLaren se fait également sentir sur le duo Rubens Francisco Lucchetti et

Bassano Vaccarini, qui réalise une quinzaine de films non-figuratifs remarquables dans les festivals internationaux, associant musique et figures géométriques, dont *Abstractions* (1960) et *Fantasmagories* (1961). La démarche avant-gardiste est poursuivie par différents groupes de jeunes artistes, notamment dans le cadre du Centro de estudos de cinema de animação, fondé en 1967. Dans le même mouvement est créé, en 1965, le premier festival international du film d'animation au Brésil.

Dans les années 1970, la production brésilienne se développe grâce notamment à des mesures favorisant le court métrage et la création d'Embrafilme, agence gouvernementale pour le cinéma. Ype Nakashima, dessinateur de presse japonais installé au Brésil, réalise le premier long métrage couleur, *Piconzé* (1972), succès commercial et critique qui associe des personnages de dessin animé à des décors en papier découpé, utilisant notamment les photographies en couleur des magazines. La production se concentre à São Paulo où plusieurs studios importants ouvrent leurs portes, parmi lesquels celui de Maurício de Sousa. Créateur prolifique et à succès, à la fois de bandes dessinées, de séries et de longs métrages animés, de Sousa exerce une influence majeure sur la culture populaire à travers l'impressionnante galerie de personnages qu'il crée. La production du studio de São Paulo a pour activité essentielle la création de longs métrages signés de son nom. *Les Aventures de Monica et ses amis* (1982) réalise plus d'un million d'entrées l'année de sa sortie. Dans le domaine du court métrage, Marcos Magalhães est l'une des figures majeures d'une jeune génération qui réalise ses premiers courts métrages en super 8. Il remporte en 1982 le prix spécial du jury à Cannes pour *Meow !* et saisit l'opportunité d'un stage à l'ONF pour réaliser, sur les conseils de Norman McLaren, un court métrage intitulé *Animando* (Animer). En 1985, un accord entre l'ONF et Embrafilme aboutit à la création d'un centre de l'animation à Rio de Janeiro et permet l'émergence de nouveaux talents comme César Coelho et Aida Queiroz. D'autres centres se développent par la suite sur le territoire, souvent en relation avec les formations universitaires.

Dans les années 1990, la production brésilienne animée souffre de la disparition d'Embrafilme. Moins nombreuses, les réalisations dénotent néanmoins une certaine variété technique et stylistique, y compris dans le format du long métrage : en 1994, Otto Guerra sort son premier long métrage, *Rocky e Hudson*, qui vise un public adulte, tandis que Clóvis Vieira signe, avec *Cassiopéia* (1996), œuvre de science-fiction pour enfants, le premier long métrage brésilien entièrement réalisé en images de synthèse, sorti quelques mois à peine après *Toy Story* de John Lasseter. Le festival Anima Mundi, entièrement consacré à l'animation, est créé en 1993 à Rio de Janeiro.

En 2013, Luiz Bolognezi crée la surprise en remportant le Cristal du meilleur long métrage au festival d'Annecy avec *Rio 2096 : une histoire d'amour et de furie*, qui brosse une large fresque en quatre périodes de l'histoire du Brésil à travers la quête d'un amour perdu par un personnage âgé de plus de 600 ans. En 2014, Alê Abreu renouvelle l'exploit en obtenant la même distinction pour *Le Garçon et le Monde*. Si, en France, certains articles de presse saluent abusivement dans ce doublé la « naissance de l'animation brésilienne », on peut sans doute voir dans le film d'Alê Abreu une œuvre qui se place au point de convergence de certaines tendances de l'animation brésilienne : à la fois expérimental dans sa forme, jeune public dans son adresse, documentaire et politique dans son projet de rendre compte de l'histoire contemporaine, économique et sociale de son pays.



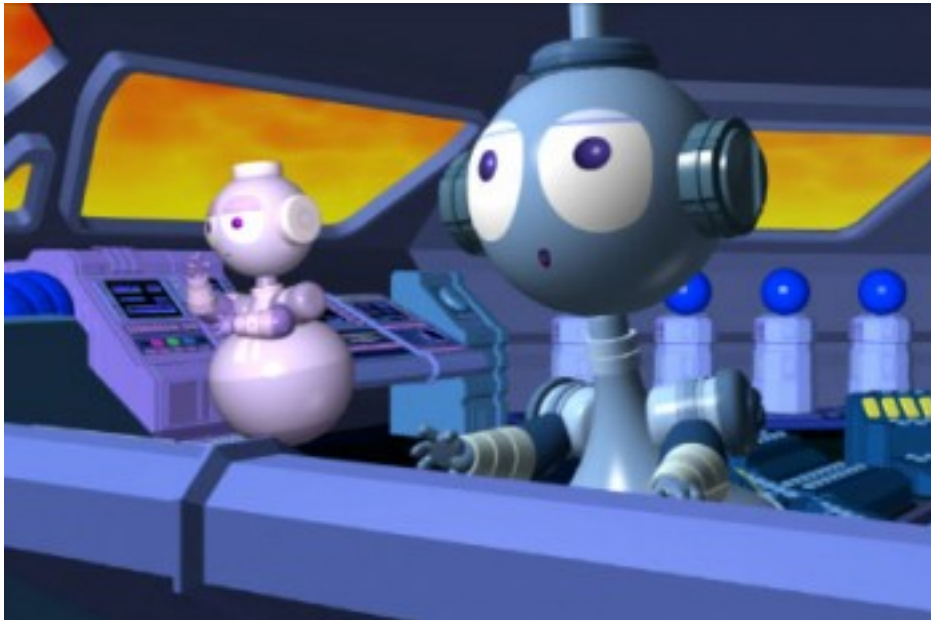
Sinfônia amazônica



Roberto Miller



Piconzé



Cassiopéia



Rio 2096 : une histoire d'amour et de furie

À l'origine du film : un projet de documentaire

Le Garçon et le Monde puise directement ses origines dans le projet *Canto Latino*, ce film documentaire d'animation sur l'histoire du monde latino-américain auquel Alê Abreu travaille après son premier long métrage, *Garoto Cósmico* (2007). Il y puise son contenu politique. Le projet initial d'Alê Abreu est de présenter une vision du monde ébauchée à partir de l'histoire de la construction des pays d'Amérique latine qui, pour lui, correspond à « l'enfance » de ce continent.

Abreu veut aborder la question politique comme le faisait la musique contestataire des années 60-70 : « *Tous les pays d'Amérique latine, explique-t-il, ont été des colonies, fournisseurs de matières premières et de main-d'œuvre bon marché. De plus, pour la garantie des intérêts économiques, ces pays ont souffert de coups d'États et de dictatures militaires.* » Son projet est d'exposer « *comment ces pays sont arrivés à la phase "adulte" dans un monde globalisé, où des décisions politiques sont toujours guidées par des intérêts économiques* ».

Le projet prend un tour différent lorsque Alê Abreu retrouve les carnets de dessins dans lesquels il avait ébauché le personnage du garçon. Le réalisateur est-il encore en réflexion quant au point de vue qui doit guider l'orientation du film ? Toujours est-il que, selon le récit qu'Alê Abreu en fait, ce personnage s'invite dans son projet comme s'il demandait à vivre. « *Le style "simple gribouillis" que j'avais emprunté pour réaliser ce dessin m'interpella, explique-t-il. Immédiatement, le désir m'est venu d'intégrer ce garçon dans le film que je préparais. J'ai commencé à créer des petits passages où on le voyait porté par le vent, courir à travers une forêt, partir à la rencontre d'autres personnages. Dans un pré-montage, j'ai joint ces petites séquences et cherché à créer des relations entre elles, notamment en expérimentant des sons et des musiques.* »

En insérant le personnage de l'enfant dans le documentaire, le film se mue en fiction. Abreu abandonne la fresque historique pour recentrer son propos sur l'époque contemporaine, c'est-à-

dire sur le monde que le garçon découvre. Le désir d'être dans le regard de l'enfant est l'idée esthétique centrale du *Garçon et le Monde*. « *C'est elle qui m'a mené à ce film et pas le contraire* », explique le réalisateur.



Garoto Cósmico

Le point d'aboutissement d'une recherche cinématographique

Le film procède en réalité d'une maturation plus longue.

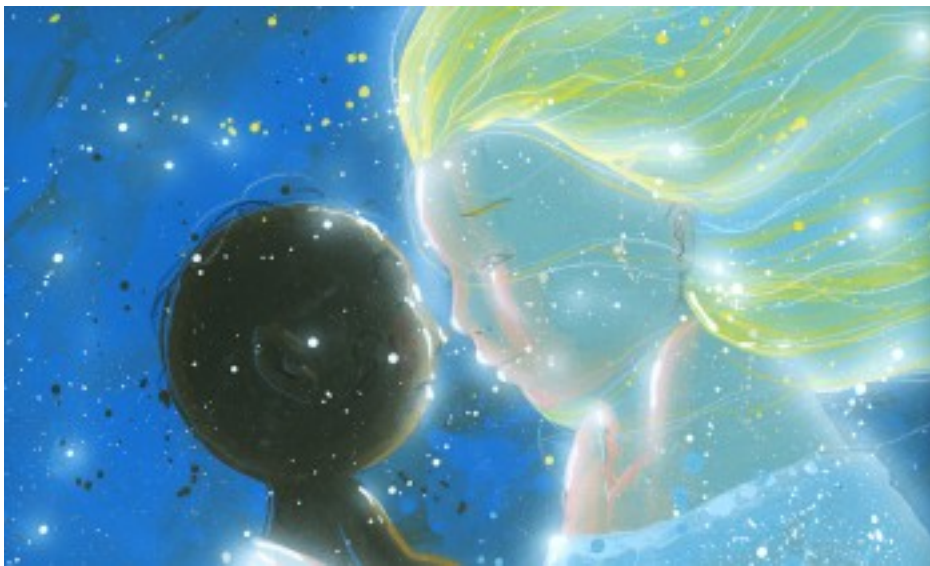
Il faut remonter aux premiers courts métrages d'Alê Abreu pour saisir les motifs et recherches esthétiques qui traversent sa filmographie, s'affinent progressivement pour se déployer finalement avec *Le Garçon et le Monde*, dans lequel on peut voir le premier aboutissement d'une œuvre. Ses trois courts métrages se ressemblent peu mais se complètent. Ils sont les terrains d'expériences à la fois narratives et formelles qui préparent *Le Garçon et le Monde*.

Le premier, *Sírius* (1993) expose déjà le regard d'un enfant solitaire et pauvre sur le monde qui l'entoure : un regard empreint de rêve, attiré vers le cosmos, qui se confronte à la réalité. Abreu y combine dessin d'animation, photos documentaires et croquis « enfantins ». Mais il les oppose, donnant dans sa forme à cet anti-conte de Noël sentimental une portée de critique sociale frontale et naïve à la fois.

