

Fiche technique	1
Réalisateur	2
Alê Abreu, l'appétit pour les arts	
Affiche	3
Regarder et interroger le monde	
Genèse	4
Un Garçon autonome	
Récit	6
Le picaresque à hauteur d'enfant	
Motifs	8
Page blanche et saturation	
Rythmes	10
Cercles et cycles	
Sons et musiques	12
Envoûtements	
Découpage narratif	13
Séquence	14
Un chantier enchanté ?	
Réalisme	16
Dessiner la brutalité du monde	
Abstraction	18
Un film de plasticien	
Bonus	20
L'infini dans une flaqua d'eau	

● **Rédacteur du dossier et rédacteur en chef**

Joachim Lepastier est membre du comité de rédaction des *Cahiers du cinéma* depuis 2009, et enseigne dans des écoles d'architecture et de cinéma. Il a également rédigé les documents pédagogiques sur les films *L'Exercice de l'État de Pierre Schoeller*, *De battre, mon cœur s'est arrêté* de Jacques Audiard, *Une séparation* d'Asghar Farhadi, *Blow Out* de Brian De Palma (tous ces titres pour Lycéens et apprentis au cinéma) et *Les Bêtes du Sud sauvage* de Benh Zeitlin, pour Collège au cinéma.

Fiche technique



● Générique

LE GARÇON ET LE MONDE

(O MENINO E O MUNDO)

Brésil | 2014 | 1h 20

Réalisation, scénario et montage

Alê Abreu

Musique

Ruben Feffer, Gustavo Kurlat

Participation spéciale

pour la musique

Barbatuques, GEM (Grupo Experimental de Música),

Helcio Muller, Naná

Vasconcelos, Emicida

Coordination artistique

Priscilla Kellen

Production exécutive

Tita Tessler et

Fernanda Carvalho

Production

Filme de Papel

Distribution

Les Films du Préau

Format

1.85, numérique, couleur

Sortie

17 janvier 2014 (Brésil)

8 octobre 2014 (France)

Interprétation

(voix et présences)

Vinicius Garcia *L'enfant*

Felipe Zilse *Le jeune homme*

Alê Abreu *Le vieil homme*

Lu Horta *La mère*

Marco Aurélio Campos *Le père*

Cassius Romero *Le chiot*

● Synopsis

Un petit garçon insouciant vit dans une campagne aride, en compagnie de ses parents, paysans démunis. Son enfance est tout de même très joyeuse. L'enfant est à l'aise dans une nature luxuriante et enchantée qu'il arpente comme un vaste terrain de jeux. Un jour, son père prend un train mystérieux pour ne plus jamais revenir. Pour ne pas se morfondre, le Garçon part lui-même à l'aventure, croisant différents hommes qui le prennent sous son aile : un vieux cueilleur qui s'épuise dans une plantation de coton, puis un jeune tisseur qui l'héberge dans sa favela. Durant son périple, l'enfant côtoie ainsi le monde ouvrier et prend conscience de son exploitation. Il arrive dans une grande ville moderne, qui provoque chez lui des émotions contrastées. Il la pratique aussi bien comme un vaste manège enchanté (dans une sorte de déclinaison «bétonnée» de la jungle de son enfance), que comme le lieu de la répression et de l'aliénation. Le Garçon prend progressivement conscience qu'une marche du monde qui ne serait basée que sur la vitesse et le profit ne peut mener qu'à la catastrophe économique et surtout écologique. Après avoir vu les dangers de la déforestation, il rentre dans sa maison d'enfance, et il retrouve la forêt, désormais polluée. La maison familiale est occupée par un vieil homme. Celui-ci pourrait être le Garçon à la fin de sa vie. Dans un dernier souvenir, il parvient à retrouver ses parents et à planter la graine d'un arbre, dont ils prendront désormais tous soin.



Alê Abreu © DR

Réalisateur Alê Abreu, l'appétit pour les arts

Alê Abreu envisage le cinéma d'animation comme un lieu de synthèse entre les arts plastiques, la musique et l'imaginaire.

Le Garçon et le Monde a surgi de manière spontanée, loin des pôles reconnus du cinéma d'animation. Les spectateurs qui s'intéressent à ce type de cinéma connaissent les productions venues des États-Unis (les studios Pixar et Dreamworks), du Japon (le studio Ghibli, avec les films d'Hayao Miyazaki et ceux d'Ishiro Takahata), d'Angleterre (le studio Aardman, avec les personnages de Wallace et Gromit et de Shaun le mouton). Des cinéastes renommés ont aussi signés leurs propres films d'animation : Wes Anderson (*Fantastic Mr Fox* et *L'Île aux chiens*) et Tim Burton (*L'Étrange Noël de Monsieur Jack*, coréalisé avec Henry Selick en 1994). Enfin, la France compte plusieurs créateurs indépendants au succès international, comme Michel Ocelot (la série des *Kirikou*) ou Jean-François Laguionie (*Le Tableau*, *Louise en hiver*).

Loin de ces viviers, on avait jusqu'alors peu entendu parler du Brésil dans le cinéma d'animation. Qui est donc Alê Abreu, qui avec *Le Garçon et le Monde* a soudainement placé son pays sur la carte mondiale du cinéma d'animation ? Avant d'être cinéaste, c'est un plasticien au foisonnant parcours artistique.

● L'imagination au pouvoir

Né à São Paulo en mars 1971, Alê Abreu a donc 42 ans quand sort *Le Garçon et le Monde* au Brésil. Il a réalisé un premier long métrage six ans auparavant (*Garoto Cosmico*, en 2007, resté inédit en France), mais sa passion s'ancre dès le plus jeune âge. Il a ainsi réalisé son premier court métrage, *Sirius*, en 1993, alors qu'il était âgé de 21 ans, et l'on peut faire remonter son étincelle créatrice à son adolescence.

Alê Abreu indique ainsi avoir connu une révélation à l'âge de treize ans, en suivant des cours d'animation au Musée de l'image et du son de São Paulo (le MIS, un musée public qui conserve le patrimoine audiovisuel du Brésil). Pendant ces années de formation, une rencontre décisive a lieu avec l'œuvre du dessinateur français de science-fiction Moebius¹.

« Je m'inspire beaucoup de l'univers de Moebius, pas tant son trait que sa capacité à s'immerger dans d'autres mondes, à créer des mondes très vraisemblables, des mondes auxquels on croit. Je me souviens que, lors de mes premiers cours d'animation, on a étudié le livre *Les Maîtres du temps*. Sauf que je n'ai pas pu voir ce film (coréalisé avec René Laloux

en 1982) parce qu'il n'est pas sorti au Brésil. Mais combien d'histoires j'ai inventé à force de lire ce livre et d'imaginer ce que le film serait ! Je l'ai vu à 18 ans quand il est passé dans un ciné-club. J'y suis allé avec un ami et ça a été le meilleur voyage de toute ma vie. À la fin, j'ai su que c'était le cinéma d'animation que je voulais faire.² »

Ainsi, l'imagination du jeune Alê Abreu est-elle tout autant stimulée par les œuvres qu'il voit que par celles qu'il imagine. Avoir choisi comme modèle un maître de la bande dessinée qui s'est autant illustré dans le western (*Blueberry*) que la science-fiction (*L'Incal*) est aussi le signe d'une volonté de ne pas envisager la création de manière cloisonnée.

● Le melting-pot des arts plastiques

De fait, Alê Abreu n'est pas qu'un « simple » cinéaste d'animation. Il évoque ses années de formation où il a « mêlé les bandes dessinées avec l'animation, la peinture, les textes, la poésie. Tout cela formait comme des rivières qui se jetaient dans les films ».

Cette alchimie se poursuit hors cinéma, puisque Alê Abreu n'a jamais cessé son activité picturale à côté de son travail cinématographique. Depuis 1995, il a ainsi cosigné une trentaine d'ouvrages pour jeune public, en tant qu'illustrateur. Comme peintre, il a été invité à montrer son œuvre dans près d'une quinzaine d'expositions. Comme autres projets « pluridisciplinaires », on peut aussi mentionner deux films musicaux (un vidéo-clip et un documentaire musical) tournés en 2004 et 2005 et, pour la télévision en 2017, une série « d'aventures éducatives », *Vivi Viravento* (réalisée par Priscilla Kellen), mêlant techniques d'animation et prises de vues photographiques.

Alê Abreu envisage ainsi le cinéma comme une fusion des arts, non seulement les arts visuels mais aussi les arts mélodiques, ce que l'alchimie entre le dessin et la musique dans *Le Garçon et le Monde* rend encore plus explicite.

La carrière d'Alê Abreu est encore celle d'un jeune cinéaste, mais elle a dépassé le stade des coups d'essais. La pluie de récompenses glanées par *Le Garçon et le Monde* (plus d'une cinquantaine récoltées en festival, notamment celles cumulées du jury et du public à Annecy) et la nomination à l'Oscar du meilleur film d'animation en 2016 (gagné cette année-là par *Vice-Versa* de Pixar) évoque déjà un certain accomplissement. Et suscite encore plus de promesses pour l'avenir de cette œuvre, faites de nouvelles rencontres imprévues entre le conte, la musique et les arts plastiques. ■



Peinture d'Alê Abreu © Alê Abreu

1 De son vrai nom Jean Giraud (1938-2012).

2 Propos tirés de la vidéo « Pourquoi l'animation, Alê Abreu » : ↳ youtube.com/watch?v=Z6SyJmrIMLk (lien officiel)

Affiche

Regarder et interroger le monde

Dès l'affiche du film, le visage et l'attitude du Garçon en disent beaucoup.

Dessinée par le réalisateur, l'affiche du *Garçon et le Monde* peut s'enorgueillir d'en être réellement la première image. À y regarder de plus près, elle contient déjà nombre d'informations révélant les différentes facettes de l'œuvre.

La composition fait une large part au ciel qui occupe les trois quarts supérieurs de l'affiche, dans une harmonieuse coloration vert turquoise. Ce fond fait ressortir, par contraste, le quart inférieur de l'image, avec la blancheur du sol et les lignes géométriques de la voie de chemin de fer (lignes fuyantes des rails et parallèles horizontales des traverses).

Dans le bas de l'image, c'est évidemment la présence du Garçon (le jeune héros du film reste un enfant sans prénom) qui attire d'emblée l'œil du spectateur. En parlant d'œil, ce qui interpelle d'emblée, c'est le regard du Garçon, avec ses yeux écarquillés en forme de deux petites fentes verticales. Se tenant face à nous, les bras ballants et le regard droit, le Garçon nous dévisage. Il tient derrière lui une lourde valise, presque aussi grande que lui, indiquant qu'il est en partance pour un long et difficile voyage.

A priori, il est dessiné de manière élémentaire : une grosse tête parfaitement ronde, des bras et des jambes réduits à de simples segments noirs, un habillement spartiate (short noir et marinière rayée rouge et blanche, qui peut évoquer l'accoutrement du célèbre Charlie des livres dessinés *Où est Charlie ?*), et une chevelure qui évoque davantage celle d'un nouveau-né ou d'un vieillard que d'un jeune garçon. Il a littéralement «trois poils sur le caillou».

Le graphisme du Garçon tient de l'épure géométrique (un grand cercle pour le visage, quelques petits rectangles pour les habits et des traits droits pour les membres), tout en évoquant volontairement un «bonhomme têtard», soit les tout premiers dessins du corps humain effectués par les enfants de 3-4 ans, à l'âge où ils prennent conscience qu'ils dessinent et ne gribouillent plus.

● Simplicité du trait, chatoiement des couleurs

On pourra interroger les élèves sur le choix d'une telle représentation. Pourquoi dessiner un enfant d'une manière volontairement si enfantine ? Précisément, la simplicité du graphisme fait écho à un état du personnage. Il est presque saisi à l'état natif. Il n'a pas de passé. Seuls comptent pour lui l'état présent et le long avenir qui l'attend, symbolisé par la perspective des rails. Étant à peine «formé», tout est possible pour lui. Qui plus est, la facilité à le dessiner permet à n'importe qui de le faire, et de lui imaginer de nouvelles aventures. Tout le monde peut le reproduire, et y projeter son propre imaginaire, quand la reproduction des héros de Disney, Pixar ou Miyazaki nécessite une réelle dextérité graphique. La simplicité du trait renvoie aussi aux premiers temps du cinéma d'animation (les films d'Émile Cohl dans les années 1910, que l'on pourra montrer aux élèves).