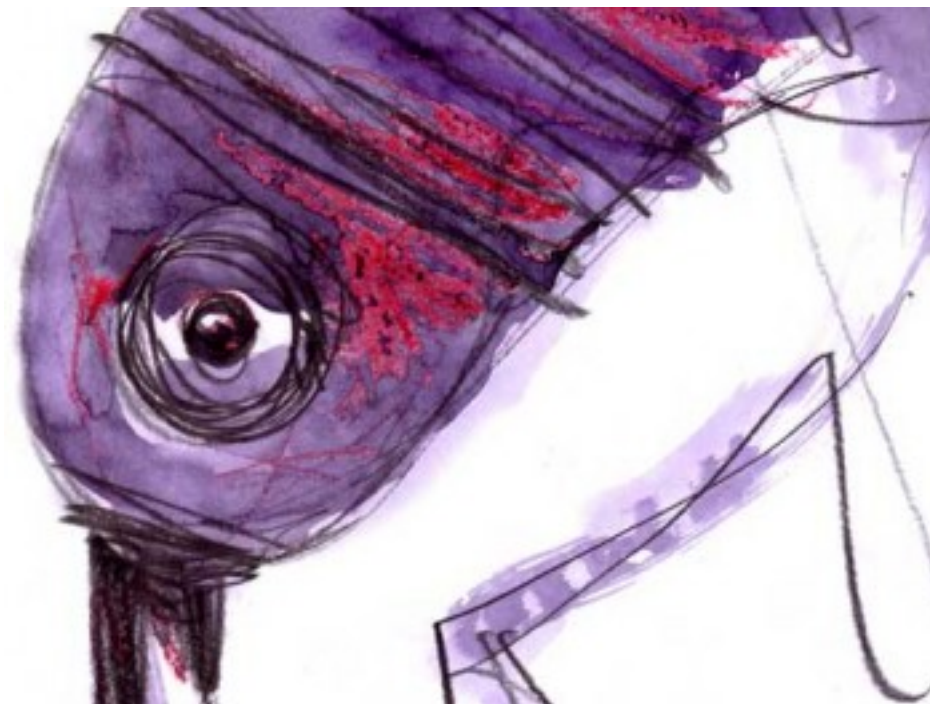
Avec *Espantalho* (1998), Abreu plante davantage le décor. Il travaille d'après les images prises par la photographe Priscila Prade dans le sud de la province de Minas Gerais pour imaginer ce conte métaphorique de l'amour d'une petite fille pour un épouvantail sous le « regard » d'une vieille femme. Ce qu'approfondit *Espantalho*, c'est à la fois la recherche esthétique d'Abreu, qui cherche à relier dessin d'animation et regard ethnographique, mais c'est aussi le thème du retour

réflexif à l'enfance comme une quête de soi-même, thème central du *Garçon et le Monde*, esquissé ici à travers la mise en scène de l'absence et de l'attente.

Passo (2007) est d'un apport tout aussi capital. Pour la première fois, l'enjeu formel prend le pas sur l'idée. Alê Abreu y invente la feuille blanche, une feuille de papier disposée sur une table et sur laquelle on le voit dessiner et peindre un oiseau. Les frottements du crayon sur le papier deviennent les battements d'ailes de cette esquisse qui cherche à s'envoler. Le papier, le dessin, l'invention du film par le mouvement font de *Passo* la véritable matrice formelle du *Garçon et le Monde*. Son esthétique rompt radicalement avec les courts métrages précédents et encore plus avec *Garoto Cósmico* qui se conformait, sur ce plan, aux exigences commerciales du long métrage familial.



Sirius



Passo

L'œuvre illustrée d'Alê Abreu

Mais il faut aussi chercher dans l'œuvre illustrée d'Alê Abreu pour l'édition jeunesse d'autres éléments déterminants dans le parti pris esthétique du film.

Tout d'abord le style graphique. Ce n'est pas dans ses films précédents, très hétérogènes sur ce plan, que s'exprime le mieux la personnalité graphique d'Alê Abreu mais dans ses illustrations et son œuvre peinte. On y retrouve les différents éléments de sa palette et de son univers visuel : le tracé simplifié des personnages (*A Maldição da moleira*, Índigo, 2007), l'utilisation d'aplats ou au contraire la nervosité des traits de crayons de couleur (*Onde o sol não alcança*, Janaína Michalski, 2009), des compositions abstraites, géométriques, ou à la Joan Miró, des flores exubérantes (*Gagá - Memórias de uma mente pirilampa*, Índigo, 2010) des escaliers vertigineux (*O menino que perdeu a sombra*, Jorge Fernando dos Santos, 2011)...

Deux livres en particulier semblent entretenir une relation directe avec le film. Tout d'abord *Mas será que nasceria a macieira ?* (2010) coécrit avec Priscilla Kellen, qui sera assistante de réalisation sur *Le Garçon et le Monde*. Racontée uniquement en images, l'histoire du livre est celle d'un lieu, d'une famille et d'un pommier, à travers les années : le bonheur simple de la vie familiale vu par les yeux des enfants, la plantation d'un arbre, le père qui joue de la flûte sous un chapeau de paille, mais aussi la transformation du paysage et des hommes sous la pression du développement industriel et de la croissance urbaine... Mais c'est également *O Menino que espiava pra dentro*, livre illustré en 2008 par Alê Abreu et écrit par Ana Maria Machado, figure majeure de la littérature brésilienne, dont le titre semble tout un programme pour le film d'Abreu : le garçon qui regardait à l'intérieur...



A Maldição da Moleira

La musique

Dans la genèse du film, découlant de *Canto Latino*, la musique joue évidemment un rôle central. Des extraits musicaux provenant de ce premier projet ont d'emblée été intégrés à l'animation (le story-board filmé). *« La force de résistance et de protestation contenue dans ces chansons, explique Alê Abreu, et le fait que ces musiques soient porteuses d'un certain esprit de liberté? et d'utopie, tout cela m'a motivé à faire ce film, et je crois que cet esprit fondateur reste pleinement présent dans Le Garçon et le Monde. Ce film est comme un opéra, ou? la musique tient une place majeure dans la narration (...) Nous avons traité la bande-son du film comme un corps sonore, ou? musiques, ambiances et sons se mélangent et brisent les limites que nous rencontrons traditionnellement dans les films. Nous avons d'abord cherché la mélodie de la flûte qui ouvre et conclut le film. Tous les autres thèmes ont été? créés à partir de ces quelques notes. Nous désirions que la création musicale, à l'image de l'animation, croise plusieurs rythmes et styles musicaux. »* Ruben Feffer et Gustavo Kurlat, qui ont déjà travaillé avec Alê Abreu sur *Garoto Cosmico*, se voient ainsi confier la direction musicale et composent toutes les musiques à l'exception du titre interprété par Emicida, l'une des révélations du rap brésilien. Aux percussions du grand Naná Vasconcelos (décédé en 2016) se mêlent celles, corporelles des

Barbatuques, que le réalisateur choisit pour être « *en adéquation avec tout ce qu'il y a d'organique dans le film* ». Les Barbatuques interprètent également les voix chantées. Enfin, Abreu s'est assuré la contribution du groupe Gem, qui utilise des objets recyclés improbables pour fabriquer ses propres instruments et inventer un langage sonore unique. Une correspondance poétique s'établit ainsi entre la nature de l'image animée et celle de la musique.

Bio-filmographie

Alê Abreu, Alexandre Cesário de Abreu pour l'état civil, est né en 1971 à São Paulo. Très tôt attiré par le dessin, il suit dès l'âge de treize ans des cours d'animation au musée de l'Image et du Son (MIS), une institution créée en 1970 dans sa ville pour recueillir, enregistrer et conserver les sons et les images les plus représentatifs de l'art et de la culture brésilienne. Il découvre à cette occasion les œuvres du réalisateur français d'animation René Laloux et du dessinateur Moebius qui exercent sur lui une influence déterminante. Tout en poursuivant des études de communication sociale, Abreu forme le projet de devenir lui-même réalisateur. En 1993, il tourne son premier court métrage professionnel, *Sírius*, un conte de douze minutes sur l'errance et les rêves d'un enfant des rues, le soir de Noël. Dans le contexte d'une production animée brésilienne alors essentiellement orientée vers le film publicitaire, *Sírius* marque par son ambition technique et narrative ainsi que par la sensibilité de son jeune auteur. Réalisé en dessin animé avec insertions ponctuelles d'images fixes documentaires, ce court métrage qui associe onirisme et critique sociale donne aussi sa première impulsion à la société *Filme de Papel*, fondée en 1991 avec pour ambition de contribuer au développement du film d'animation au Brésil et qui produira par la suite tous les films d'Alê Abreu. *Espantalho* (Épouvantail), son deuxième court métrage, est réalisé en 1998. Mêlant photos et animation, il met en scène l'amour d'une fillette pour un épouvantail et sa relation étroite avec une vieille dame qui observe en silence... L'histoire a pour cadre une mesure isolée au milieu d'un paysage semi-désertique balayé par le vent, composé à partir des images prises par la photographe Priscila Prade dans le sud du Minas Gerais. La mise en scène d'Alê Abreu gagne en maîtrise. Le film, remarqué dans les festivals, est notamment primé au festival international du film d'animation du Brésil, *Anima Mundi*, ainsi qu'au Festival du film brésilien de Miami. Alê Abreu réalise par la suite de nombreux travaux dans le domaine de la publicité et de l'illustration avant de diriger, en 2007, son premier long métrage, *Garoto Cósmico*, (*Cosmic Boy*), un film de science-fiction jeune public racontant les aventures de trois enfants d'un monde futur où les vies sont totalement programmées qui se perdent une nuit dans l'espace, croisent les personnages d'un cirque et découvrent que l'univers est infini... Avec *Garoto Cósmico*, la société *Filme de Papel* affiche un premier succès public – 140 000 spectateurs – et critique. Christian Petermann, notamment, décèle dans le film les qualités appelées à s'épanouir dans *Le Garçon et le Monde* : agilité de l'animation jouant du rythme et des couleurs, intrigue de science-fiction qui se combine à la critique sociale, recherche formelle dans l'insertion de scènes en prise de vue réelle et la composition des décors, et enfin qualité de la bande sonore et de la musique composée par Gustavo Kurlat – avec des chansons interprétées par Arnaldo Antunes, Vanessa da Mata et Belchior – qu'il tient en grande partie pour « *responsable de l'empathie que le film suscite* ». Pendant la finalisation de *Garoto Cósmico*, Alê Abreu réalise *Passo* (Étape), aboutissement d'exercices de dessin et d'animation menés à titre expérimental et dans lesquels il

explore les possibilités formelles propres à ce médium. En 2007, *Passo* est sélectionné dans plusieurs grands festivals internationaux d'animation, notamment à Annecy et Hiroshima, tandis qu'*Anima Mundi* consacre une rétrospective à son réalisateur, lequel apparaît désormais comme une figure incontournable de la production nationale. Abreu travaille alors à un nouveau long métrage : *Canto Latino*, projet de documentaire d'animation (resté au stade de développement) dans lequel, avec l'appui de la musique latino-américaine des années 60-70 et de ses chansons protestataires, il envisage de retracer une partie de l'histoire mouvementée du continent sud-américain. Durant cette période, il réalise le pilote de la série *Vivi Viravento* (2009) pour la chaîne TV-Cultura et poursuit différents travaux pour des éditeurs, illustrant notamment des textes pour enfants de Cora Coralina et Ana Maria Machado. En 2013 sort son deuxième long métrage, *Le Garçon et le Monde*, qui sera présenté dans plus de 150 festivals dans le monde, recevra le Cristal du long métrage au Festival international du film d'animation d'Annecy et le grand prix d'*Animafest* à Zagreb en 2015, et sera nommé aux Oscars. En 2016, Alê Abreu prépare son troisième long métrage.