On pourra également les interroger sur la symbolique abritée par un dessin a priori aussi simple. À quoi ressemblent les deux fentes verticales qui lui servent d'yeux ? Et ce grand cercle qui lui sert de visage ? Étonnamment, le visage du Garçon ressemble à un objet de notre quotidien : la touche «pause» d'une télécommande. En ce sens, le Garçon est autant un signe, voire un sigle, qu'un personnage. Si son visage dit «pause», c'est parce qu'il voudrait peut-être arrêter la marche folle du monde, pour mieux le regarder, et interroger sa logique (et même son absence de logique).

Continuons l'examen de l'affiche et regardons les côtés de l'image. Des pastilles colorées évoquent les confettis



d'un carnaval. Cette ambiance festive est fortement atténuée par l'environnement autour des voies de chemin de fer. De part et d'autre des rails, des amoncellements de détritus forment des décharges vallonnées tandis qu'à l'arrière-plan se dressent des collines ceinturées de gratte-ciels effilés, comme des citadelles dont on ne sait si elles sont naturelles ou artificielles. Cette indécision entre le naturel et l'artificiel est confortée par les étranges créatures qui semblent roder ça et là (grues en forme de girafes, tanks en forme d'éléphants, hélicoptères en forme de frelons), contrastant avec la fraîcheur des petits animaux (un pivert au plumage bleu ; une souris cachée dans le O du titre). Cette affiche synthétise, en elle-même, deux notes visuelles a priori contradictoires que le film ne va pourtant pas cesser de mettre en relation : le festif (les pastilles colorées) et la désolation (les déchets, comme un envers de la citadelle gratte-ciel vue au loin). ■

● De quel moment parle l'affiche du film ?

Si l'affiche d'un film a pour but de transmettre une impression globale quant à l'univers du film, elle peut aussi faire référence à un moment précis de l'histoire. C'est le cas de celle du *Garçon et le Monde*. On pourra donc demander aux élèves de repérer la séquence et le moment précis où le Garçon se retrouve dans la même situation et avec la même attitude que sur l'affiche. Ce moment est-il situé au début ou à la fin de l'histoire ? Il est, en fait, plutôt situé à la fin [01:03:15] entre deux moments-clés de l'odyssée du Garçon : entre la traversée de la forêt polluée et son retour vers les paysages et la maison de son enfance. L'attention des élèves pourra être portée sur le moment d'arrêt marqué par le Garçon. Il est essoufflé, comme après un long voyage et s'arrête au milieu du cadre en regardant droit devant lui. Quel sens donner à cette pause, à ce long regard adressé au spectateur et à ce moment où il doit reprendre son souffle ? Peut-être tout simplement celui d'une interpellation. Et s'il était temps de marquer un arrêt dans la marche folle du monde, pour mieux regarder les choses en face ?

Genèse

Un Garçon autonome

Échappé d'un précédent projet, le Garçon a pris son autonomie au point de guider l'élaboration du film, au départ sans scénario préexistant.

L'originalité du Garçon et le Monde était déjà inscrite dans son processus de fabrication. Sa facture artisanale et la patience du réalisateur tiennent en quelques chiffres. Le projet a nécessité quatre ans de travail et une équipe plutôt modeste (comparée aux standards industriels) oscillant entre la demi-douzaine et la vingtaine de collaborateurs.

Ce temps long a été mis à profit pour que l'équipe reste à l'écoute des mutations du projet, qui a longtemps évolué selon des directions inattendues et pas forcément programmées par le concepteur du film. La fabrication du film dans son ensemble a obéi à un processus d'auto-engendrement, chaque idée, chaque séquence, chaque expérimentation plastique en suggérant d'autres, qui emboîtées ont modelé la forme mouvante et colorée du long métrage.



● Un Garçon indépendant

La base du projet peut d'ailleurs se résumer en une prise d'indépendance, celle du personnage du Garçon, au départ intégré dans une histoire et un projet cinématographique plus amples. En effet, la première intention d'Alê Abreu était de réaliser *Canto Latino*, un ambitieux long métrage documentaire d'animation, racontant sur 500 ans l'histoire du monde latino-américain, de la formation de chacun de ses pays jusqu'aux événements les plus récents.

Comment la frêle figure du Garçon a-t-elle pu émerger de cette fresque monumentale ? Alê Abreu le raconte lui-même :

« Je travaillais au développement de [ce projet documentaire] en écoutant de la musique protestataire des années 1960-70, quand j'ai retrouvé mes carnets de dessins dans lesquels j'avais ébauché le personnage du Garçon. Le style "simple gribouillis" que j'avais emprunté pour réaliser ces dessins m'interpellait. »¹

S'ensuit une phase d'interrogation :

« Au fil de mes recherches, je faisais des collages... Et je dessinais, spontanément, un petit garçon. Au début, je ne savais pas qu'il était lié au reste, et puis au bout d'un moment, je me suis demandé ce qu'il faisait là. J'ai commencé à le suivre, en faisant un nouvel animatique. »²

Suivie d'une phase d'intégration :

« 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. »³

Ainsi, le Garçon était d'abord un personnage « extérieur » au premier projet, mais qui paraissait bien ancré dans l'inconscient du cinéaste. On peut même faire de lui une sorte de « conscience » d'Alê Abreu, qui tel Jiminy Cricket est souvent réapparu sous son crayon pour guider l'élaboration d'un nouveau projet. Et c'est par l'alliance du dessin, des sons et des musiques, que ce petit personnage, a priori assez chétif, a acquis son autonomie. La musique qu'écoulait Alê Abreu dans son atelier, en l'occurrence beaucoup de musique protestataire des années 1960 et 1970, a accompagné les premiers mouvements du Garçon, à tel point que le cinéaste a déclaré que cette musique « a fini par devenir le véritable narrateur du film »⁴.

● Un film fabriqué à l'envers

La dominance de ses dimensions musicales et visuelles rend le Garçon et le Monde plus proche du cinéma sensoriel que narratif. Il en va de même de ses étapes de conception. À rebours de tous les modes habituels de fabrication (surtout ceux très techniques du cinéma d'animation), Alê Abreu s'est laissé aller à l'intuition des scènes que lui « dictaient » le Garçon et la musique, sans écrire de scénario préalable.

« J'ai considéré que si je pouvais créer quelques scènes magnifiques, j'arriverais dans un second temps à faire le lien entre elles. Et ça a marché. Tu commences à dessiner un truc qui te conduit à dessiner autre chose, et tu mets de la musique, et ça s'imbricque, une alchimie se fait, le personnage avance... »

L'équipe d'Alê Abreu est ainsi progressivement impliquée dans ce mode d'écriture qui révèle presque de « l'écriture automatique » chère aux surréalistes, mais appliquée au dessin. Chaque séquence en appelant une autre, le film a



Peinture d'Alê Abreu © Alê Abreu

1 Dossier de presse du film.

2 Isabelle Regnier, « Alê Abreu, le cinéaste qui se méfie des mots », *Le Monde*, 7 octobre 2014. Un animatique est une « maquette visuelle » qui vient après l'étape du storyboard, et qui constitue la première esquisse animée du film à venir.

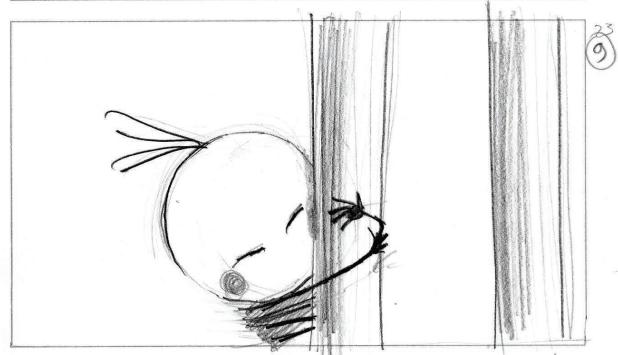
3 Dossier de presse du film.

4 Cette citation, ainsi que les suivantes, proviennent de l'article du site du *Monde* cité précédemment.

globalement trouvé sa forme par agrégations successives de modules narratifs. Il fallait pourtant veiller à ce qu'ils ne soient pas étanches les uns aux autres, comme des vignettes fermées, mais se génèrent mutuellement jusqu'à former un tout. Pour Alê Abreu et son équipe, un film est «un corps, un collage de textures et de techniques d'animation différentes, qui reflétaient la vision du monde du Garçon, l'idée que les enfants ont cette liberté qui leur permet de voir sans juger».

Pour en arriver à cette unicité, le chemin a tout de même nécessité plusieurs itérations. A posteriori, l'équipe a identifié 47 séquences qui ont nourri la structure du film. Chacune d'elles était identifiée par son titre («la bataille», «le père», «la mère», «au revoir», «le vieil homme», «la plantation») et a fait l'objet d'un *brainstorming* collectif autour de quelques mots-clés provoquant plusieurs associations, d'idées, graphiques ou sonores.

En retour, Alê Abreu remettait sur le papier les idées directement testées et élaborées lors de ces petits ateliers. Ainsi, se sont établis un scénario et un story-board, mais a posteriori. Ces documents papier sont devenus le journal de bord du projet, en même temps que sa mémoire organique. Ils étaient surtout utiles pour faire le point sur le travail en cours, et pouvoir présenter le projet aux différents financeurs. Ainsi, il y a eu moins de temps d'attente entre la présentation du projet à différentes commissions, et son élaboration pratique. Somme toute, comme le résume le réalisateur, «on a fait tout le processus, mais à l'envers». L'invention du *Garçon et le Monde* ne se limite donc pas à ses palettes graphiques et musicales, mais englobe aussi son mode de fabrication. ■



● Faire prendre vie au dessin

Il existe plusieurs documents (un making-of de 25 min en bonus sur le DVD et plusieurs courtes vidéos sur la chaîne YouTube de la société de production *Filme de Papel*¹) qui restituent le travail en équipe (dessinateurs, musiciens, bruiteurs) nécessaire à l'élaboration du film. En complément de ceux-ci, les élèves pourront regarder un très court métrage d'Alê Abreu (3 min 50), intitulé *Passo*, réalisé en 2007, et figurant en bonus sur le DVD. Malgré sa brièveté, ce film explique bien les méthodes de conception du cinéaste. Les premiers plans montrent la main du cinéaste dessinant vigoureusement à la mine de plomb un oiseau au plumage noir. Puis celui-ci s'anime et prend son indépendance, tente de s'envoler, mais se heurte à chaque fois à des grilles l'emprisonnant. Ce petit film peut être lu comme une variation sur le mythe de Frankenstein : une créature cherche à échapper à son créateur et doit lutter pour obtenir son autonomie. Si les films d'Alê Abreu ne se situent guère dans le registre de l'épouvante, c'est au fond le même rapport entre l'artiste et son personnage indépendant (l'oiseau comme le Garçon) qui se joue là. Qui plus est, on attirera l'attention des élèves sur deux caractéristiques essentielles du cinéaste, déjà perceptibles dans ce premier essai. D'abord, son goût pour un dessin «fait main» et les textures plastiques (trait épais de la mine de plomb, épaisseur de la gouache colorée). Le cinéaste n'utilise l'ordinateur que pour animer ses personnages, pas pour les dessiner. D'autre part, le fort pouvoir d'évocation de la bande son [cf. Sons et musique, p.12], puisque le son du crissement nerveux de la mine de plomb sur le papier devient celui des battements d'ailes de l'oiseau.

Dans le même ordre d'idée, il est possible de montrer aux élèves quelques épisodes de la célèbre série animée *La Linea* (1971-1986) du dessinateur italien Osvaldo Cavandoli, dont le principe repose sur l'interaction entre la main du dessinateur et le personnage qui lui suggère les actions. Le parallèle avec ces épisodes peut aussi se faire autour de la notion de minimalisme. On pourra, par exemple, étudier dans *Le Garçon et le Monde* comment une longue traversée en carriole entre route, campagne et mer déchaînée, est suggérée par une simple modulation des textures du trait horizontal du sol [00:28:24 – 00:30:15].