Films d'Alê Abreu :

1993 – *Sírius*, court métrage.

1998 - *Espantalho (Scarecrow)*, court métrage.

2007 - *Garoto Cósmico (Cosmic Boy)*, long métrage.

2007 – *Passo (Step)*, court métrage.

2009 – *Vivi Viravento*, pilote.

2013 – *O Menino e o Mundo (Le Garçon et le monde)*, long métrage.

*ONF : Office national du film du Canada, onf.ca

LE POINT DE VUE DE L'AUTEUR

Mandala

C'est un enfant qui s'assoupit sur les genoux de sa mère et qui, en fermant les yeux, met fin au récit. Sans doute est-il temps qu'il se repose, ce petit garçon aux yeux grands ouverts qui a arpenté le monde à la recherche d'un père qu'il n'a pas trouvé. La quiétude de son sommeil témoigne qu'il est cependant bien parvenu au terme de son voyage et de sa quête.

Pour le comprendre, Il faut tout d'abord revenir à l'argument de ce film à la construction scénaristique virtuose. De prime abord, l'histoire est en effet celle d'un garçon qui voit partir son père au loin, à la recherche d'un travail. Souffrant de son absence, il décide de se lancer sur ses traces et fait successivement la rencontre de deux personnages dont il partage un moment l'existence. D'abord, un vieil homme et son chien qui travaille dans les plantations de coton avant d'en être chassé. Puis un jeune homme, ouvrier dans une filature mais également musicien de rue, qui vit dans une mesure des quartiers pauvres de la ville. Au terme du récit ([séquence 29](#)), le garçon rebrousse chemin pour retrouver la maison, la rivière et la forêt de son enfance avant qu'elles ne disparaissent. Les cinq séquences qui suivent dévoilent l'autre dimension du récit. Les trois personnages en réalité n'en font qu'un à différents âges de la vie. Le récit change donc de signification. La rencontre du garçon avec ses deux compagnons successifs n'est pas du registre de la réalité. Ainsi, en revenant à la [séquence 6](#), on interprète son départ sous un jour nouveau : il s'agit d'un rêve ou d'un désir jamais réalisé. On comprend alors que le départ effectif du garçon n'a lieu qu'à la [séquence 32](#), alors qu'il est déjà jeune homme. On pourra, dès lors, replacer les faits dans l'ordre chronologique : de la [séquence 13](#) à la [séquence 28](#) pour suivre la jeunesse du personnage, puis de la [séquence 7](#) à la [séquence 12](#) lorsqu'il est devenu âgé. Le retour du garçon chez lui – fantasmé aux séquences [19](#) et [30](#) – n'est effectif qu'à la [séquence 33](#).

Par sa construction, le film interroge le sens de l'existence de son personnage principal. Il fait se rencontrer le regard idéalisé de l'enfance sur l'âge adulte et la réalité beaucoup plus prosaïque du vieillissement, des échecs, des renoncements. La trajectoire du personnage, en effet, peut se voir sous l'angle d'une défaite. Parti, comme son père, trouver un emploi au loin, le jeune homme mène une existence précaire, son travail devenant au fil des années de plus en plus accablant et ses conditions de vie misérables jusqu'au « naufrage » final. Les aspirations de sa jeunesse – la grande marche – ont tourné court. La [séquence 33](#) nuance malgré tout ce constat. D'abord, parce que contrairement à son père, le garçon est revenu chez lui : il n'a donc pas disparu dans l'anonymat mais a survécu à son odyssee. Ensuite, parce que la vie a repris autour de la maison de son enfance et, avec elle, la musique est revenue, jouée par des enfants. La roue de la vie s'appête à faire un nouveau tour et le cycle de l'existence est porteur d'avenir. La séquence le dit autrement en revenant sur la graine plantée lorsqu'il était enfant, et de laquelle un arbre a poussé.

L'itinéraire individuel du personnage se place également dans une perspective collective. L'approche du film est celle d'une critique sociale qui cible l'aliénation par le travail, l'épuisement des ressources naturelles, l'inégalité des échanges internationaux, la consommation de masse, l'urbanisation à outrance, le totalitarisme militaire... Le film raconte l'exode rural

massif de paysans contraints de quitter une terre devenue trop aride pour louer leurs bras dans les plantations de coton. Il y raconte les conditions de travail harassantes, l'absence de protection sociale, la mécanisation du travail, le chômage, la recherche d'un nouvel emploi d'un secteur d'activité à l'autre : l'industrie textile, la construction, etc. Dans ce système économique, les individus devenus interchangeables finissent par tous se ressembler. La scène qui voit descendre du train une foule d'hommes exactement identiques au père du garçon ([séquence 27](#)) est particulièrement éloquente à ce propos. Tous ces hommes semblables les uns aux autres ont une flûte dans la poche de leur veston. Détail qui semble indiquer que leurs histoires individuelles et leurs drames personnels sont tous identiques : chacun a dû quitter femme et enfants pour tenter sa chance en ville. Mais leur multitude rend la chance de chacun bien dérisoire...

Le propos du film ne s'arrête pas là. Ce qu'Alê Abreu expose et dénonce, c'est un modèle économique mondial profondément inégalitaire et fauteur de déséquilibre. Les tribulations du garçon ont pour toile de fond la filière du textile. En suivant ses pas, on passe des plantations de coton à la filature, puis au port industriel de la ville-termitière qui en assure l'exportation vers les cités flottant au-dessus de la mer ([séquence 20](#)). Là, un processus de haute technologie, sans intervention humaine visible, transforme les rouleaux de tissus en prêt-à-porter immédiatement réexpédié en sens inverse ([séquence 21](#)). Les modalités et enjeux des relations économiques entre les différentes parties sont sans équivoque. D'un côté, la ville industrielle, saturée, polluée, avec ses gratte-ciel et ses quartiers pauvres où s'entassent les ouvriers. De l'autre, les cités postindustrielles, vivant sous cloche, dans des biosphères artificielles. Le déséquilibre des échanges se constate de façon flagrante dans l'inégalité de cette situation. Un détail – qui n'en est pas un – parachève le tout : ce sigle qui vient estampiller les vêtements vendus dans les boutiques des villes-termitières ([séquence 22](#)) représente un oiseau noir, identique à l'emblème des forces militaires qui réprimeront les manifestations. La collusion des pouvoirs politique, économique et médiatique est ainsi à l'œuvre dans ce monde monopolistique et totalitaire : une seule marque de boîtes de conserve, une seule marque de vêtements, une seule voix de propagande pour le sport, la politique, le travail...

Enfin, ce que la trajectoire du garçon met en évidence, c'est l'éloignement progressif de l'homme et de la nature comme résultante du développement économique. Sa quête, en effet, mène l'enfant depuis la petite maison où ses parents paysans cultivaient une terre aride jusqu'à la grande ville industrielle, et finalement à cette écocité de haute technologie flottant au-dessus de l'océan où un paradis de nature a été recréé artificiellement. Cité futuriste qui, paradoxalement, est partie prenante d'un modèle économique fondé sur l'exploitation outrancière de la nature. Si le monde feint d'ignorer qu'il existe un point de non-retour dans l'épuisement de ses ressources, le film d'Alê Abreu, en revanche, ne le méconnaît pas. Ce point de non-retour est mis en scène dans [la séquence 29](#) : l'animation cède brusquement la place aux images documentaires en prise de vue directe. Et comme si elles ne suffisaient pas à rendre la violence faite à la nature, le feu lui-même prend à l'écran, détruisant la forêt dessinée de la première séquence et menaçant par conséquent l'existence même du film.

Ce que découvre le garçon dans son odyssée, c'est le monde tel qu'il est. Mais ce monde n'est pas tout à fait le nôtre, bien qu'il lui ressemble étrangement. Alê Abreu a placé deux lunes dans le ciel, pour nous autoriser à croire que l'histoire se passe sur une autre planète, jumelle de la Terre. Sur cette planète, la civilisation a connu un développement comparable au nôtre. Cités-

termitières ou flottant, au contraire, au-dessus des océans, machines monstrueuses remplaçant l'homme à la guerre et au travail, totalitarisme médiatique, ne sont finalement que des extrapolations – plus ou moins métaphoriques mais vraisemblables – d'un futur qui pourrait être celui de notre monde. *Le Garçon et le Monde* se présente donc comme une dystopie, ou contre-utopie. Il se place ainsi dans le sillage des œuvres de René Laloux et de Moebius qui ont, on le sait, exercé sur Alê Abreu une influence décisive.

Les deux premiers longs métrages de Laloux sont des jalons essentiels sur le chemin qui mène au film d'Alê Abreu : *La Planète sauvage* (1973), parce qu'il constitue un véritable manifeste artistique qui ouvre la voie d'un cinéma de pure imagination émancipé des normes formelles et scénaristiques de l'industrie ; *Les Maîtres du temps* (1982), parce qu'il porte à l'écran les dessins de Moebius, figure majeure de la bande dessinée, dont la patte graphique et les univers de science-fiction seront une source d'inspiration majeure pour de nombreux artistes de par le monde. Cette influence est sensible dans *Le Garçon et le Monde* où l'on retrouve certains motifs inspirés de l'univers dystopique de *L'Incal* (1981-1988) la série de bande dessinée de science-fiction dessinée par Moebius et scénarisée par Alejandro Jodorowsky. Pensons notamment aux séquences [20](#) et [21](#) qui voient le garçon, passager clandestin malgré lui d'un container de tissus, emporté vers la cité au-dessus de la mer. Une mésaventure en tout point similaire à celle de John Difool, prisonnier d'un train livrant de la « matière première » à la chaîne de transformation de la Cité techno (*L'Incal noir*, planche 25). On peut également noter que la quête du personnage fonctionne métaphoriquement comme un voyage dans le temps qui lui offre de se rencontrer « lui-même » à différents âges de la vie. Le garçon d'Abreu rappelle Piel, jeune héros des *Maîtres du temps*, qu'un paradoxe temporel met en contact avec un autre lui-même arrivé à l'automne de la vie. Mais autour de Moebius, le « cercle de famille » artistique pourrait s'élargir à d'autres figures majeures comme Katsuhiko Otomo, familier des univers contre-utopiques, dont le *Cannon Fodder*, segment du long métrage *Memories* (1995), peut être évoqué à propos de machinerie militaire. Ou encore Hayao Miyazaki, à qui l'on pense inévitablement lorsque le garçon, que son exaltation pour la beauté de la nature a porté jusqu'aux nuages, découvre la locomotive, monstrueux organisme de métal à la force irrésistible et menaçante qui ravira son père. L'auteur de *Nausicaä de la vallée du vent* (1984) et du *Château dans le ciel* (1986) ne cesse lui-même tout au long de son œuvre d'alerter sur la dystopie de la technique et ses conséquences écologiques.

Ici encore, la [séquence 29](#) marque une rupture. En introduisant des images documentaires en prise de vue directe dans le film, Alê Abreu produit un effet de réel inédit. Abandonnant brusquement le détour par la fable de science-fiction, le réalisateur prend un raccourci qui nous ramène de façon frontale à l'actualité. Les images que l'on découvre sont sans équivoque : c'est bien de notre planète Terre dont il est question, de la destruction de la forêt amazonienne et du pillage de notre environnement. Si le réalisateur emprunte ce « raccourci », c'est que son personnage, le garçon, est lui-même engagé dans une course de vitesse. Comprenant soudain que le paysage de son enfance est menacé de destruction, il veut le retrouver avant qu'il ne soit trop tard.

La [séquence 29](#) est en quelque sorte celle des illusions perdues. Après la défaite de l'oiseau multicolore porteur de l'espérance d'un « autre monde » ([séquence 28](#)), le jeune homme s'est assis, accablé, sur le toit d'une voiture au milieu d'un gigantesque bidonville. De là, il assiste impuissant à la mise en coupe réglée du monde qui l'entoure. Au même moment, un bouleversement se produit chez l'enfant : alors que son errance était jusque-là aimantée par la

recherche de son père, l'enfant décide subitement de rebrousser chemin. Cette décision s'explique de différentes façons. D'abord, elle survient après la scène de la descente du train ([séquence 27](#)) qui a vu s'effondrer tous les espoirs de l'enfant. En effet, il y avait une logique enfantine à ce que la locomotive qui a enlevé son père ([séquence 2](#)) le lui rende sur le quai de la gare. Ainsi, lorsque le premier passager met un pied à terre, le garçon peut croire un instant que son vœu le plus cher est enfin réalisé. Sa désillusion n'en est que plus douloureuse. Plus encore, la foule d'individus strictement semblables à son père qui envahit le quai rend définitivement vain tout espoir de le retrouver. C'est donc, pour le garçon également, l'heure de la désillusion. En perdant sa candeur, le regard du personnage change de nature, il perd sa part d'enfance. Il se détourne de sa quête chimérique pour découvrir le monde tel qu'il est et voir les forces de destruction qui menacent le monde d'où il vient : la rivière de son enfance, la prairie, la maison, la forêt. C'est encore une pulsion enfantine, idéale, qui le lance alors dans une course folle sur le chemin du retour. Revenir sur les lieux de son enfance avant qu'ils ne disparaissent, ou plus exactement, avant que son enfance elle-même ne disparaisse. Et en effet, sa silhouette s'estompe ([séquence 30](#)) avant qu'il n'ait pu atteindre le seuil de sa maison.

Quelle est donc la nature de ce personnage, le garçon, qui part à la recherche de son père et se rencontre lui-même ? Il faut encore une fois reprendre l'histoire depuis le début pour élucider cette dimension du récit. Ce que nous révèle la [séquence 32](#), c'est que le garçon n'est jamais parti « pour de vrai ». Probablement a-t-il fait, en revanche, mille fois le voyage en pensées, sur les pas de ce père jamais revenu. Tout au moins, c'est ce que suggère la séquence 6 où son départ est mis en scène sous l'aspect de visions fantasmatiques nocturnes et ferroviaires. Et c'est probablement chargé de cet imaginaire que, parvenu à l'âge adulte, il prend finalement le train, pour des raisons que l'on devine identiques à celles de son père. Ses rêves d'enfant l'accompagnent et sont personnifiés par son double. L'image du garçon qui escorte tour à tour le vieil homme et le jeune ouvrier représenterait-elle la part d'enfance à laquelle ces personnages n'ont pas renoncé ? Celle qui les fait encore s'émerveiller, aller de l'avant, espérer l'impossible ? À y regarder de plus près, la première rencontre – celle du garçon et du vieil homme ([séquence 7](#)) – est mise en scène de façon à retarder le plus longtemps possible la présence des deux personnages dans la même image en jouant d'un montage parallèle. Elle introduit, ce faisant, l'idée que le vieil homme et le garçon ne partagent pas le même niveau de réalité mais qu'ils sont comme le reflet l'un de l'autre. Le garçon suit le vieil homme et son chien tout au long d'une journée de travail harassante dans la plantation, au terme de laquelle le manœuvre est renvoyé. L'errance sur les routes du vieux journalier remercié tournerait au naufrage si l'enfant ne prenait la barre de la charrette devenue embarcation et ne la menait à bon port à travers la tempête. Il est significatif que le garçon, grimpé en haut de l'arbre au pied duquel l'équipage s'est échoué, regarde plus loin et parte de l'avant tandis que le vieil homme renonce à marcher davantage ([séquence 12](#)). La situation est un peu le miroir de celle qui ouvre la [séquence 29](#). D'un côté l'abattement, le renoncement de l'adulte, de l'autre le ressort vital de l'enfant qui court plus loin. Mais l'image peut aussi se comprendre à l'inverse. C'est lorsqu'il renonce que l'adulte voit se détacher de lui sa part d'enfance. Autrement dit, abandonner ses rêves, c'est trahir l'enfant en soi.

L'odyssée du garçon est encore une fois la métaphore de la vie. Dans le film d'Alê Abreu, le relais des générations forme un autre cercle narratif. Parvenu à l'âge adulte, le garçon prend le chemin du père. Mais le père ne rentre pas, et ce non-retour est une fracture douloureuse que le fils n'aura de cesse de résoudre. Toute sa vie, ce souvenir l'accompagne sous les traits du petit

garçon qu'il était et qui rêvait de retrouver son père. C'est ce souvenir qui l'aiguillonne, le relance et lui permet finalement d'atteindre son but. Au terme de son odyssée, c'est-à-dire au terme de sa vie, le garçon est parvenu à accomplir ce que son père n'a pu faire : être de retour. Il aurait pu échouer tout près du but ([séquence 12](#)) si son double enfant, dans un sursaut, n'était venu, une dernière fois, le remettre en chemin ([séquence 30](#)). Le voici donc de retour chez lui. La maison de son enfance est en ruines. L'homme remet à leur place les objets qui l'ont accompagné pendant son voyage : il épingle la photo de famille au mur, se coiffe du bonnet tricoté par sa mère, et se vêt de son poncho multicolore. Ainsi, la mémoire se reconstitue. Ce qui semblait éparé, fragmentaire, retrouve son unité : non pas trois individus mais une seule et même personne dont la vie reprend son sens. Avec ce retour enfin accompli, c'est le cercle de l'existence qui reprend forme. Et l'homme, devenu vieux, peut en être le témoin. Derrière la maison, la désolation du paysage a fait place à des petites maisons blanches et à leurs jardins potagers d'où s'avance la joyeuse fanfare d'enfants qu'accompagne dans le ciel un bel oiseau de couleur. Retrouvant le caillou et la cachette où il avait enfoui son trésor, il se revoit enfant, entre ses parents, plantant la graine qui est devenue un arbre gigantesque.

En refermant le cercle, le garçon devenu vieux recoud l'harmonie du monde. Cette ultime idée situe le propos du film d'Alê Abreu bien au-delà d'une critique sociale de surface, dans la proposition d'un contre-modèle à la mondialisation. Le secret du garçon exprime en substance qu'il existe, au cœur de l'univers, un principe d'harmonie qui s'applique au vivant, au niveau moléculaire comme de la vie humaine et de l'organisation sociale. Harmonie des couleurs et des sons qui organise la diversité du vivant et qui se manifeste aussi bien dans l'infiniment petit, sondé à la surface d'un caillou par le regard du garçon, dans les couleurs du poncho qu'il tisse seul, comme on dessine un mandala, ou dans le plumage de l'oiseau bariolé au-dessus des musiciens en marche. La contreproposition altermondialiste d'Alê Abreu est tout entière contenue dans la [séquence 33](#). Contre la monoculture extensive du coton, l'avenir qui s'y dessine est celui de la polyculture vivrière grâce à laquelle, peut-être, le père du garçon n'aurait pas eu à partir. Pour le film, c'est une autre façon, politique cette fois, de « refermer la boucle ».

Une dernière chose : l'ultime scène du film nous montre le garçon venu se blottir sur les genoux de sa mère ([séquence 34](#)). La caméra, qui fixe alors le tissu de sa robe, plonge dans l'infiniment petit, par cercles concentriques jusqu'au néant, accomplissant elle aussi le chemin à l'envers, en ramenant le film à son point de départ. Le film revient au néant de l'écran blanc – ou de la feuille blanche – d'où il a surgi ([séquence 1](#)), en s'accompagnant d'une double métaphore à la fois cosmogonique et biologique. Est-ce le récit, l'univers tout entier ou la vie d'un homme qui apparaît et disparaît à nos yeux ?

Peut-être est-ce la mort du vieil homme qui est ici métaphorisée, lui que l'on a laissé, fatigué, le dos appuyé au tronc de l'arbre, écoutant la petite musique échappée de la boîte de riz qu'il avait enterrée enfant. On ne peut s'empêcher de penser que le geste symbolique qui a consisté à enterrer ensemble l'écho de la voix de sa mère et de la flûte de son père, participe d'un travail de deuil qui trouve ici son achèvement. Des réminiscences, volontaires ou non, du *Tombeau des lucioles* (1988) d'Isao Takahata renforcent cette impression. Étranges similitudes, en effet, entre la boîte de riz et la boîte de bonbons, les bulles de musique colorées et les lucioles, l'air de flûte et la ritournelle de boîte à musique, l'image du garçon revenant du passé et les doubles fantomatiques des enfants japonais...

Quoi qu'il en soit, le garçon, lui, a fermé les yeux et son sommeil apaisé, sur les genoux de sa mère, signe la complétude du récit.

DEROULANT

Séquence 1

01.45

Générique

Plongé dans l'observation de l'infiniment petit, à la surface d'un caillou multicolore et mélodieux, un garçon en culotte courte voit sa curiosité tour à tour attirée par le vol d'un papillon bleu, la course d'une poule et de ses poussins, un seau, des dindons, un équadé, le cours sinueux d'une rivière, la faune et la flore d'un paradis naturel... Sa course ascensionnelle le mène du sommet d'un arbre jusqu'aux nuages. Là, des grincements mécaniques accompagnés d'une fumée noire annoncent le passage d'un tuyau de cheminée. À l'horizon, le garçon distingue la silhouette sombre de terrils. Balayé par un souffle de vent, il chute à travers les feuillages du jardin paradisiaque pour se retrouver pile devant son caillou.