1 [youtube.com/user/e1etrico/videos?disable_polymer=1](https://www.youtube.com/user/e1etrico/videos?disable_polymer=1)

Récit

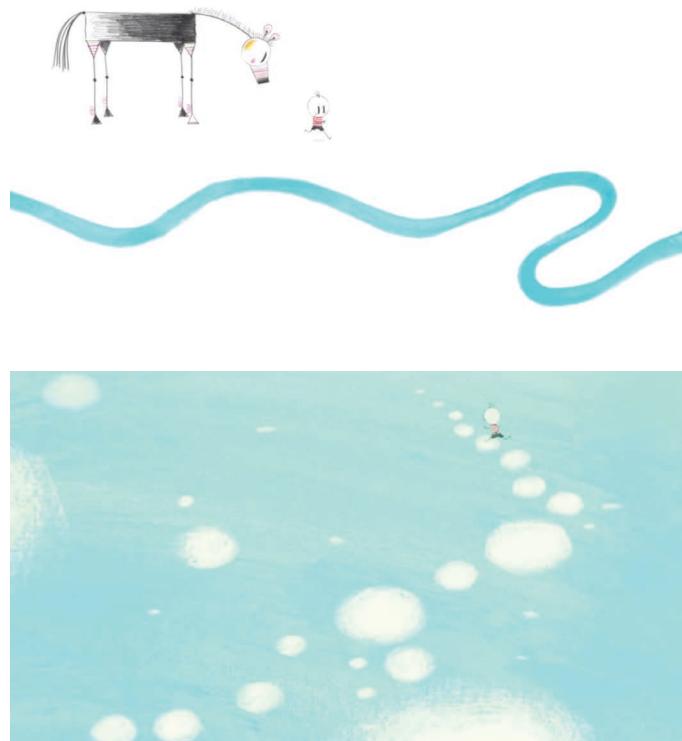
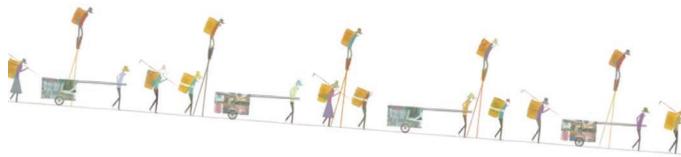
Le picaresque à hauteur d'enfant

VIDÉO EN LIGNE

Le grand voyage effectué par le Garçon est un parcours initiatique qui obéit à des étapes précises. [cf. vidéo en ligne *Le monde est un terrain de jeu*]

Le Garçon et le Monde est une déclinaison moderne d'un genre littéraire classique: le récit picaresque. Dans ce type d'histoire, un personnage, souvent jeune et/ou naïf et/ou innocent, effectue un long voyage qui lui assurera une nouvelle formation physique et intellectuelle. Le jeune héros expérime le monde en même temps qu'il le découvre. Si beaucoup de récits de ce type sont tendus vers une destination, leur plaisir tient dans les multiples détours empruntés par le héros. Comme l'emblématise si bien le titre du film d'Alê Abreu, un récit picaresque a toujours deux héros: un personnage en mouvement et «le monde», entité protéiforme, parfois rassurante, parfois inquiétante, dans laquelle le héros devra trouver sa place. Et si le récit prend souvent pour origine un point de vue individuel, le monde y devient aussi progressivement un personnage à part entière.

jusqu'à une jungle tropicale. Il grimpe aux arbres, parvient à un petit nuage blanc, et saute ensuite de nuage en nuage, comme s'il jouait à la marelle. En deux temps, trois mouvements, il est ainsi passé de la terre au ciel et s'allonge sur une grande étendue blanche et cotonneuse: pour lui, c'est le paradis. Mais voilà qu'arrive un autre nuage sombre, qui précipite sa chute. Il glisse sur les arbres comme sur un toboggan et la jungle apparaît comme un vaste parc d'attractions coloré. Mais le voilà retombé sur terre, où il doit faire face à sa première épreuve affective: le départ de son père, passager d'un train mystérieux. Cette conclusion abrupte place ce pré-générique sous les auspices de la fable, voire de la parabole. Le Garçon a expérimenté le paradis de l'enfance, puis il a éprouvé une chute originelle. La suite de son existence sera-t-elle placée sous le signe d'une quête de ce paradis perdu, en forme d'éternel recommencement? Des indices forts vont en ce sens, comme la récurrence du motif de l'ascension, que ce soit dans la longue montée vers le sommet d'une favela étincelant de mille feux [00:37:38 – 00:39:38] ou sa montée «à l'aveugle» sur les mécanismes d'une grue de chantier [cf. Séquence, p.14].



● De la chute originelle à l'éternel recommencement

C'est le cas du *Garçon et le Monde*, dont le récit travaille davantage sur un voyage en forme d'éternel recommencement. Le point de départ est d'ailleurs volontairement indéterminé. Le Garçon est d'emblée présenté comme un enfant attentif à la «mélodie» du monde, puisque son premier geste est de regarder avec attention une flaute d'eau colorée [cf. Bonus, p.20]. Quand un papillon passe près de lui, il le suit spontanément. Ces quelques actions suffisent à qualifier la vivacité du héros et son éveil naturel. De fil en aiguille, sa curiosité toujours grandissante le mène face à d'autres manifestations plus imposantes du règne animal et végétal: des animaux de plus en plus imposants, puis le cours d'un fleuve

● De l'enchantement naïf à la prise de conscience

Le fonctionnement de cette séquence de pré-générique emblématise le principe narratif du film dans son ensemble. Le parcours du personnage est structuré de manière ludique et enlevé sur le principe du coq-à-l'âne. Le film est construit selon le point de vue du Garçon, qui voit souvent le monde comme une grande mécanique enchantée. Une plantation de coton [séq. 3 du découpage narratif], une filature de tissu [séq. 4], un chantier de gratte-ciel, un port en pleine activité, une «ville flottante» du futur [séq. 6] ou un défilé militaire [séq. 8], sont finalement dépeints comme des manèges géants. Cette vision n'est pas sans ambiguïté, mais la force du film est aussi de laisser poindre un regard critique sur ce point de vue enfantin [cf. Séquence, p.14, et Réalisme, p.16]. Quand il traverse ces mondes, le Garçon est plus un observateur qu'un acteur, mais on peut tout de même noter quelques inflexions.

Comparons ainsi l'attitude du Garçon dans la séquence de la plantation de coton et dans celle de la filature.

«J'essaye toujours de représenter les tout premiers sentiments, ceux qui correspondent à notre venue au monde. Les premières sensations sont assez proches, à mon sens, de celles de la fin de notre vie, quand celle-ci est derrière nous et que l'on se retrouve face au vide métaphysique.»

Alê Abreu

La grande séquence de cueillette demeure assez descriptive, puisqu'elle est aussi la première à mettre en scène la mécanique aliénante du travail à la chaîne. Elle obéit à une pure logique mécaniste où la disposition des cotonniers, les gestes des cueilleurs et les mouvements des véhicules participent d'un rythme homogène, réglé comme une horlogerie. Le Garçon n'est qu'un témoin, juché sur la carriole du vieux cueilleur, mais assez indifférent au sort des ouvriers agricoles, y compris des enfants travailleurs [00:20:36] qui partent au travail «la fleur au fusil», en brandissant fièrement leurs outils de récolte. Il se désintéresse même assez rapidement de ce monde qui peut tourner sans lui, au point de plonger tête la première dans la récolte de coton [00:21:40] pour espérer y retrouver les joies de l'enfance. À ce moment, il ne se pose aucune question, surtout pas celle d'une possible indécence de son geste.

L'arrivée à la filature semble, de prime abord, obéir à une logique comparable. Là aussi, la séquence ressemble presque à un hymne à la productivité: rythme général donné par les mécanismes des machines et leurs engrenages, et gestes répétés des ouvriers. Le Garçon paraît d'abord observer ce monde de loin, littéralement perché sur son petit nuage [00:33:10], mais il va chuter et se rattraper comme il peut au fil blanc tissé par la machine [00:33:54]. Glissant comme un acrobate sur un long fil tendu, il atterrit près d'un jeune tisseur et s'intéresse enfin aux conditions de travail: le ballet des ouvriers qui doivent ramasser les larges rouleaux, puis celui des camions, jusqu'à l'arrivée du patron. Le Garçon n'agit pas, mais il se place dans une position de témoin actif. Cette métamorphose est emblématisée par un échange de regards entre le Garçon et le jeune tisseur épuisé, qui s'écroule sur son métier à tisser avant d'écarquiller les yeux en grand, et se retrouver soudainement doté des mêmes yeux que l'enfant [00:33:25].

Cet échange de regards vaut interpellation du Garçon, qui vient là de perdre son innocence. Le jeune tisseur littéralement «au bout du rouleau» est une préfiguration claire du destin d'ouvrier exploité et aliéné qui est sans doute promis au Garçon, et contre lequel il doit déjà trouver des parades. Le voyage transforme le Garçon en témoin de plus en plus actif. Cette prise de conscience s'accompagne d'une plus grande autonomie de déplacement. Balloté par les événements au début de son périple, le Garçon est plus «déplacé» par les différents moyens de transport (train, barque, carriole, bus) qu'il ne se déplace lui-même. Il est même «aspiré» par la ville du futur en forme de soucoupe volante [00:48:10]. C'est paradoxalement par la marche et la course à pied qu'il gagne son autonomie, que ce soit dans la longue ascension de la favela, quand il retourne dans la filature et espionne le patron [00:54:11] ou quand il retraverse la forêt, désormais toute polluée, de son enfance [01:02:59]. Quand bien même la logique des déplacements n'obéit jamais au

réalisme topographique, le Garçon gagne de plus en plus d'ampleur dans ses déplacements, à tel point que dans la dernière séquence du retour [séq.10], il paraît presque chaussé de bottes de sept lieues qui lui permettent d'avaler les distances. C'est aussi en cela que le récit du *Garçon et le Monde* se rapproche du conte. Comme dans *Les Mille et Une Nuits*, il crée des connexions secrètes entre différents lieux [cf. Motifs, p.8] et différents temps [cf. Rythmes, p.10]. ■



● Jungles et bestiaires

Durant son périple, le Garçon traverse différents lieux a priori opposés: de la jungle à la ville bétonnée. Pourtant, certains points communs sont mis en évidence entre ces univers antagonistes. À partir de captures d'écrans de ces lieux – la forêt enchantée du début, la première grande ville et la «ville soucoupe volante» du futur –, les élèves pourront repérer quelques ressemblances, comme entre les gratte-ciels de la ville et les arbres de la jungle. Dans les vues aériennes de la «ville soucoupe volante», les jardins publics ressemblent également à la plantation de coton. On pourra interroger les élèves sur ces voisinages graphiques et visuels. Ces lieux obéissent-ils à une description objective? Ne sont-ils pas aussi remodelés par le point de vue du Garçon qui garde la mémoire des précédents lieux qu'il a traversés? Pour prolonger cette observation, on pourra demander aux élèves un travail sur le bestiaire du film. Car s'il y a évidemment des animaux, il y a aussi beaucoup de créatures hybrides. Ainsi, les véhicules, bateaux, grues et jusqu'aux tanks et bulldozers sont souvent dotés de têtes d'animaux (sauterelles, éléphants, girafes...). Pour quelle raison? Comment ces machines deviennent-elles aussi des sortes de personnages, via cette comparaison avec le règne animal? Les élèves connaissent-ils d'autres œuvres, picturales ou littéraires, où les animaux deviennent ainsi des personnages, et même des caractères? Ces œuvres peuvent-elles être comparées au film?



Motifs

Page blanche et saturation

Une analyse strictement graphique du film permet aussi de comprendre sa logique narrative.

Si *Le Garçon et le Monde* est un film d'animation aux teintes parfois graves, il a une qualité primordiale : il déborde de la joie de faire du cinéma. Cette joie est avant tout perceptible dans le foisonnement graphique dont il fait preuve. Contrairement à beaucoup de films d'animation qui reposent sur une homogénéité des techniques, celui-ci prend plaisir à multiplier les textures graphiques. Le Garçon et les personnages sont dessinés aux traits de couleur (avec même certains détails dessinés au stylo à bille). La jungle l'est à la peinture et à l'acrylique. La grande ville est composée comme un collage avec beaucoup de papiers découpés. Les textures des containers du port sont celles de différents cartons ondulés. L'amour des matières déborde de chacun des plans du film et renforce sa dimension artisanale, dans laquelle se devinent les gestes des animateurs. On sent les coups de ciseaux dans les papiers découpés, ou la trace du coup de pinceau. Dans la scène de cueillette dans la plantation [séq. 3 du découpage narratif], l'épaisseur même de la gouache donne déjà en soi l'épaisseur des massifs végétaux.

● Angoisse de la page blanche

À cette aune, l'écran de cinéma est ramené à la toile du peintre ou à la feuille du dessinateur. C'est avant tout un rectangle qu'il s'agit de composer de manière plastique. Le Garçon passe d'un monde à l'autre (de la jungle au monde industriel en passant par les favelas ou un port), mais la forme même de ces mondes a quelque chose de particulier. Ce sont des grandes fresques animées, jouant assez peu sur les effets de profondeur. Les vues d'ensemble ressemblent parfois à des toiles peintes à l'ancienne devant lesquelles évoluent le Garçon et les figures qui l'accompagnent. Dans les intérieurs (le petit appartement de la favela ou la chaîne de travail de la filature), une certaine théâtralité des lieux est même assumée. Le film s'inscrit dans une tradition picturale héritée des avant-gardes plastiques du début du siècle

[cf. [Abstraction, p. 18](#)], qui se situe sciemment à la frontière entre abstraction et figuration. On peut aussi y voir, plus simplement, un attachement à la candeur et à la poésie du dessin d'enfant.

Le film est d'ailleurs le plus littéral des « dessins animés ». Régulièrement, l'écran se remplit progressivement pour figurer un univers jusqu'à saturation. Ainsi, dans la séquence du pré générique, la jungle colorée du début se compose, élément par élément, comme une grande marqueterie colorée. Dans la séquence du chantier [cf. [Séquence, p. 14](#)], celui-ci est figuré, au départ, de manière très épurée (une poutre horizontale puis la structure bétonnée d'un immeuble) afin de révéler une métropole composée comme un collage saturé de signalétiques et de publicités.

Le film ne craint pas le trop-plein visuel, mais joue sur des effets de flux et de reflux. L'écran est ainsi souvent « remis à zéro ». Après le moment de jeu dans la jungle, un nuage blanc et un grand coup de vent ramènent l'enfant dans la campagne dépouillée de son enfance [00:04:45], avant l'arrivée d'un train qui emporte son père et disparaît comme un ver de terre dans un trou d'épinglé [00:07:07]. D'autres « remises à blanc » opèrent, par exemple quand l'enfant plonge dans la récolte de coton [00:19:52] ou sur un mode plus tragique, avec la chute du grand oiseau bariolé [01:00:05].

Mais revenons au départ du père en train. Cette image n'est pas seulement poignante par ce qu'elle raconte, mais parce qu'elle est le point d'orgue de la disparition du monde enchanté de l'enfance débordant de ressources encore inexplorées. Sans dialogue ni psychologie, le film parvient à figurer et à faire ressentir un très profond sentiment de perte (à la fois matérielle et affective) par le simple truchement du graphisme. À ce moment précis, le film joue littéralement sur une « angoisse de la page blanche », une suspension dans l'inconnu, où le spectateur comme le héros sont bien conscients de ce qu'ils ont perdu, mais ne savent pas encore ce qui va pouvoir être reconstruit. Transformer l'écran de la salle de cinéma en page blanche renvoie aux conditions même d'élaboration du film, construit en blocs indépendants mais se régénérant les uns les autres [cf. [Genèse, p. 4](#)]. On peut même voir dans le nom de la société de production d'Alê Abreu, « *Filme de Papel* » (« Film de papier »), une analogie directe entre le papier et l'écran.



Le film est souvent gouverné par un principe de saturation joyeuse. Plus l'écran est rempli, plus l'émerveillement visuel est garanti, quand bien même il repose sur la vision biaisée du Garçon qui, encore une fois, ne discerne pas toujours les cadences infernales dans les lieux de travail et d'exploitation (plantation, chantier, atelier) et leur substitute une entraînante métronomie. Une séquence fait pourtant exception à cette logique, celle où le Garçon croit voir son père sortir d'un train dans une gare d'une blancheur ultra-moderne, court vers lui avec émotion... avant de se rendre compte qu'un autre homme, à l'allure exactement semblable, sort lui aussi du train, puis un autre et encore un autre, qui tous marchent de manière indifférenciée, sans prêter attention à l'enfant [00:57:44 – 00:58:44]. Ici, la logique de saturation joue sur un effet de reproduction à l'identique, de pur clonage des formes et des figures, loin de la séduction et de la variété graphique des autres moments du film.

● Passages secrets

Pour passer d'un monde à l'autre, d'un univers parfois saturé à un autre parfois désertique, il ne suffit pas non plus d'effacer l'écran à la manière d'une ardoise magique et de repartir comme si de rien n'était. Les transitions s'effectuent par des raccords classiques. Ainsi, un prospectus de recrutement, échappé d'un bus de travailleurs, nous montre la façade de l'atelier de tissage où aura lieu la séquence suivante [00:29:30] ou le passage d'un train fait volet et dévoile derrière lui, un imposant bataillon policier avant la séquence de répression [00:58:44]. Comme au théâtre, en somme, un effet de coulissolement des décors les fait se succéder les uns aux autres.

Cependant, s'établissent parfois d'autres connexions secrètes beaucoup plus inattendues entre des lieux dissemblables. La première figuration de la grande ville [00:33:53] joue d'emblée comme un envers inquiétant de la jungle colorée du début. L'espace y est saturé de circulations, de signalétiques et de publicités, conférant une impression d'écrasement et d'inquiétude (tout est dans les teintes grises et ocres) soulignée par le défilé d'une fanfare militaire protégée par des tanks-éléphants. Comment s'échapper d'un tel espace? Le film propose une solution purement graphique. Le tronc d'arbre vu sur une boîte de conserve dans

la cuisine de l'habitant de la favela [00:38:36] devient un passage secret d'où sortent, le lendemain matin, ce même homme et le Garçon, juchés sur un vélo en direction de la plage [00:40:10]. Quand le cadre s'élargit, il apparaît que le tronc d'arbre était en fait une façade publicitaire nichée au cœur de la favela. Le film joue ainsi sciemment des ambiguïtés graphiques et des échelles, exacerbant parfois un détail, jouant sur une confusion entre la platitude et la profondeur de l'espace pour trouver des échappatoires secrètes. ■

● Local et universel

Bien que *Le Garçon et le Monde* s'affirme comme une fable universelle (ce que confirme son succès international), il s'ancre nécessairement dans une réalité propre à la société brésilienne. Les élèves pourront donc mener quelques recherches sur certains aspects de la culture du pays, auxquels il est fait écho dans le film.

Ils pourront ainsi se renseigner sur les spécificités de l'urbanisme des grandes villes, la présence récurrente des favelas, les causes de leur implantation, leur organisation et leurs innovations (architecture de la rénovation, façades colorées). En quoi la représentation de ces quartiers dans le film déjoue certains clichés?

Toujours dans l'architecture, on pourra aussi s'intéresser à «l'architecture novo» des années 1960, la construction de la nouvelle capitale Brasilia et l'œuvre d'Oscar Niemeyer. En quoi les «villes soucoupes volantes» s'inspirent de cette période?

Un autre sujet de recherche pourra concerner la musique: rôle social des écoles de samba (on entend beaucoup plus de musique dans les rues brésiliennes qu'en France), significations et rituels du carnaval, rapport entre musique et contestation sociale.

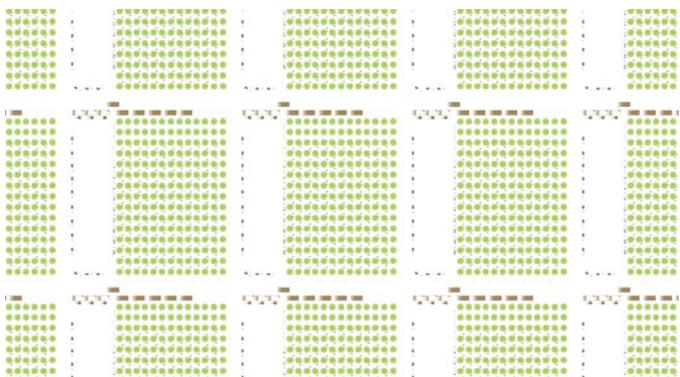
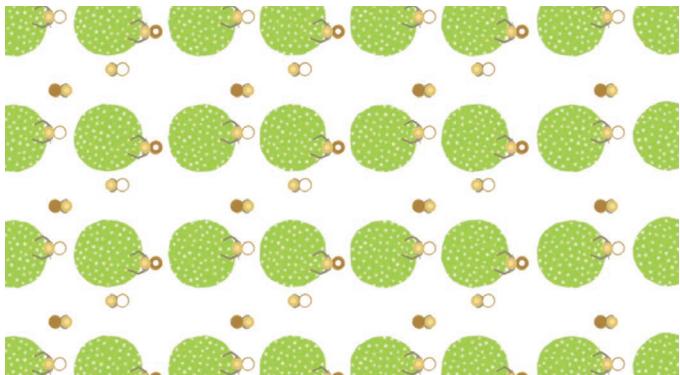
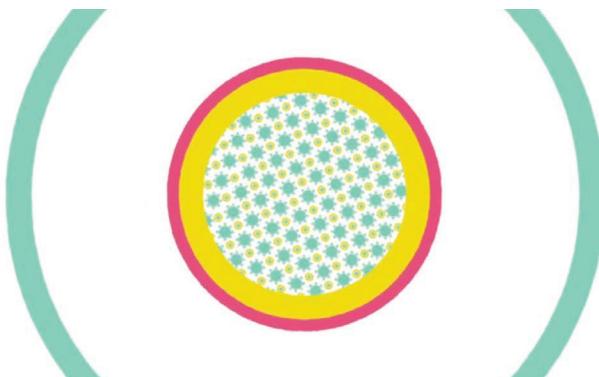
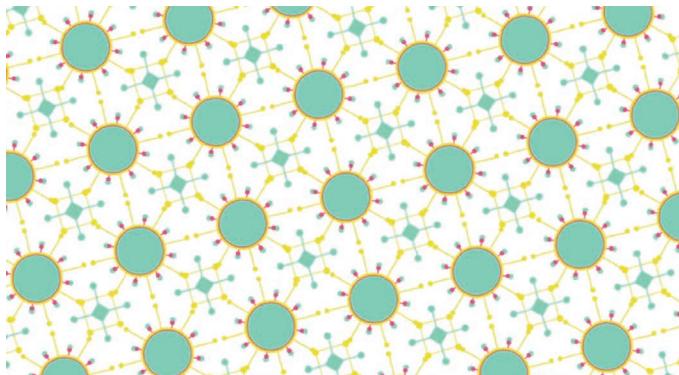
Enfin, on pourra effectuer des recherches sur la devise même du Brésil «*Ordem e Progresso*» («Ordre et Progrès») et s'intéresser à la philosophie qui la sous-tend. Comment le film interroge, et remet même en cause, les notions d'ordre et de progrès?

Rythmes

Cercles et cycles

Les règles géométriques du film nourrissent aussi son propos fictionnel.

Le Garçon et le Monde renoue avec une particularité que le cinéma contemporain avait un peu délaissée: celle d'un film basé sur une recherche de rythme et de tempo. Il y a bien un argument narratif (un jeune garçon doit retrouver son père dans le monde moderne), mais sa structure évoque avant tout celle d'une pièce musicale. Il est basé sur un thème (le voyage) repris avec différentes variations, grâce à de savants jeux d'échos rythmiques et visuels.