Séquence 2

06.22

Le tintement d'une clochette. À son appel, le garçon court jusqu'à la petite maison devant laquelle sa mère l'attend. Ensemble, ils disent au revoir à son père qui s'apprête à partir en voyage. En guise d'adieu, l'homme joue à son garçon quelques notes de flûte qui forment devant lui des bulles de couleur. Puis il prend sa valise, descend la colline en direction du quai du chemin de fer. Devant les yeux de l'enfant, le décor soudain s'efface, le sifflement d'une locomotive et les battements assourdissants de son cœur emplissent l'espace. La tête d'un train fumant la pipe surgit et enlève son passager. Sur l'écran devenu blanc, un « o » puis le titre du film en entier apparaissent : « O Menino e o Mundo ». Le vent souffle. La jeune femme rentre chez elle, suivie par l'enfant.

Séquence 3

09.37

Sous les yeux de l'enfant surgissent puis s'effacent des scènes du passé : son père bêchant la terre, tirant une charrette, lui offrant un fruit, jouant de la flûte à ses côtés, au soleil couchant. Dans une petite boîte cylindrique rouge, le garçon capture une bulle de musique tombée à terre.

Séquence 4

11.10

Le garçon s'attache aux pas de sa maman, du puits où elle est venue tirer de l'eau jusqu'à la maison où elle prépare le repas en chantonnant. Une bulle musicale tombe dans la boîte cylindrique vide qui contenait le riz. Le garçon referme le couvercle et l'emporte dehors en courant.

Séquence 5

11.58

Il court et s'arrête essoufflé. Il ouvre la boîte, la colle à son oreille. La voix de sa mère se mêle harmonieusement aux notes de flûte de son père. Le garçon referme la boîte et l'enterre à ses pieds comme un trésor. Il place à l'endroit de sa cachette le caillou mélodieux et multicolore. Il rejoint la maison autour de laquelle le soir est maintenant tombé.

Séquence 6

12.54

À table, le garçon dessine des fleurs dans son assiette avec des grains de riz et des haricots. La porte de la maison s'ouvre, son père entre et vient s'asseoir à côté de sa mère. Le garçon lui saute dans les bras et l'étreint. Mais en réalité, la chaise est vide. La mère tente d'apaiser l'enfant avec une caresse. Il ouvre la bouche, tente de former un mot, en vain. Il s'enfuit dans la chambre, se jette sur son lit. Tout tourne autour de lui et les souvenirs reviennent. Il revoit ses parents travaillant péniblement la terre aride, balayée par le vent, donnant pour toute récolte des cailloux. Le garçon tire une valise de sous le lit et l'ouvre. Il prend sous son oreiller une photo qui le représente entre ses deux parents. Dehors, dans la nuit, il voit sa mère placer une petite lumière sur la plate-forme marquant l'arrêt du train. Il tire jusque-là sa grosse valise. Il attend. La petite flamme s'éteint. Le vent se lève et l'emporte dans des visions nocturnes et ferroviaires. La pluie tombe sur la valise.

Séquence 7

17.50

Le garçon se réveille dans un hamac. Devant lui, sa valise ouverte, la photo posée contre le couvercle, le visage d'un homme fatigué dans un miroir. Le garçon plie la photo et la glisse dans sa poche. Sous la toile qui lui sert de campement de fortune, l'homme s'habille d'un maillot rayé rouge et blanc identique à celui de l'enfant. Dehors, un chien jappe d'impatience. L'homme s'attelle à une lourde charrette qu'il traîne derrière lui, le chien et le garçon grimpés à bord. L'équipage prend bientôt place dans la file des travailleurs, adultes et enfants, qui marchent vers les plantations. Des boules blanches de coton sont cueillies dans les arbres, puis déversées de paniers en charrettes et de charrettes en camions. Vu du ciel, le ballet industriel de l'immense

plantation ressemble à une fourmilière. La fatigue venant, l'homme toussotant a du mal à suivre la cadence.

Séquence 8

22.58

Les aboiements du chien le rappellent à l'ordre. Soudain retentit un air de flûte, identique à celui que jouait le père du garçon, tandis qu'une bulle orangée passe en flottant au-dessus de la carriole. Le garçon la poursuit dans le dédale de la plantation jusqu'à ce que la bulle, prenant de l'attitude, en rejoigne d'autres et disparaisse dans les nuages. Le garçon s'enfonce dans la brume.

Séquence 9

24.19

Au milieu de la brume, il découvre le joueur de flûte, portant un masque d'oiseau et un poncho aux couleurs de l'arc-en-ciel. Il lui emboîte le pas en sautillant gaiement. Une foule joyeuse marche à sa suite, dans un grand carnaval de chants, de musique et de couleurs qui s'envolent en bulles vers le ciel, entraînant le garçon dans leur ascension. Déjà, la parade s'éloigne et l'enfant, retombé sur l'asphalte de la route, la regarde disparaître dans la brume. Il tente de la rejoindre mais fait aussitôt marche arrière, apeuré. Devant lui, un oiseau gigantesque déploie ses ailes multicolores dans le ciel.

Séquence 10

25.55

Le ruban de bitume tremble. Les roues d'un camion lancé à vive allure passent tout près du garçon. D'autres monstres de métal fondent sur la route en grondant. Le petit chien tire le garçon de sa stupeur et l'entraîne dans la plantation au-dessus de laquelle passe un avion gigantesque. L'homme au maillot rayé prend place dans le rang des ouvriers qu'un personnage aux allures de cow-boy passe en revue. Une employée, plus petite et chétive que les autres, est renvoyée. Trahi par une quinte de toux intempestive, le vieil homme subit le même sort.

Séquence 11

28.21

L'homme, abattu, tire sa charrette sur une voie rectiligne. Le paysage défile, de plus en plus désertique. Le soir tombe, il commence à pleuvoir. Le relief se marque d'ondulations qui se transforment en vagues ; la ligne du sol dessine la surface agitée d'un océan sous l'orage. À bord de la charrette, le garçon, qui a pris la barre, sauve le chien de la noyade dans l'indifférence de l'adulte prostré.

Séquence 12

30.17

L'embarcation s'est échouée sur le flanc d'un coteau. Au sommet trône un grand arbre dont l'homme estime les dimensions. Assis sur une branche haute, le garçon déplie la photo sortie de sa poche. Un camion passe au loin qui transporte de la main-d'œuvre. Croyant reconnaître son père, le garçon court derrière le camion en attrapant au vol un tract publicitaire abandonné : on y vante le travail dans une filature.

Séquence 13

31.41

Parvenu devant l'usine en question, le garçon visite les lieux, étrangement déserts. Au fond d'un hangar, un amoncellement de vieux outils forme la silhouette trompeuse de son père. Poussant plus avant l'exploration, il tombe dans un container de coton qui fournit la matière première d'une gigantesque machine à filer et tisser autour de laquelle les hommes travaillent à la chaîne. Tandis que les rouleaux de tissu repartent à bord de camions, une voiture aux allures de soucoupe volante dépose dans la cour de l'usine un homme d'affaires et ses gardes du corps. Une sirène retentit, mettant fin au travail des ouvriers épuisés. Alors seulement, un jeune homme au bonnet multicolore, devant son métier à tisser, découvre la présence du garçon, bientôt emporté par la marée humaine quittant l'usine.

Séquence 14

35.22

Une file d'autobus emmène les ouvriers vers la ville. Panneaux publicitaires, rocares, immeubles, embouteillages, forment un étourdissant échafaudage. À la croisée de deux avenues passe une parade militaire, hommes casqués marchant au pas de l'oie et véhicules blindés. Le bus dans lequel le garçon est monté poursuit sa route dans la ville tentaculaire. Le soir tombe, les grues des gratte-ciel en construction laissent place aux masures. Le jeune homme au bonnet descend du bus, après un regard à l'enfant, resté seul à bord.

Séquence 15

37.45

Le jeune homme, bientôt rejoint par le garçon, commence l'ascension des ruelles en escalier d'un quartier misérable, avec ses bicoques et ses bouges. L'enfant est passé devant mais la montée vertigineuse a raison de ses forces. Le jeune homme le prend sur ses épaules jusqu'à la porte de son habitation.

Séquence 16

39.45

Le jeune homme entre dans la pièce unique, meublée d'un canapé, d'une télévision, d'une table, d'un lit et d'un vélo. Son placard est rempli de boîtes de conserve de purée verte, toutes identiques. Il en prend une pour son dîner, tandis que le garçon arrose, avec l'eau d'une gouttière, les plantes posées sur le rebord de la fenêtre. Devant le poste de télévision où défilent les publicités agressives et vulgaires, le jeune homme s'endort. Le garçon veut lui montrer sa photo, mais il cède lui aussi à la fatigue et s'endort sur ses genoux. Par la fenêtre éclairée, la caméra s'éloigne, faisant de ce carré de lumière un point minuscule parmi la multitude de points qui constellent le terribil urbain.

Séquence 17

41.25

En un clin d'œil, le jour se lève sur la ville. Une porte s'ouvre dans un tronc d'arbre, laissant passer le jeune homme à bicyclette, avec sur son porte-bagages un grand parasol et le petit garçon coiffé d'un chapeau de paille. L'arbre est en fait une image publicitaire géante, peinte sur la façade de l'habitation, qui vante les conserves de purée verte. L'équipage dévale les escaliers et les rues de la ville jusqu'à un immense marché. Sur un petit emplacement vide, le jeune homme défait son paquetage devant le regard intrigué de l'enfant. Au milieu d'objets hétéroclites, une flûte.

Séquence 18

42.47

L'enfant saisit l'instrument et tente de jouer le petit air de son père. Sa curiosité est ensuite attirée par un tube dont le jeune homme lui montre le fonctionnement en lui collant sur l'œil : c'est un kaléidoscope. Découverte merveilleuse ! Le jeune homme, qui a transformé vélo et objets en un attirail pour homme-orchestre, se met à jouer le petit air. Des bulles multicolores montent dans l'air.

L'enfant, l'œil rivé au kaléidoscope, marche en cadence sans voir les obstacles sur son chemin : une bouche d'égout ouverte, la nacelle d'un peintre qui l'emporte dans les airs, une poutrelle métallique au bout d'une grue sur laquelle il marche tel un somnambule entre les pointes des gratte-ciel. Brusquement, un papillon bleu se pose au centre de la fleur géométrique formée par le kaléidoscope puis reprend son vol, entraînant le garçon vers le souvenir de sa maison.

Séquence 19

45.04

Le garçon se retrouve chez lui, à table, partageant avec ses parents un repas joyeux. Une sirène de bateau retentit. Le garçon se penche à la fenêtre. Au loin, des grues.

Séquence 20

46.03

Le garçon sursaute sous le choc subi par le container sur lequel il est assis. Autour de lui : le ballet des grues géantes chargeant les containers sur des barges. L'enfant tente de fuir mais il est trop tard. Les embarcations s'éloignent des villes-terris et, chargées de leur cargaison de rouleaux de tissu, glissent sur la mer en direction de cités flottant dans les airs sous leur cloche de verre, qui les aspirent.

Séquence 21

48.08

Dans un espace noir abstrait, une force aspire les barges vers le haut, les vides de leurs containers et les containers de leurs rouleaux de tissu qui sont immédiatement découpés en pantalons, maillots et chemises, pliés et conditionnés dans des cartons marqués du sigle d'un oiseau. Puis les cartons rejoignent les containers et le trajet de retour s'effectue jusqu'au port industriel de départ.

Séquence 22

49.23

Le soir venu, dans la vitrine d'une boutique où sont exposés les vêtements de la marque à l'oiseau noir, le jeune homme au bonnet retrouve le garçon qui fait office de mannequin. Sur le vélo, le duo parcourt la ville presque déserte. Les écrans de télévision transmettent les images et les sons d'un match. Un but marqué produit une explosion de feux d'artifice au-dessus des villes-terris. Le vélo s'en éloigne, sur une route rectiligne bordée de fils barbelés.

Séquence 23

50.36

Le son d'un instrument de percussion attire soudain l'attention des deux personnages. Sur le côté de la route, autour de feux de camp et de tentes éparses, une foule s'est installée à perte de vue. Tous portent des masques de carnaval, jouent, chantent et dansent si bien qu'un immense oiseau multicolore se déploie dans le ciel et lance un cri.

Séquence 24

51.23

Dans la nuit, le vélo s'est arrêté devant la filature. Le jeune homme s'y introduit clandestinement à la lumière d'une lampe torche, accompagné par l'enfant. Poussant une petite porte dissimulée, le duo pénètre dans une salle où sont entreposés fils et tissus de couleurs.

Sur un métier à tisser circulaire est tendu un grand poncho aux couleurs de l'arc-en-ciel, presque terminé. Le jeune homme s'installe pour terminer l'ouvrage, au grand bonheur de son petit compagnon. Un bruit soudain le fait stopper net et plier le poncho dans son sac.

Séquence 25

54.09

Sous les yeux des deux intrus, un camion décharge une machine éléphanterque. L'homme d'affaires est venu en faire la démonstration au patron de la filature. En un temps record, le coton, aspiré par la trompe, ressort sous la forme d'un rouleau de tissu. Le patron applaudit et serre la main de l'homme d'affaires pour sceller leur accord.

Séquence 26

55.06

Le jour se lève, l'emblème de l'oiseau noir est accroché à l'entrée de l'usine. Les machines ont remplacé les ouvriers. Le jeune homme au bonnet, portant le garçon sur ses épaules, ramasse un tract, identique au précédent, qui incite cette fois les ouvriers désœuvrés à rejoindre les plantations. Déjà, un camion emporte ses compagnons de travail vers les champs de coton.

Séquence 27

55.54

Le jeune homme reprend la route à vélo, le garçon sur le dos. Un embouteillage de camions à perte de vue incite le duo à couper à travers les collines. Au sommet, on aperçoit la foule des musiciens qui marche vers la ville. Soudain, la fumée noire et le sifflement d'un train captent l'attention du gamin auquel le jeune homme prête son vélo pour qu'il parte à sa poursuite à travers l'immense dépotoir qui les sépare de la gare.

Sur le quai, les wagons s'immobilisent. Une porte s'ouvre. Un homme descend, en tout point semblable au père disparu. Le garçon, le cœur battant, court à sa rencontre mais un deuxième homme apparaît, identique au premier, bientôt suivi d'une multitude. Le garçon reste désespéré sur le quai, tandis que tombent du ciel des tracts pour les chantiers de construction.

Séquence 28

58.48

Le train repart, dévoilant de l'autre côté des voies la masse imposante de la fanfare militaire, des soldats casqués et des blindés. Un grand oiseau noir se forme dans le ciel, qui livre bataille avec celui des musiciens. Bientôt, les canons de l'armée, des hélicoptères et des sous-marins entrent en action. L'oiseau noir se transforme en insigne martial et mitraille son adversaire. Le bec coupé par un obus, l'oiseau de couleur tombe au sol où son corps s'éparpille en milliers de petites bulles qui disparaissent dans les égouts de la ville. La nuit, les rues de la ville sont désertes, juste sillonnées par une patrouille, et un graffiti sur un mur représente l'oiseau bariolé.

Séquence 29

1.00.40

Depuis la carcasse de voiture où il a trouvé refuge, le garçon regarde les informations télévisées retransmises sur les écrans géants de la ville. Les sujets s'enchaînent indifféremment : la manifestation et les affrontements de la veille, le match, la mode... Le jeune homme vêtu de son poncho s'est posté sur le toit de la voiture, son masque sur ses genoux.

Tout autour, l'immense dépotoir s'anime d'une vie miséreuse. Des enfants du bidonville s'arment comme pour la guerre. Plus loin, les grues, les barges, les containers, les trains poursuivent leur manège incessant. Des machines agricoles monstrueuses broient tout sur leur passage et anéantissent les forêts. Le garçon s'est lancé contre elles dans une course de vitesse. Mais la forêt flambe derrière lui. Les images d'animation font place aux prises de vues documentaires dénonçant l'exploitation économique des ressources naturelles jusqu'à leur épuisement.

Séquence 30

1.03.00

La course du garçon le mène jusqu'au ruisseau, désormais pollué, qui coule près de sa maison, puis aux rails du chemin de fer. Il remonte la colline surmontée du grand arbre sous lequel se sont arrêtés l'homme au maillot rayé et son chien. L'image du garçon s'estompe tandis qu'apparaît, au regard de l'homme, la petite maison dont la clochette tinte dans le vent et son puits.

Séquence 31

01.04.05

La caméra explore les lieux abandonnés jusqu'à la petite plate-forme marquant l'arrêt du train. La figure de la mère apparaît. Un jeune homme portant une valise l'embrasse tendrement. Des nuages de fumée annoncent l'arrivée d'un train. Le jeune homme se retourne vers le jeune arbre qui a poussé sur la colline. Il se souvient de la grosse graine donnée par son père et plantée quand il était enfant. Il se revoit arrosant la jeune pousse avec l'eau du ruisseau.

Séquence 32

1.06.02

Le jeune homme prend place à bord du train. Il ouvre le petit paquet remis par sa mère : il contient un bonnet de toutes les couleurs dont il se coiffe. On reconnaît alors le jeune homme à la bicyclette. La silhouette de sa mère s'éloigne. Le paysage défile. Un instant, il s'y revoit enfant. Puis le train disparaît.

Séquence 33

1.06.58

Dans la maison abandonnée, l'homme se coiffe à son tour du bonnet. Il épingle au mur la photo de l'enfant entre ses parents. Sorti devant la maison, il déplie le grand poncho aux couleurs de l'arc-en-ciel, qu'il revêt. Derrière la maison se dévoile à présent un paysage riant avec ses petites maisons blanches, ses jardins potagers, tandis qu'une fanfare d'enfants marche joyeusement, accompagnée dans le ciel par un bel oiseau de couleur.

L'homme fait quelques pas vers le grand arbre (qui n'est autre que l'arbuste de son enfance) avant de découvrir le caillou signalant la cachette aménagée lorsqu'il était enfant. Au pied de l'arbre, il ouvre la boîte, y colle son oreille : il entend la flûte de son père et le chant de sa mère.

Séquence 34

1.09.03

Genoux à terre, le père joue de la flûte devant la mère qui creuse le sol avec sa main. Le garçon les rejoint, essoufflé, et dépose, au fond de la cavité, une grosse graine que les trois mains recouvrent bientôt de terre. La tâche accomplie, le garçon vient se blottir sur les genoux de la jeune femme. La caméra fixe le tissu de sa robe et plonge dans l'infiniment petit, par cercles concentriques, jusqu'au néant.

ANALYSE DE SEQUENCE

La [séquence 18](#) est centrée sur un objet – le kaléidoscope – et sa découverte par le garçon. Plus exactement, elle met en scène la focalisation de l'attention de l'enfant sur cet objet en quatre sous-ensembles de plans, quatre mouvements successifs soulignés par la bande-son.

D'abord, il y a le prélude. Sortis du sac, des objets hétéroclites étalés sur le poncho s'offrent aux yeux du garçon et à sa curiosité. L'enfant peut croire, et le spectateur avec lui, que le jeune homme est venu vendre de vieilles affaires au marché pour arrondir son maigre salaire : deux cuillères, une fourchette, un gant en caoutchouc... au milieu de ces objets usuels sans grande valeur, la flûte est un trésor. Elle l'est doublement puisque s'y attachent la figure du père tant recherché et le souvenir du bonheur familial passé. Le regard du garçon – et la caméra – se fixe logiquement sur l'instrument de musique et l'enfant le saisit d'un geste instinctif qui nous prend de court. Il y a quelque chose de l'instinct vital dans cette appropriation. Le garçon porte l'objet à sa bouche et tente de jouer les quelques notes fantômes. La polarisation de son attention est signifiée par la vision fragmentaire (une série de plans rapprochés très brefs) qui nous est donnée du reste de la scène : les préparatifs du jeune homme n'en sont que plus mystérieux. La bande-son ne rend pas ladite scène plus intelligible : à l'assortiment hétéroclite des objets correspondent des sons percussifs divers, fragmentaires eux aussi, coiffés par celui d'une flûte hésitante qui déraile en fausses notes. Mais cette petite cacophonie de batterie de cuisine évoque déjà bien autre chose : le moment où les différents instruments d'un orchestre s'accordent, avant que le chef ne frappe le pupitre de sa baguette et n'indique, par un mouvement, le rythme à l'ensemble. La vision d'un autre objet, déposé sur le poncho, vient alors capter l'attention de l'enfant : un tube tricolore dont l'intérêt éclipse aussitôt celui de la flûte. Pourquoi ? Parce que les sons tirés de l'instrument sont décevants ? Parce que le nouvel objet est mystérieux ? Rien ne nous renseigne vraiment, mais ce nouvel empressement de l'enfant à saisir l'objet expose un état de manque que même la possession de la flûte n'a pu combler. Certes, porter un objet à sa bouche pour le connaître est un geste de la petite enfance. Le personnage, qui croit reconnaître une embouchure à l'extrémité du tube, décide de souffler dans ce qu'il pense être un autre instrument de musique. Ce faisant, son intuition, même fausse, révèle le véritable objet de sa quête : la musique, non l'instrument. Soit quelque chose d'immatériel, d'insaisissable par nature, relevant de « l'être », non de « l'avoir ». En soufflant, en produisant un son, le garçon met en relation deux objets – une flûte et un kaléidoscope – auxquels il invente une destination commune. Sa tentative a la vertu de révéler la finalité des préparatifs du jeune homme : relier dans la musique les objets les plus hétéroclites. Gant, chaussure, pinceau, écumoire, bouteille, cuillères, fourchette, boîte de conserve, pédalier, sonnette, roue de vélo... mis en mouvement trouvent leur sens commun, leur unité, dans la musique qu'ils produisent. Les voici réunis par la nouvelle destination que le jeune homme leur a assignée : être les instruments d'un orchestre pour musicien solo. Avec la musique – et le mouvement qui lui est consubstantiel – on passe du régime du disparate et du fragmentaire à celui de l'unité et de la consonance ([plan 23](#)). Le kaléidoscope, cette fois utilisé à bon escient, a permis au garçon d'en faire une expérience visuelle parallèle ([plans 16 et 18](#)). Mis en mouvement par la rotation du tube, les fragments de couleur forment des compositions symétriques harmonieuses. Le jeune homme, juché sur son vélo-orchestre, souffle dans la flûte ([plan 24](#)) tandis que le garçon

marche à pas cadencés, l'œil rivé sur son kaléidoscope ([plan 25](#)). Chacun a trouvé son instrument et joue en rythme.