● Hypnose et répétitions

Le film débute et se termine de manière presque expérimentale sur des plans de formes circulaires et rotatives. On peut penser à de célèbres films d'artistes, réalisés il y a près d'un siècle (voir les «rotoreliefs» d'*Anémic Cinéma* de Marcel Duchamp, en 1926). L'intention est claire. Il s'agit de stimuler d'emblée une sorte d'hypnose du spectateur, pour le faire rentrer dans un monde ayant sa propre logique. Cette symétrie entre le début et la fin indique que le film adopte une certaine circularité, avec une forme close sur elle-même, adepte des jeux de boucles et de reprises. Il en va ainsi de ce modèle de cinéma purement géométrique, que l'on pourrait croire réservé au cinéma expérimental, mais que *Le Garçon et le Monde* se fait fort d'adapter à ses décors.

Ainsi, toute la séquence de la plantation de coton [00:18:50 – 00:20:40] joue sur l'alignement des massifs végétaux (eux-mêmes ponctués de points blancs), créant une mécanique de cercles en mouvement de différentes tailles. L'usage fréquent des plans en plongée déréalise quelque peu les lieux pour ne plus en faire qu'une surface tramée de pastilles colorées, qui, à la manière d'une tapisserie, n'a pas de limites marquées et pourrait même s'étendre à l'infini. D'une manière comparable, les séquences décrivant le fonctionnement du port [00:44:58 – 00:45:47] jouent sur des effets de défillements horizontaux, à différentes vitesses, de segments colorés représentant les containers.

● Un circuit de production

Cette application d'un mouvement a une justification. *Le Garçon et le Monde* est, en effet, structuré autour d'un circuit d'exploitation économique: celui du coton. Sans être didactique, le film se base sur un processus de transformation d'une matière première en produit marchand. En l'occurrence, il observe comment le coton est d'abord récolté à la main par des cueilleurs, puis transformé dans une grande filature en lés de tissu. Lesquels rouleaux sont ensuite transportés dans des containers, puis «aspirés» dans une ville futuriste où seront fabriqués des vêtements à la chaîne, mais de manière très dématérialisée [00:47:22 – 00:48:18], dans un graphisme très proche d'un dessin industriel informatique. Ce cycle repose sur une disparition progressive et impitoyable de l'humain. Dans la plantation, les gestes et déplacements des cueilleurs, quoique hyper réglés, participent du mouvement d'ensemble. Dans la filature, les tisseurs deviennent immobiles. Quant au reste de la chaîne de production, il se passe de toute présence humaine. Ainsi, par un travail purement graphique et rythmique, le film en dit beaucoup sur l'évolution des conditions de travail à l'ère moderne, tant ce cycle de l'exploitation du coton peut être considéré comme un exemple emblématique des transformations des conditions de travail depuis la révolution industrielle.

● Le cercle, figure de la perfection

Une courte séquence s'oppose cependant à ce fatalisme industriel. Il s'agit du moment où le Garçon et le tisseur retournent dans la filature vide, et fabriquent un poncho coloré sur un métier à tisser circulaire [début de la séq. 7]. En se réappropriant son instrument de travail, l'ouvrier s'offre un moment joyeux et créatif, que le Garçon partage avec bonhomie, en faisant émerger sa tête du vide central du métier à tisser. Voilà pour l'explication à la fois psychologique, économique et même politique. Mais on peut là aussi faire une lecture purement formelle de ce moment. Le poncho tournant sur lui-même [00:53:08] évoque la figure d'un mandala, c'est-à-dire à la fois une représentation du monde et une image propice à la méditation. La figure du cercle est celle d'une totalité, convoquant une certaine idée de la perfection, et se voit dotée d'un vrai signifiant spirituel. Le cercle s'oppose aussi à la linéarité absolue du circuit économique du coton. En tournant sur lui-même, le poncho devient autonome et s'extrait du cycle de transformation du coton. Le moment est une parenthèse de félicité arrachée aux cadences infernales, qui reprennent [00:55:00] avec des nouvelles livraisons de rouleaux et une production linéaire et démultipliée, qui laisse désormais les ouvriers à la porte de l'usine.

● Une conception circulaire du temps

La figure du cercle n'est pas perceptible que graphiquement. Elle se devine dans la structure même du récit, et une certaine répétition des situations entre le début et la fin. Ainsi, le départ initial en train du père [00:06:34 – 00:07:05] est reproduit peu avant le dénouement [01:06:25 – 01:07:16], mais cette fois, vécu depuis l'intérieur du compartiment. L'adulte y croise le regard de l'enfant à travers la vitre du train, dans un face-à-face fugitif et assez poignant. L'ambiguïté de la scène est totale. S'agit-il d'un simple flashback avec variation de point de vue? C'est possible, mais la structure assez linéaire du film ne nous incite pas à privilégier cette piste. S'agirait-il plutôt d'un nouveau départ du Garçon qui a grandi, est lui-même devenu père, et doit lui aussi se résoudre à quitter sa campagne, dans une cruelle répétition d'un destin familial qui vire désormais à la prédestination? S'agit-il d'une vision du Garçon sur son futur, qu'il cherche désormais à conjurer? Ou s'agit-il, au contraire, d'un souvenir du vieil homme qui vit désormais, au soir de sa vie, dans cette maison abandonnée, auquel cas tout le film serait un récit rétrospectif de la vie de ce vieil homme? Une transmission générationnelle a bien lieu, dans les tout derniers instants. Dans un paysage hivernal désolé, le vieil homme reproduit le geste du Garçon (porter une vieille boîte de conserve à son oreille pour écouter à nouveau la mélodie jouée à la flûte, leitmotiv musical du film), avant que le Garçon ne surgisse de la blancheur du brouillard [01:08:39 – 01:09:03] et retrouve ses parents. Le vieil homme et le Garçon sont-ils un même personnage, ou non? Le film évoque-t-il l'enfance ou la vieillesse? Toutes les interprétations sont finalement possibles, et aucune n'est absolument certaine. C'est la force du film de susciter autant de lectures, sans en privilégier aucune. On retrouve d'ailleurs le même type de paradoxe dans *Les Maîtres du temps* de Moebius et René Laloux (1982) – film qui a grandement inspiré Alê Abreu [cf. Réalisateur, p. 2] – dans lequel un petit garçon et un vieillard se révèlent être une seule et même personne aux deux âges extrêmes de la vie.

A la fin du *Garçon et le Monde*, persiste tout de même l'impression que le partage des générations n'était volontairement pas si clair. Les figures croisées par le Garçon (le jeune tisseur, le vieux cueilleur, les musiciens aux costumes bariolés, les salariés aux visages fatigués sortant des trains de banlieue) sont autant de figures bienveillantes qui croisent la route de l'enfant, mais apparaissent aussi comme

des possibles de lui-même dans plusieurs années. En ce sens, le film évoque la rencontre d'un personnage avec toutes les personnalités qu'il pourra être (dans l'hypothèse où il raconte l'histoire d'un enfant) ou qu'il a pu être (s'il s'agit, au contraire, de l'histoire d'un vieil homme). Au-delà des indécisions volontaires, le film suggère une très belle idée: tous les âges de la vie d'une personne peuvent se connecter pour former une ronde de souvenirs, de sensations et d'affects. Chaque être humain est finalement constitué d'un «feuilleté» de personnalités renvoyant à différentes expériences, et partant à différents âges de sa vie. En cela, le temps que nous expérimentons est davantage circulaire que linéaire. ■



Sons et musique

Envoûtements

VIDÉO
EN
LIGNE

La variété des musiques du film n'est pas qu'un pur accompagnement. Chacune d'elles modèle différemment l'univers du film.
[cf. vidéo en ligne *Musique et dessins : régénérations*]



● Musique protectrice

Si la musique a inspiré Alê Abreu pour l'écriture de son film [cf. *Genèse*, p. 4], elle est aussi manifestement un guide pour son personnage. D'emblée, le Garçon est montré comme un personnage qui écoute autant qu'il regarde. Dès le début, il tend l'oreille vers une flaque d'eau colorée d'où émane la mélodie principale du film. Celle-ci lui sera rejouée plus tard à la flûte, par son père, au moment de son grand départ, puis déclinée à plusieurs reprises. Plusieurs fois au cours du film (dans la plantation, [séq. 3] ; dans le chantier, [séq. 6]), le Garçon entend cette mélodie et devient soudainement aimanté vers elle, marchant comme un somnambule, au point de ne plus discerner son environnement immédiat.

Cette mélodie étant celle que lui jouait son père, il y a évidemment un réflexe presque pavlovien chez le Garçon qui a toujours l'espoir de retrouver la figure paternelle en remontant à la source des notes. Si l'espoir est souvent déçu, la musique a tout de même une vertu protectrice, puisqu'elle permet au Garçon de traverser des environnements hostiles (la favela, le chantier, le port). Quand la musique est jouée à l'écran, elle est toujours traduite visuellement. Des bulles de couleur s'échappent des instruments et colorent le paysage, créant une sorte de cocon magique. On pourrait faire le rapprochement avec le célèbre conte des frères Grimm, *Le Jouer de flûte de Hamelin*, à la différence que le Garçon n'est pas sciemment manipulé par un adulte. Les compagnons qu'il croise, hommes souvent vêtus de la même manière que l'enfant, sont plutôt des âmes bienveillantes, substituts du père ou projections de l'enfant dans son futur de travailleur adulte.

● Tout est musique

La bande sonore du *Garçon et le Monde* ne fait pas de distinction entre les sons et la musique. Le making-of, en bonus sur le DVD, révèle un partenariat étroit entre Alê Abreu et plusieurs musiciens de styles et de cultures très différents. Tous ont œuvré à définir les différents univers sonores du film.

Ainsi, les mélodies à la flûte ont été créées par le flûtiste Helcio Muller, spécialiste des musiques traditionnelles et folkloriques. Les sifflements et échos de la jungle [à partir de 00:02:30] ont été créés par le percussionniste de jazz Naná Vasconcelos. La chorale de percussions corporelles, Barbatuques (dont les membres produisent des sons en frappant leurs mains contre leur corps ou leur bouche), a mis au point le rythme entraînant des scènes de cueillette du coton [à partir de 00:18:25], de manifestations [à partir de 00:22:21] et de processions militaires [à partir de 00:34:26]. Quant au bien nommé GEM (Grupo Experimental de Música), il a inspiré le film à plus d'un titre. Leurs instruments bricolés (des assemblages loufoques de tuyaux, caisses de résonnance, percussions et autres mécanismes qui évoquent les sculptures de Jean Tinguely) leur ont permis d'imaginer les sons des camions menaçants [à partir de 00:23:43] et des sirènes portuaires. Ils ont également directement inspiré la « machine-orchestre » du film [à partir de 00:41:25], fabriquée à partir d'un vélo, d'une flûte et d'une cymbale. Une vidéo du GEM, accompagnant le film en ciné-concert¹ en 2015, montre clairement l'analogie entre les instruments du groupe et ceux imaginés

dans le film, comme ceux fabriqués par des enfants, à partir de résidus trouvés à la décharge [01:01:42].

Enfin, les rares dialogues du film ont aussi été travaillés par des musiciens, puisque le rappeur Emicida a enregistré les discussions en « portugais inversé » entre les parents (tous les mots du dialogue sont écrits à l'envers), avant de composer le rap du générique final.

Le Garçon et le Monde fait donc une confiance absolue au pouvoir d'évocation, et même d'envoûtement, de toutes les musiques. Le jazz, le rap, la musique traditionnelle et celle issue d'instruments expérimentaux trouvent ici un terrain d'entente qui jette des échos entre des styles a priori très éloignés les uns des autres. ■

● Des artistes explorant le son

L'originalité du travail musical du *Garçon et le Monde* ne se cantonne pas à l'écriture musicale, mais aussi au choix et à la conception, parfois totalement inédite, des instruments. Le travail du GEM (Grupo Experimental Música) pourra ainsi être regardé de près, pour faire comprendre aux élèves que la musique peut explorer des zones auditives plus proches de l'expérimentation sonore que de la pure mélodie.