Mais à bien y regarder, chacun reste solitaire dans son univers, sonore ou visuel. À la solitude de l'homme-orchestre répond celle du garçon qui, au détour du plan 25, a changé d'œil en même temps que de direction, laissant ainsi supposer que c'est la visée qu'il exerce à l'intérieur du kaléidoscope qui guide ses pas. Et en effet, dans le troisième mouvement qui s'ouvre – que l'on pourrait appeler la « Marche somnambulesque du garçon » – le personnage arpente les trottoirs de la grande ville, absorbé par les formes et couleurs changeantes de son kaléidoscope, aveugle aux dangers qui l'environnent. Sur son chemin : une bouche d'égout ouverte. La tête casquée d'un ouvrier surgit à point nommé, à la manière d'une borne hydraulique escamotable, pour éviter la chute ([plan 27](#)). La pupille toujours rivée à l'œillet ([plan 29](#)), l'enfant prend pied sur une nacelle de chantier qui croise dans son ascension une poutelle métallique sur laquelle il poursuit sa marche funambule à une hauteur désormais vertigineuse ([plan 29](#)). Cette courte série de plans fait référence aux films burlesques américains du cinéma muet par le décor, la situation et les gags, la précision métronomique des actions. On pense à Harold Lloyd, candidat « malchanceux » au suicide, entraîné malgré lui, les yeux bandés, par une poutelle métallique au sommet d'un gratte-ciel en construction dans le film *Never Weaken* (1921) dont le titre français est *Voyage au Paradis* (voir [Promenades pédagogiques](#)). Mais à la différence de Lloyd, le personnage d'Alê Abreu reste jusqu'au bout ignorant de sa situation périlleuse, de plus en plus absorbé par ses rêves et ses souvenirs qui sont l'horizon illusoire vers lequel il marche. L'entrée du papillon dans le cadre ([plan 32](#)) marque un tournant. Voici que les souvenirs du garçon prennent une forme concrète, se matérialisent, suivant un cheminement logique, celui de la pensée. La composition géométrique colorée qui s'est formée au gré d'un nouveau mouvement de rotation du kaléidoscope a d'abord suggéré l'idée d'une fleur et la fleur a fait venir le papillon. Le papillon, à son tour, a convoqué le souvenir de la prairie, et la prairie celui de la maison. Cette dernière apparition est comme un mirage irrésistible vers lequel la caméra plonge, à la suite du papillon. Le point de vue n'est plus celui d'un observateur captivé par les merveilles du kaléidoscope qui les regarderait de l'extérieur. Il est à l'intérieur, immergé dans l'espace de l'illusion. La marche somnambulesque de l'enfant atteint ici son but. Comme à force d'en avoir rêvé, voici le garçon de retour chez lui. Et ce retour est la métaphore de l'événement tant attendu, tant désiré : le retour du père. Ou bien encore le retour vers le passé : ce paradis perdu de son enfance, où il vivait dans l'amour de ses deux parents.

Il faut considérer aussi le rôle que joue la musique dans la constitution de cette illusion immersive. C'est en marchant au rythme des notes que jouait son père – et que joue maintenant le jeune homme-orchestre – que le garçon, tel le Petit Poucet, retrouve le chemin de sa maison : des notes colorées, rondes comme des cailloux.

Dans ce dispositif de remémoration, le vol du papillon n'est pas anodin. C'est lui qui nous guide, on l'a vu, vers le souvenir de la maison, de la prairie environnante et des sensations d'enfance qui s'y attachent. Le vol du papillon de la [séquence 18](#) renvoie précisément à celui de la [séquence 1](#) : mêmes virevoltes des petites ailes bleues qui hameçonnent la curiosité de l'enfant et l'entraînent à leur poursuite. Mais le jeu de miroir ne s'arrête pas là. À bien y regarder, en effet, la marche somnambulesque de l'enfant qui l'a conduit jusqu'au sommet des buildings suit une trajectoire similaire à la course ascensionnelle de la première séquence où l'enfant escaladait la pente

végétale d'un jardin d'Eden jusqu'à atteindre les nuages. L'écran de végétation qui venait par moments obturer son champ de vision agissait comme les placards publicitaires du [plan 30](#). Quant aux éléments du décor, ils jouent dans les deux cas le même rôle d'auxiliaire fortuit facilitant l'ascension du garçon (le casque, la nacelle et la poutrelle de la [séquence 18](#)) ou sa descente (les tiges, branches et feuilles de la [séquence 1](#)). Tout se passe en définitive comme si l'ascension du building réveillait, de manière inconsciente, la mémoire sensorielle de l'enfant et agissait comme un stimulus complémentaire à la musique de la flûte et à l'image de la fleur et du papillon.

La réalité virtuelle à laquelle accède le garçon, par la correspondance de ces différents éléments, est bien celle de l'enfance et du regard émerveillé qu'elle porte sur le monde. Comme dans les mises en scènes de Miyazaki, auxquelles la première séquence en particulier fait référence, l'exaltation propre à cet âge de la vie est portée par la course ascensionnelle du personnage : sentiment d'ivresse et de vertige que rejoue la [séquence 18](#) en portant le garçon jusqu'aux sommets des gratte-ciel. Mais, dans le film d'Alê Abreu, ce regard émerveillé s'exerce selon une visée particulière, à la fois macro et microscopique. On pourrait dire que l'enfant marche, l'œil rivé au kaléidoscope comme à une longue-vue, vers l'horizon, l'Eden perdu de son enfance. Les figures exclusivement géométriques qui se forment dans le kaléidoscope – jusqu'à l'apparition de la fleur et du papillon – renvoient elles aussi aux toutes premières images du film qui, précisément, mettent en jeu une visée.

Au commencement du film, rappelons-nous, il n'y a rien. Mais ce rien n'est pas le vide tel qu'on l'imagine dans la nuit de l'espace interstellaire, noir comme l'absence de matière et de lumière. Au contraire : il est blanc, irradiant de clarté, comme la feuille de papier vierge ou l'écran nu d'une salle de cinéma. Puis sonne une note aiguë, tenue. À son signal, le regard du spectateur s'investit, comme malgré lui, au cœur de cet éther sans limite à la recherche de quelque chose de visible, un point infinitésimal qui apparaît enfin, rose, et grandit comme en approche. Deux autres notes et le point s'éloigne, fuit. Le regard voudrait plonger à sa poursuite. Mais voici que sur le pourtour du cadre, un cercle jaune se forme, rétrécit lui aussi, puis un autre, orange, dans un battement de cœur. Les sons deviennent voix et les notes une mélodie qui prend de l'ampleur. Et les cercles concentriques se multiplient et s'éloignent, fleurissent, s'ornent, engendrent de nouvelles formes, dans un processus répétitif et rotatif qui tient à la fois de la division cellulaire et de la mécanique céleste. Dans un vertigineux zoom arrière, le regard se détache de l'infiniment petit, passe du « rien » au « tout » : un caillou, un rond tracé au crayon de papier, bariolé de couleur, posé au centre de l'image et qui contient tout ce mystère révélé : la merveilleuse harmonie du monde. À son tour, ce « tout » n'est rien, ou pas grand-chose. Un caillou au milieu d'un écran blanc, sans limite, au-dessus duquel se penche le garçon avant que son attention ne soit détournée par le vol d'un papillon bleu...

Que nous dit finalement cette mise en parallèle de la [séquence 18](#) et de la [séquence 1](#) ? Par le truchement conjugué de la flûte et du kaléidoscope, de l'ouïe et de la vue, le garçon renoue avec les sensations du passé qui le ramènent, en rêve, jusqu'à sa maison. Ce chemin qu'il parcourt pour ainsi dire « les yeux fermés » suit une trajectoire ascensionnelle, qui évoque le sentiment d'exaltation de l'enfance. Mais c'est aussi, et peut-être d'avantage, une plongée visuelle à l'intérieur des choses, où les images formées par la rotation du kaléidoscope renvoient à celles de l'harmonie saisie dans l'infiniment petit, à la surface du caillou de la première séquence. Autrement dit, le garçon est ce « Petit Poucet » qui recherche le chemin de sa maison parce que

s'y trouve enfouit un secret : celui de l'harmonie qui préside au monde. La [séquence 5](#) nous a révélé la forme de ce secret : c'est la voix de sa mère et le son de la flûte de son père consonants et déposés ensemble dans une boîte cylindrique, sous le caillou multicolore.

Le cercle qui organise, ou plutôt dessine, l'harmonie du monde dans un mouvement perpétuel, invite à un éternel retour. Comme le petit air de musique, sempiternelle réminiscence, procède ici de la mise en route du vélo-orchestre faisant office de « boîte à musique », le garçon marche en définitive sur ses pas, comme le récit revient sur lui-même et dévoile son secret une première fois.

IMAGE RICOCHET

Oiseaux blancs, oiseaux noirs, un film de Florence Mialhe

Le film de Florence Mialhe est l'adaptation d'un conte soufi qui commence comme ça : "Les hommes sont, les uns par rapport aux autres, comparables à des murs situés face à face. Chaque mur est percé d'une multitude de petits trous, où nichent des oiseaux blancs et des oiseaux noirs. Les oiseaux noirs, ce sont les mauvaises pensées et les mauvaises paroles. Les oiseaux blancs, ce sont les bonnes pensées et les bonnes paroles."