Les élèves pourront également mener des recherches sur l'œuvre du sculpteur suisse Jean Tinguely (1925-1991), dont les œuvres faites de mécanismes et d'engrenages loufoques ont aussi une dimension sonore et musicale. Ils découvriront ainsi comment les sculptures *Méta-harmonies* ont, de toute évidence, inspiré la machine-orchestre construite par l'homme au poncho dans le film. Elles consistent en de vastes engrenages à base de roues, reliées à des instruments de musique (piano, clavier, caisse claire) et produisant une musique à la fois aléatoire et mécanique.

Enfin, toujours dans le domaine de l'exploration d'une zone intermédiaire entre la musique et l'art contemporain, les élèves pourront regarder quelques vidéos de *From here to ear'* de l'artiste Céleste Boursier-Mougenot. Il s'agit d'une vaste installation en forme de volière où des guitares électriques, disposées à l'horizontale, servent de perchoirs à des oiseaux laissés en liberté. Ce sont ainsi les volatiles qui « grattent » les guitares et font résonner des notes imprévues dans ce vaste espace. La musique qui en découle n'est donc pas programmée à l'avance, mais elle entre en résonance avec l'ambiance générale du lieu et les piaillements des oiseaux. Là encore, comme dans *Le Garçon et le Monde*, il n'y a pas de frontière entre « musique » et « ambiance sonore », qui s'alimentent mutuellement. Autant de recherches artistiques savantes, mais dont l'approche ludique et poétique les rend accessibles à un jeune public.

1 youtube.com/watch?v=aXmQOShrKeY (lien officiel)

1 youtube.com/watch?v=ca90P2PpyjU (lien officiel)

Découpage narratif

Le chapitrage proposé est indépendant de celui proposé sur le DVD édité par Les Films du Préau.

1 PARADIS PERDU

00:00:00 – 00:07:11

Le film débute sur une animation de formes rotatives et colorées. Il s'agit en fait de l'intérieur d'une flaqué d'eau, observée avec attention par le Garçon, vêtu d'un short et d'une marinière rouge. Celui-ci tend l'oreille car de la musique semble sortir de la flaqué. Puis il joue dans une forêt très dense et colorée qui se dessine peu à peu sur l'écran. Grimpant sur les arbres, il parvient à un petit nuage d'où il contemple le paysage vu du ciel, ainsi qu'une ville ponctuée de grandes citadelles pointues. D'un coup de vent, le Garçon tombe du ciel, jusqu'à la porte d'une maison d'où s'éloignent ses parents, un couple d'adultes aux profils émaciés. L'homme lui joue un air à la flûte, avant de rejoindre un quai de gare. Le train arrive dans le paysage redevenu immaculé, avant de disparaître à l'horizon.

2 LE PÈRE DISPARU

00:07:12 – 00:14:42

Après le départ de son père, le Garçon croit le voir à plusieurs reprises, mais il disparaît à chaque fois. La vie continue entre la mère et l'enfant. Dans la cuisine, le Garçon chipe une boîte de conserve et la porte à son oreille pour continuer à entendre la mélodie à la flûte. Dans son lit, le Garçon se remémore les dures conditions de travail de ses parents, paysans démunis. Puis il prépare sa valise et la traîne jusqu'au quai de gare en pleine nuit.

3 L'EXPLOITATION

00:14:43 – 00:25:38

Après un épique voyage en train, le Garçon se réveille dans un grand hamac, dans un intérieur confortable. Un vieil homme fatigué lui prépare le petit-déjeuner, puis part en carriole avec le Garçon et un petit chien. Ils arrivent dans une grande plantation de coton où la cueillette s'effectue à un rythme métronome. Le Garçon entend la mélodie à la flûte qui le mène à un musicien costumé, puis à un défilé de carnaval (à moins qu'il ne s'agisse d'une manifestation), qui s'évapore dans le brouillard. De retour à la plantation, le Garçon assiste au recrutement des travailleurs par un cowboy menaçant.

4 LA FILATURE

00:25:39 – 00:35:56

Après un long trajet à travers route et mer, le Garçon arrive à une usine de tissage vide. Une chaîne de travail apparaît. Un jeune tisseur s'affale sur son métier, et ouvre les yeux en grand, avec le même regard que le Garçon. S'agit-il de l'enfant dans quelques années ? À la fin de la journée, le Garçon est pris dans la cohue d'un bus qui arrive dans une grande ville.

5 LA FAVELA

00:35:57 – 00:42:24

Au bout de la ligne de bus, le Garçon suit un vieil homme qui habite dans une favela. Au terme d'une longue ascension, le vieil homme l'invite dans sa modeste demeure. Le lendemain, l'homme prend le Garçon sur son vélo et arrive en surplomb d'une plage colorée.

6 LES VILLES DU FUTUR

00:42:25 – 00:50:51

L'homme fabrique une machine avec des instruments de musique. Le Garçon trouve un kaléidoscope. Fasciné par les formes mouvantes de l'appareil, il marche à l'aveugle, guidé par la mélodie de la « machine-orchestre ». Il ne se rend pas compte qu'il monte sur la nacelle d'une grue, et marche en équilibre sur les poutres d'un immeuble en chantier. À la fin de ce parcours, le Garçon se retrouve au milieu d'un port. Dans le ciel, flottent des capsules volantes. Elles abritent des villes du futur qui aspirent les cargos pour récupérer leurs richesses.

7 TRANSFORMATION DE LA FILATURE

00:50:52 – 00:57:42

Le vieil homme retourne dans la filature de tissage, vide. Il se fabrique un poncho coloré sur un métier circulaire qui tourne sur lui-même. Au centre, un trou pour que le Garçon y passe la tête. Au matin, ils voient tous les deux, dans la cour, la présentation faite au patron d'une machine à tissage ultramoderne. L'usine accroît sa productivité en se passant d'ouvriers.

8 DÉSOLATIONS

00:57:43 – 01:02:23

L'enfant arrive sur un quai de gare moderne. Il se fait une joie de voir son père sortir du train, puis déchante quand il s'aperçoit que tous les voyageurs sont semblables et arborent le même visage épuisé. Le départ du train laisse apparaître des rangées de policiers et un défilé militaire. Dans le ciel, un oiseau bariolé et un aigle noir s'affrontent, jusqu'à la victoire de ce dernier, plongeant la ville dans la torpeur. Assis sur une vieille carrosserie de voiture, le Garçon et le vieil homme contemplent la ville-citadelle au loin. Autour d'eux, une décharge sordide où des enfants fouillent dans les déchets, pour fabriquer des instruments de musique. La musique est d'abord joyeuse puis prend le ton de la déploration. Elle accompagne des vues de la ville et du port, puis des scènes de déforestation.

9 IMAGES DE LA CATASTROPHE

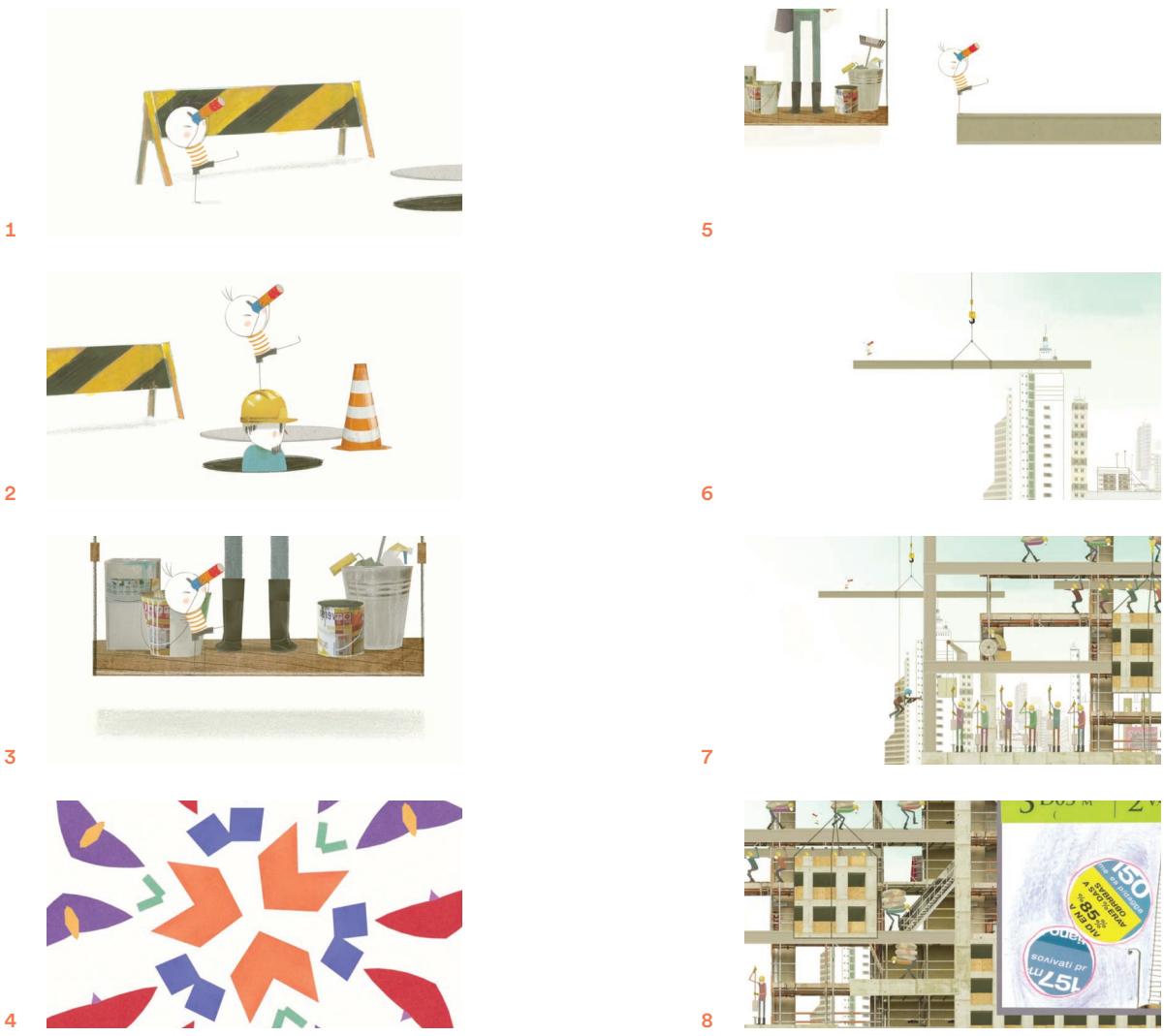
01:01:24 – 01:02:58

Des vraies flammes envahissent l'écran, laissant apparaître des images filmées de catastrophes écologiques (déforestation de l'Amazonie, arbres abattus, pollution, marée noire).

10 LE RETOUR

01:02:59 – 01:10:25

Le Garçon court à travers une jungle aux arbres calcinés et fracturés et aux cours d'eau pollués, puis retrouve sa maison d'enfance, désormais abandonnée. Un vieil homme quitte la maison en déployant son poncho coloré. Il regarde une procession d'enfants jouant de la musique. Il retrouve une vieille boîte de conserve qu'il porte à son oreille. Il entend à nouveau la mélodie à la flûte. Du brouillard, surgit le Garçon qui retrouve ses parents et se blottit contre sa mère. Tous les trois plantent la graine d'un arbre. Le film s'achève sur les mêmes motifs colorés et rotatifs qu'au début.



Séquence Un chantier enchanté ?

La séquence analysée correspond au début du chapitre 6 du découpage narratif.

Cette courte séquence [00:42:45 – 00:43:57] est emblématique de la façon dont *Le Garçon et le Monde* parvient à une symbiose entre le dessin et la musique. Elle montre aussi comment le récit progresse par associations visuelles qui permettent de passer d'un lieu à l'autre.

● Ensorcellements

La séquence témoigne d'un moment heureux, presque d'une parenthèse enchantée. Le vieux tisseur qui a recueilli le garçon veut lui offrir un moment de détente à la plage, mais celle-ci est trop bondée. À la place, il fabrique une «machine-orchestre» en accolant des instruments de musique (flûte, cymbale) aux mécanismes de son vélo. La machine produit la même mélodie qui ensorcelle régulièrement le Garçon. Mais le Garçon est cette fois doublement ensorcelé, par la musique qui revient comme le thème structurant du film, et par les motifs géométriques du kaléidoscope que l'homme vient de lui offrir. Scandant la séquence, ces formes mouvantes et colorées [4 et 12] rappellent celles qui ouvrent et ferment le film.

● Le gigantisme contre l'humain

La démarche du Garçon est celle d'un somnambule. Il marche mécaniquement devant lui, sans regarder, absorbé par le kaléidoscope. Autour de lui, l'environnement urbain est figuré de manière très dépouillée [1]: un sol abstrait, une barrière, un plot de chantier et un trou figuré sous la forme d'une simple lentille noire. Un suspense se met naturellement en place, puisque le Garçon marche tout droit vers le trou, mais il est sauvé au dernier moment par l'irruption de la tête d'un ouvrier [2]. Le registre de la séquence vire ainsi nettement au burlesque, le Garçon marchant sur le casque de l'ouvrier au dernier moment comme si de rien n'était. C'est une récurrence de la séquence : la catastrophe est toujours déjouée au dernier moment. Le surgissement de l'ouvrier casqué évoque le mouvement mécanique d'un piston, indiquant une autre caractéristique de la séquence : le chantier est réglé comme du papier à musique. Nous en découvrons le fonctionnement au gré de plans de plus en plus larges. Toujours pris dans sa progression mécanique, le Garçon ne se rend pas compte qu'il monte sur une planche soulevée par une grue [3] puis qu'il continue son avancée sur une poutre qui le frôle [5]. La géométrie d'ensemble est réglée «à plat», dans un espace orthogonal à deux dimensions, évoquant aussi bien la précision du papier millimétré que les premiers jeux vidéo (type *Mario Bros* ou *Donkey Kong*) fonctionnant sur un principe similaire de parcours sur des plateformes en mouvement.

L'échelle du cadre s'élargit considérablement, laissant se dessiner une ville moderne faite de gratte-ciels élancés [6]. La figure du Garçon n'est pas plus grande qu'une fourmi courant sur une poutre en mouvement. Il disparaît derrière la structure d'un immeuble en chantier [7], réglé sur le même



9



10a



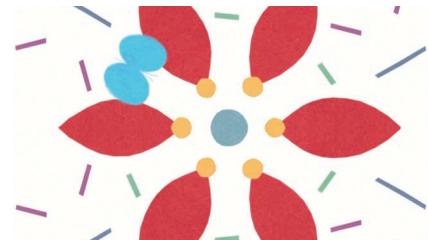
10b



11a



11b



12



13



14

rythme métronome que la récolte du coton et la fabrication du tissu [séq. 3 et 4]. L'enfant a comme été aspiré par la ville. La structure géométrique de l'immeuble est parasitée par un grand panneau publicitaire [8]. L'espace est comme aplati et la ville en construction ressemble davantage à un collage. Apparaît une publicité [9], elle-même composée comme un collage. Il y a quelque chose d'un peu inquiétant dans ces figures publicitaires, auxquelles un sourire arrogant, la pâleur du teint et le matérialisme triomphant (l'homme brandit une carte de crédit) donnent des allures de robots, voire de zombies. Ces personnes n'apparaissent pas très humaines, mais c'est bien une certaine disparition de l'humain qui se joue là. Le gigantisme de cette métropole en construction aspire les hommes, comme la publicité ne promeut que des corps et des visages désincarnés.

● Le funambule dans la jungle urbaine

Avec ses gratte-ciels en forme de troncs d'arbres géants, ses grues à têtes de dragons, ses hélicoptères frelons et ses oiseaux rapaces, la ville apparaît en symétrique bétonné de la jungle [10a]. Mais comme dans la première séquence du film où l'enfant s'ébrouait dans la jungle, inconscient des dangers, il y évolue comme un funambule sur sa poutre. Le voilà qui réapparaît tout à la droite du cadre [10b]. Il y a quelque chose de ludique dans cette réapparition (on peut chercher le Garçon à la manière d'*Où est Charlie ?*), mais aussi de plus profond. Son innocence (pour ne pas dire son inconscience) l'a préservé, et de tous les humains, il est le seul à ne pas être « aspiré » par la ville. En continuant à la voir comme un grand terrain de jeux, il en devient même le dernier survivant.

La suite de la séquence revient à une échelle plus

resserrée, accentuant les prises de risque du Garçon, manquant de chuter de sa poutre [11a et 11b]. Un petit événement inattendu le tire de son hypnotise : l'irruption d'un papillon qui se mêle aux motifs du kaléidoscope [12]. Le Garçon tique du regard [13], mais en regardant à nouveau à l'intérieur du kaléidoscope, il a une surprise encore plus grande : les motifs de couleur se sont transformés en fleurs sur un chemin qui mène l'enfant... à la maison de son enfance, dans laquelle se situera la séquence suivante [14].

● Émerveillement et lucidité

Ainsi, par pure association graphique, le Garçon effectue le déplacement physique entre deux lieux totalement opposés : la métropole inquiétante et le cocon rassurant de sa maison d'enfance à la campagne. Cet art du raccord graphique est emblématique de la progression narrative du film, qui procède ainsi souvent par effets de rapprochements visuels. Plus globalement, la séquence est aussi emblématique des ambiguïtés productives du film. Toute la séquence a beau être baignée d'une sorte d'enchantelement (la musique entraînante, la démarche flottante de l'enfant, l'absence de danger), elle sait aussi alerter sur une certaine aliénation contemporaine (les cadences infernales du chantier, l'accroissement incontrôlé de la ville moderne, l'invasion publicitaire). Si l'enfant marche presque comme un aveugle et vit ce moment comme un tour de manège, la séquence transmet un point de vue plus complexe, où la « naïveté » apparente du dessin et de la musique – mais une « naïveté » au sens noble [cf. **Abstraction**, p. 18] – n'empêche guère un regard lucide, et même critique, sur certaines dérives de la croissance contemporaine. ■

Réalisme

Dessiner la brutalité du monde

Même par le biais du dessin et du pur imaginaire, il est possible de témoigner d'une réalité difficile du monde contemporain.

Conçu pour un jeune public, *Le Garçon et le Monde* n'en est pas moins un film destiné à leur montrer une réalité difficile du monde contemporain. En cela, il est, en dépit même de ses apparences, un film très réaliste. Les thèmes qu'il aborde frontalement ne sont a priori pas de ceux que l'on expose à de jeunes spectateurs: l'inhumanité du monde du travail, l'exploitation capitaliste, la misère sociale, les indignes conditions de vie dans les favelas, la violence de la répression policière, le spectre de la résurgence du fascisme et la catastrophe écologique avec la déforestation de l'Amazonie. Énoncé comme tel, ce programme a de quoi effrayer. «Mis en dessins», il passe comme une lettre à la poste. Comment une telle opération a-t-elle été rendue possible? La richesse du *Garçon et le Monde* tient au fait qu'il utilise plusieurs modes de stylisation pour évoquer ces réalités difficiles.



de la société brésilienne. Ainsi, les villes du futur, capsules flottantes au-dessus de la mer et aspirant les paquebots [00:46:21] sont des représentations efficaces d'une élite économique et sociale littéralement «hors sol» et déconnectée de la base de la société.

À l'inverse, la favela n'est pas tant vue comme un lieu de misère et de violence (même si l'alcoolisme et la prostitution y sont évoqués allusivement quand le Garçon passe devant les portes colorées de bouges miteux [00:37:03]), mais comme un vaste labyrinthe scandé par des escaliers obliques. Plus tard, un majestueux zoom arrière [00:43:21] sort de l'intérieur d'un appartement, passe à travers la fenêtre, montre l'agglutinement de maisons comme une vaste constellation lumineuse, et enfin comme la base d'une majestueuse citadelle (ou d'une très belle et très régulière montagne pointue). La signification est claire. Si les habitants des favelas sont souvent confits dans leur solitude (l'homme qui recueille le Garçon s'affale devant la télé), ils ignorent qu'en ensemble, ils forment un socle solide, et même une place forte qui constitue la base de la société. Clairement, entre la ville flottante déconnectée du monde et la favela-château ancrée sur de solides fondations, la noblesse et la majesté se situent plutôt du côté des plus humbles.



● Réalités économiques

L'argument du récit se base sur une réalité économique connue: l'exode rural dû à la difficulté d'un travail agricole ingrat et peu rentable. Les premières scènes autour de la maison d'enfance nous montrent un environnement assez dépouillé, un grand sol blanc sur lequel sont dessinés quelques animaux (poules, poussins, zèbres) et de rares herbes colorées. Le spectateur perçoit d'abord ce paysage comme une stylisation d'un certain paradis enfantin, mais à y regarder de plus près, la séquence donne déjà des indices sur certaines conditions de vie. Le père s'épuise à racler la terre sans résultat [00:07:36], justifiant ainsi son départ vers la grande ville et les pôles industriels, pour un autre travail légèrement plus rémunérateur mais nettement plus aliénant. Le film ne fait pas mystère d'une représentation du monde ouvrier exploité par le grand capital, au risque d'une certaine caricature (le contremaître «yankee» à chapeau de cowboy face aux cueilleurs coiffés de bonnets sud-américains [00:24:37]; le patron de la filature de tissage sortant de sa grosse voiture tel un parrain mafieux [00:32:50]). Ce discours aboutit à un raccourci peut-être trop facile sur la pente fasciste du capitalisme dérégulé, grâce à la transformation d'un logo publicitaire (celui d'un aigle vu aussi bien sur les «villes soucoupes volantes» que sur l'usine de textile modernisée en oiseau noir mitrailleur à la forme proche d'un aigle nazi [00:59:57]).

● Images poétiques des contrastes sociaux

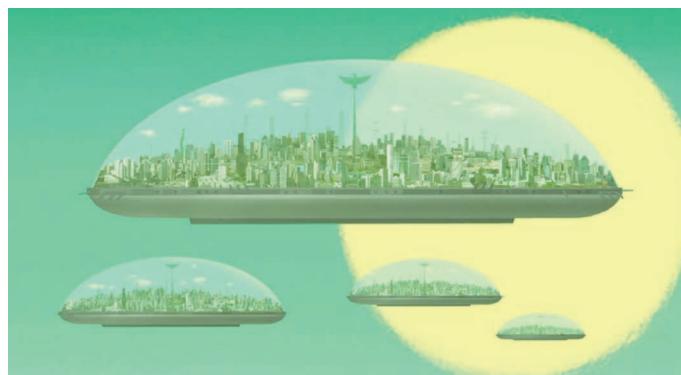
Mais on peut reconnaître au film, au-delà de ces raccourcis parfois discutables, des vraies visions inspirées et politiquement éloquentes, figurant les forts contrastes sociaux

● Faire violence

Le Garçon et le Monde n'hésite pas non plus à faire une certaine violence au spectateur. Le film est conscient qu'une approche «à hauteur d'enfant» a ses propres limites, et qu'il faut parfois savoir regarder brutalement la réalité. Deux moments de rupture mettent ainsi en jeu la question de la violence, avec des stratégies opposées.

Le premier moment concerne l'évocation de la répression et des violences policières [00:59:04 – 01:01:12]. La question est d'abord représentée sur un mode symboliste avec la mise à mort d'un grand oiseau bariolé, mitraillé de toutes parts par des véhicules militaires aux formes animales. L'oiseau chute du ciel et s'écrase au sol. Son ramage arc-en-ciel se dilue en autant de gouttes colorées qui finissent aspirées dans le caniveau, évocation évidente du sang versé dans les rues durant les années de dictature militaire (qui rappelons-le, ne s'est achevée qu'en 1985 et demeure donc un souvenir vivace pour beaucoup de Brésiliens). Puis, malgré

la torpeur de la ville, l'évocation se fait plus directe, avec quelques images arrêtées montrant des manifestants tabassés et ensanglantés. Mais ces images sont issues d'un reportage de journal télévisé favorable au pouvoir, puisque le reportage s'achève sur la figure triomphante d'un colonel et la suite des informations enchaîne sur des futilités (football puis défilé de mode) sur l'air du « dormez, braves gens ».