PROMENADES PEDAGOGIQUES

Promenade 1 | Une histoire sans paroles

Le Garçon et le Monde est une histoire sans paroles. Intentionnellement, les dialogues ont été rendus incompréhensibles. Prononcés en portugais par les comédiens, ils ont été enregistrés à l'envers. L'effet produit est celui d'une langue qui, par sa musicalité et ses intonations, semble familière à l'oreille mais reste totalement hermétique. Ce choix peut trouver sa justification dans le fait que l'histoire se déroule sur une planète inconnue, jumelle de la Terre. La langue inversée contribue à l'idée que l'on se situe « de l'autre côté » du réel, dans un monde miroir. Mais d'autres interprétations sont possibles. On notera ainsi que seuls les adultes font usage du langage : le garçon, lui, ne parle pas. D'ailleurs, il n'a pas de bouche. Tout se passe comme si cette langue familière des adultes était pour l'enfant un élément de mystère plutôt que de compréhension du monde

Promenade 2 | Burlesque et charabia

Personnage muet dans un film sonore, le garçon d'Alê Abreu a quelque chose en commun avec les héros des films burlesques : une forme d'étrangeté au monde qui l'entoure. On pourra voir dans certaines scènes des évocations de films de Charlie Chaplin dans leur dimension sociale : *Le Kid* (1921) pour la vie commune heureuse et précaire du garçon et du jeune ouvrier, *Les Temps modernes* (1936) pour les scènes d'usine déshumanisantes...

La séquence 18, en particulier, convoque le souvenir des films burlesques américains du cinéma muet : décor, situation, gags, précision métronomique des actions, etc. On pense notamment aux ascensions insensées d'Harold Lloyd, comme celle où, candidat « malchanceux » au suicide, il se retrouve les yeux bandés sur une poutrelle métallique, se balançant au bout d'une grue géante sur le chantier d'un gratte-ciel en construction (*Never Weaken*, 1921). On se souviendra aussi que le « charabia » est une manifestation privilégiée du langage dans les films burlesques : pensons à la chanson de Charlot dans *Les Temps modernes*, aux vitupérations d'Hynkel dans *Le Dictateur* (1940) ou à l'inaudible haut-parleur de la gare dans *Les Vacances de Monsieur Hulot* (1953).

Promenade 3 | Indices, objets et cailloux du Petit Poucet

Le film d'Alê Abreu suit un scénario sans dialogues, à la structure dramatique complexe, qui fait régulièrement usage de retours en arrière et met la perception de la chronologie des événements à rude épreuve (voir le [Point de vue](#)). Tout au long du récit, le réalisateur sème des indices visuels qui, tels les cailloux du Petit Poucet, permettent au spectateur de s'y retrouver.

On pourra par exemple relever les attributs du personnage qui facilitent son identification à différents âges : sa toux persistante, son amour des plantes, son polo à rayures, sa valise, sa photo de famille, son bonnet, son poncho... les marqueurs du temps qui passe (l'arbre sur la colline) et les repères qui permettent de tracer la géographie des lieux : la maison, la rivière, la plate-forme de départ du train... On notera que c'est encore par les objets et leur circulation que l'on appréhende, à une plus vaste échelle, l'ordre du monde : des plantations de coton aux boutiques de vêtements de la ville industrielle. Tout cela correspond bien au projet du film de rendre le monde intelligible par le regard de l'enfant. En corollaire à cela, le garçon se fait abuser par des silhouettes trompeuses qu'il prend pour son père et la locomotive qu'il croit reconnaître.

Promenade 4 | Point de vue

Le point de vue du garçon est au cœur du film dès la première séquence. La caméra le suit dans son exploration du monde qui s'effectue d'abord à petite échelle puis avec un élargissement progressif de la focale. On passe ainsi, dans les premiers plans du film, de l'infiniment petit au caillou, du papillon à une famille de gallinacés, des abords immédiats de la maison au cours de la rivière puis à la forêt, et enfin au matelas de nuages d'où le garçon aperçoit un ailleurs lointain et inquiétant : les villes-termitières à l'horizon.

La [séquence 1](#) s'apparente à celle de *Mon voisin Totoro* (1988) d'Hayao Miyazaki, où la petite Mei découvre les merveilles de la nature environnante. Le seau vide que l'on renverse sur sa tête, le face-à-face avec les têtards ou les poissons, l'entrée dans la forêt, jusqu'à l'ascension finale relèvent de la même idée : l'élargissement du champ de vision des personnages procède d'une même découverte cinématographique du monde. L'originalité d'Alê Abreu est d'utiliser à cet effet les moyens propres de l'animation. La focalisation du regard de l'enfant est traduite par un effacement total ou partiel de son environnement. Plus simplement dit, lorsque le garçon voit le papillon, il n'y a que celui-ci à l'écran, le reste de l'image est vierge. Tout se passe ainsi comme si le regard de l'enfant dessinait le monde selon sa pensée.

Promenade 5 | Éloge et florilège de l'animation

Alê Abreu adopte, sur le plan de l'esthétique, un parti pris audacieux. Loin du photoréalisme ou du trait comique dominant dans le format du long métrage, son dessin se rapproche délibérément de l'esquisse. Il confine même parfois au dessin d'enfant, notamment pour le tracé du Garçon. Ce faisant, le réalisateur revient à la source même de l'animation, celle d'Émile Cohl, réduisant à quelques traits son personnage de Fantoche (*Fantasmagorie*, 1908). La surface blanche comme une feuille de papier sur laquelle s'ouvre le film, et dont on perçoit la présence en permanence en arrière-fond, le rendu crayonné utilisé dans les décors et le tracé du protagoniste comme rapidement esquissé... tous ces choix esthétiques relèvent d'une même intention : montrer que le dessin est à l'origine du film, ou, autrement dit, que le film s'invente par le dessin.

Alê Abreu s'en explique : « *L'utilisation de différentes techniques traditionnelles d'animation est intimement liée au sujet du film : un enfant que j'imagine libre et léger. Ses traits vibrent et portent déjà en eux une sorte de vitalité qui innerve tout le film. C'est en utilisant toutes les sortes de matériaux que j'avais à ma disposition que j'ai pu créer cette histoire. Mais en effet, avoir une position esthétique peut devenir politique. L'urgence qui caractérise les traits du personnage et le processus artisanal de l'animation se situent à l'opposé d'une esthétique mainstream.* » Fréquente dans les courts métrages, cette façon d'exposer le dessin dans sa matérialité même est plus rare dans le domaine du long métrage où l'esthétique disneyenne a longtemps imposé ses canons. Mais ce n'est pas tout. Alê Abreu fait de son film un véritable éloge de l'animation en forme de florilège : dessins, découpages, séquences abstraites, métamorphoses, insertion d'images en prises de vues directes, rendus de pastel ou crayonnés alternent à l'écran avec inventivité sans rompre la cohérence générale du film. Dès lors, ce sont d'autres œuvres animées qu'il faudrait convoquer pour cerner les procédés esthétiques et narratifs du réalisateur. On pourrait ainsi inviter pêle-mêle :

- Émile Cohl pour le dessin enfantin de son personnage, les métamorphoses et les vues kaléidoscopiques.
- Norman McLaren pour les références à ses films peints sur pellicule.
- Michel Ocelot pour la mise à feu réelle de ses décors et personnages en papiers découpés dans *Les Trois Inventeurs* (1980).
- Florence Miailhe pour l'affrontement symbolique des oiseaux (*Les Oiseaux blancs, les oiseaux noirs*, 2002).
- Santiago Grasso pour l'uniformisation des hommes par le travail (*L'Emploi*, 2008).
- Hayao Miyazaki pour la séquence où Mei découvre Totoro, l'exaltation de l'envol, les machines.
- Isao Takahata pour les réminiscences du *Tombeau des lucioles* (1988).
- René Laloux et Moebius pour le paradoxe temporel et les univers de science-fiction.

Promenade 6 | Science-fiction et réalité

Sommes-nous devant une œuvre de science-fiction, comme voudrait nous le faire croire la présence de deux lunes dans le ciel, l'usage d'une langue hermétique, la prolifération de drôles de machines ou encore la passion des autochtones pour un sport particulièrement farfelu ? Ou, au contraire, l'action se déroule-t-elle sur Terre, et plus particulièrement au Brésil, pays du réalisateur, comme pourraient en témoigner la bande-son du film, la référence au carnaval, mais plus encore la configuration des villes – São Paulo et ses gratte-ciel, Rio de Janeiro, son port industriel et ses favelas vertigineuses –, la prégnance du pouvoir policier et militaire, ou encore les images documentaires de la déforestation de l'Amazonie ?

Certains traits de la critique sociale sont particulièrement précis, notamment celui qui semble viser le groupe de presse Globo, régulièrement suspect aux yeux de l'opinion publique brésilienne de manipulation de l'information, comme en 2013 où il fut accusé d'avoir sciemment minoré l'importance des manifestations qui secouèrent la ville de Rio de Janeiro et fait passer les manifestants pour des casseurs. On pourra relever ces indices contradictoires et voir comment Alê Abreu joue sur les deux registres pour composer un monde dystopique si proche du nôtre que la science-fiction paraît rejoindre la prospective.

PETITE BIBLIOGRAPHIE

Sur le cinéma d'animation

Giannalberto Bendazzi, *Cartoons - le cinéma d'animation, 1892-1992*, Liana Levi, 1991

Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation*, Armand Colin 2007

Marcel Jean, *Le langage des lignes et autres essais sur le cinéma d'animation*, Les 400 coups, 1995.

Hervé Joubert-Laurencin, *La lettre volante, quatre essais sur le cinéma d'animation*, Presses de la Sorbonne nouvelle, 1997

Xavier Kawa-Topor, *Cinéma d'animation : au-delà du réel*, Capricci, 2016

Xavier Kawa-Topor, Moins Philippe (dir.), *Le Cinéma d'animation en 100 films*, Capricci, 2016.

René Laloux, *Ces dessins qui bougent – cent ans de cinéma d'animation*, 1996.

Pascal Vimenet et Michel Roudevitch (dir.), *Le Cinéma d'animation*, Cinémaction, 1989.

Dominique Willoughby, *Le Cinéma graphique. Une histoire des dessins animés : des jouets d'optique au cinéma numérique*, Paris Editions Textuel 2009

Sur Alê Abreu et Le Garçon et le Monde

MOINS Philippe, « *Le Garçon et le Monde* » in *Le Cinéma d'animation en 100 films*, Capricci, 2016

<http://aleabreublog.blogspot.fr/p/biografia.html>

Sur le Brésil

Hervé Théry, *Le Brésil*, Paris, Armand Colin, coll. « Géographie », 2000.

Michel Braudeau, *Le Rêve amazonien*, Paris, Gallimard, 2003.

NOTES SUR L'AUTEUR

Biographie

Xavier Kawa-Topor est historien, écrivain et directeur de lieux culturels. Spécialiste du Moyen-Âge et du cinéma d'animation, il a notamment dirigé le Centre européen d'art et de civilisation médiévale à Conques et le service de l'action éducative au Forum des images. Dans ce cadre, il a créé le festival *Nouvelles Images du Japon*, événement pionnier en France dans la découverte des maîtres de l'animation japonaise tels Miyazaki Hayao et Takahata Isao, et produit *Les Contes de l'horloge magique* adapté de Ladislav Starewitch.

Xavier Kawa-Topor est aujourd'hui directeur de l'Abbaye royale de Fontevraud, centre culturel de rencontres. Rédacteur de nombreux articles et essais sur le cinéma d'animation, il est aussi auteur de scénario pour le cinéma et de livres pour enfants.