Il est une violence encore plus forte, celle que le film s'inflige à lui-même en abandonnant, le temps d'une parenthèse alarmiste, son registre coloré et dessiné. Il s'agit d'un moment d'imploration, évoquant le drame de la déforestation [01:01:51 – 01:03:22]. La séquence débute sous les auspices d'un lamento musical, sur des vues de la grande ville et du port toujours soumis à leur rythme industriel. Viennent ensuite des images où des troncs d'arbres sont coupés à la chaîne et des arbres avalés par des bulldozers en forme de sauterelles. Alors que le Garçon vient se réfugier dans la jungle multicolore de son enfance, l'écran prend flamme. À la manière d'un lever de rideau au théâtre, se dévoile alors une autre réalité nettement plus crue, constituée d'images documentaires sur la déforestation de l'Amazonie, la congestion automobile, les marées noires. Ce bref insert d'images réelles vaut piqûre de rappel et marque une certaine prise de conscience du film. Son système poétique, consistant à voir les dures réalités du monde avec des yeux d'enfant, touche aussi à certaines limites de représentation. La représentation de la déforestation sous la forme d'un jeu

de mikado manque sans doute de force, eu égard à la gravité de la situation. Il y a désormais urgence à regarder les choses en face, en particulier sur certaines questions écologiques dramatiques, pour lesquelles il est peut-être même déjà trop tard. ■

● Une réalité burlesque ?

Dans *Le Garçon et le Monde*, les représentations du monde du travail évoquent spontanément plusieurs figures célèbres du cinéma burlesque : Charlie Chaplin, Buster Keaton et Laurel et Hardy. Il faut cependant nuancer ces parrainages glorieux. En classe, il sera possible de regarder certains extraits très célèbres de ces grands films comiques et de les comparer avec *Le Garçon et le Monde*. On pourra déjà interroger les élèves sur le rapprochement du film d'Alê Abreu avec le genre de la comédie. Certes, *Le Garçon et le Monde* n'affiche pas l'ambition de faire rire aux éclats, mais la légèreté acrobatique du Garçon le rapproche des grands clowns de l'âge d'or du cinéma burlesque.

Les scènes de travail à la chaîne (plantation, filature, port) peuvent être aisément rapprochées de celle de la chaîne de montage des *Temps modernes* (Charlie Chaplin, 1936), mais il demeure néanmoins une différence de taille entre les deux films. Le personnage de Charlot est l'élément perturbateur dans cette chaîne. Quoi qu'il fasse, il enraye la mécanique, dérègle les engrenages, sabote la productivité. À l'inverse, le Garçon restera toujours un observateur, certes de plus en plus conscient, mais qui ne perturbera pas la mécanique productiviste. Que pensent les élèves de cette différence ? Il faut aussi savoir que le film de Chaplin est une déclinaison comique de la scène de la salle des machines de *Metropolis* de Fritz Lang (1927), vision mécaniste du travail nettement plus inquiétante, et qui peut également être montrée aux élèves. Cette impassibilité ferait-elle du Garçon un cousin d'une autre grande figure burlesque : Buster Keaton ? On pourrait effectuer le rapprochement, tant l'art de Keaton consiste à n'exprimer aucune émotion sur son visage, quand bien même il se retrouve dans les situations les plus périlleuses. Là aussi, on pourrait montrer en classe la grande scène d'ouragan et de tempête de *Cadet d'eau douce* (1928) et voir quelles comparaisons effectuer avec les scènes de tempête du *Garçon et le Monde*. Dans les deux films, un personnage malingre doit résister aux éléments déchaînés, à la différence là encore que le personnage de Keaton est plus acteur de la logique catastrophiste des événements, quand celui du Garçon reste témoin.

On pourra enfin effectuer un dernier rapprochement entre la scène du chantier [cf. Séquence, p.14] et *Vive la liberté* de Leo McCarey (1929), où Laurel et Hardy deviennent malgré eux des funambules et acrobates sur la structure métallique d'un immeuble en construction. On pourra faire remarquer aux élèves comment le Garçon et les célèbres duettistes font preuve d'une certaine innocence, pour ne pas dire inconscience, quant aux dangers encourus.

Plus globalement, on pourra aussi attirer l'attention des élèves sur la dimension sociale du cinéma burlesque et la façon dont il ose aborder la question de l'inhumanité des conditions de travail. On fera en sorte de faire remarquer aux élèves le dernier point commun que ce grand cinéma partage avec *Le Garçon et le Monde*. L'un et l'autre se situent toujours du côté des humbles, des démunis, des poètes et des vagabonds, autant de figures d'une certaine innocence.



Abstraction Un film de plasticien

Le Garçon et le Monde se révèle une excellente initiation à certains principes de la peinture moderne.

● Art naïf, art lucide

Dans *Le Garçon et le Monde*, il n'y a pas que le héros qui soit naïf. Il y a aussi la manière du film. Avant toute chose, il faut bien s'entendre sur le terme «art naïf», qui n'a rien de péjoratif. Il ne s'agit pas d'un courant artistique constitué en tant que tel, mais plutôt d'une qualification regroupant des artistes hors-norme, voire marginaux, en art plastique et en architecture. Est considéré comme «naïf» l'artiste qui s'affranchit des règles académiques et propose sa propre approche poétique, souvent proche d'un retour à l'émerveillement enfantin. Ainsi, les «peintres naïfs» ne représentent plus l'espace selon les règles de la perspective et jouent volontairement de certaines disproportions. Tout en restant figuratifs, ils utilisent les règles de composition de l'abstraction : jeux de couleurs, contrastes visuels, jeux géométriques. Somme toute, «l'art naïf» est un art «non savant», mais qui rejoint, de manière pratique, des recherches d'avant-garde (celles de Picasso ou de Jean Dubuffet, notamment), en remettant en cause les règles acquises, voire les académismes, de l'art de la représentation.

Comme emblématique «peintre naïf», on peut citer Henri Rousseau, dit Le Douanier Rousseau (1844-1910). Le rapprochement de son œuvre avec *Le Garçon et le Monde* apparaît évident, sur le motif commun de la jungle. Dans le film comme dans les toiles du peintre, la jungle est un espace luxuriant et saturé, donc a priori sans échappatoire, mais où la sauvagerie n'est pas synonyme de danger. Plutôt qu'une «loi de la jungle», il y a quelque chose d'enfantin dans ce monde rendu aux bêtes sauvages – avec des lions et des tigres qui ressemblent à des gros matous –, où les pelages des fauves, les plumes des oiseaux et les matières végétales créent une chatoyante palette de couleurs. L'art naïf n'est pas synonyme de mièvrerie. En témoigne les œuvres plus sombres signées par Le Douanier Rousseau, notamment *La Guerre ou la chevauchée de la discorde* (1894), grande toile

hallucinée où une étrange créature féminine (une déesse de la guerre aux allures de petite fille en robe blanche, au rictus inquiétant et l'épée à la main), chevauche un cheval fou, flottant dans l'air au-dessus d'un champ de bataille jonché de cadavres.

Là encore, un rapprochement pertinent peut s'effectuer avec *Le Garçon et le Monde*, surtout dans les moments où le film parvient à retourner son esthétique crayonnée a priori «innocente» pour figurer de purs moments de terreur. Citons par exemple l'apparition d'un déploiement militaire, avec percussions et fanfare passées «du côté obscur», dans des teintes grises et noires [00:58:53]. Au sens propre du terme, c'est le négatif de la joyeuse scène de procession musicale [00:22:10 – 00:23:28] dans laquelle le Garçon s'était égaré avec joie. D'une scène à l'autre, un simple ajustement de la manière graphique (un défilé plus dense et géométrique, des couleurs plus sombres) et sonore (une musique plus en percussions) suffit à suggérer des émotions tout à fait contraires.

Les contrastes entre l'aspect enjoué du dessin et le surgisement de pures images de terreur s'avèrent paradoxalement une preuve de lucidité. Même un monde qu'on croirait parfois sorti directement d'un dessin d'enfant est capable de regarder l'horreur en face, et surtout de continuer à s'inquiéter de sa résurgence. En cela, ce monde «naïf» est aussi un monde conscient.

● Au seuil de l'art abstrait

Par-delà ses qualités cinématographiques, *Le Garçon et le Monde* reste aussi une merveilleuse introduction aux codes de la peinture abstraite, même pour un jeune public pas forcément habitué aux visites de musées. Certaines séquences sont ainsi exemplaires de la façon dont un lieu identifiable se transforme peu à peu en un ensemble épuré de lignes et de couleurs mouvantes. Prenons par exemple la séquence de la tempête [00:26:29 – 00:28:04], où la ligne des flots et l'esquif sur lequel s'est abrité le Garçon sont soudainement recouverts par une grande vague blanche ondulante. À cet instant précis, le film ne décrit pas tant cette vague blanche sur fond bleu qu'il transmet une sensation d'engloutissement et d'aveuglement. Il ne montre rien, parce que tous les repères spatiaux sont perdus, et il s'agit avant

tout de communiquer au spectateur une sensation d'étonnement. Plutôt que de décrire un lieu, il s'agit de transcrire un mouvement. La tempête est finalement réduite à la seule longue ondulation d'un trait épais qui envahit l'écran.

Une autre caractéristique de la peinture abstraite est de s'appuyer sur des représentations géométrisées du paysage, auxquelles le film recourt pour styliser le long trajet en carriole du vieux cueilleur et du Garçon [00:25:56]. Sur un fond blanc, les grands espaces extérieurs sont ramenés à une succession de lignes horizontales parallèles ponctuées de carrés de couleurs peints à la gouache. La profondeur de l'espace est simplement suggérée par le resserrement des lignes horizontales et le rétrécissement de la taille des carrés, en allant de bas en haut. Il s'agit d'une représentation sans perspective, telle que celle utilisée dans la peinture pré-Renaissance, mais poussée à son comble.

Cette tendance à l'abstraction se retrouve dans de nombreux plans, composés comme des patchworks colorés. La plage bondée [00:41:02] est condensée en un amas de pastilles acidulées (les parasols) et de petits rectangles pâles (les serviettes). Le port n'est plus figuré que par un quadrillage de matières métalliques, stylisant les empilements de containers dans les cargos [00:44:59 – 00:45:45]. Sur ces exemples, on attirera l'attention des élèves sur l'expressivité même des matières. La constellation des boutons pimpants suggère déjà la luminosité d'un bord de plage, quand le quadrillage des nervures métalliques suffit à dire la sécheresse du monde industriel.

Ce recours fréquent à la géométrie des cercles et des grilles est à rapprocher de l'œuvre d'un des plus grands peintres de l'avant-garde européenne : Paul Klee (1879-1940). Ses toiles utilisent un graphisme délié, souvent proche de l'innocence du dessin d'enfant, tout en utilisant une palette de couleurs adoucies et une simplification géométrisée des lieux.

Plusieurs toiles de Paul Klee peuvent être aisément rapprochées de certaines images et séquences du film. *Senecio* (1922), un portrait cubiste d'un jeune homme au visage parfaitement rond n'a-t-il pas des allures de grand frère du Garçon ? De même, *Les Jardins tunisiens* (1919), avec ses palmiers stylisés et ses patchworks de couleurs, évoque aussi bien la jungle dans laquelle se réfugie le Garçon que les bords de route de son équipée. Beaucoup d'autres toiles célèbres jouent aussi sur des quadrillages de couleurs (à l'instar des séquences portuaires du film), dans des tonalités parfois inquiétantes (*Feu le soir*, 1929), parfois plus vibrantes (*Monument*, 1929).

Dans son ouvrage *Théorie de l'art moderne* (recueil de conférences publié en 1956 après la mort de l'artiste), Paul Klee décrit ainsi le passage à l'abstraction :

« L'art ne reproduit pas le visible. Il rend visible. Et le domaine graphique, de par sa nature même, pousse à bon droit aisément à l'abstraction. Le merveilleux et le schématisme propre à l'Imaginaire s'y trouvent donnés d'avance et, dans le même temps, s'y expriment avec une grande précision. Plus pur est le travail graphique, c'est-à-dire plus d'importance est donnée aux assises formelles d'une représentation graphique, et plus s'amoindrit l'appareil propre à la représentation réaliste des apparences. »

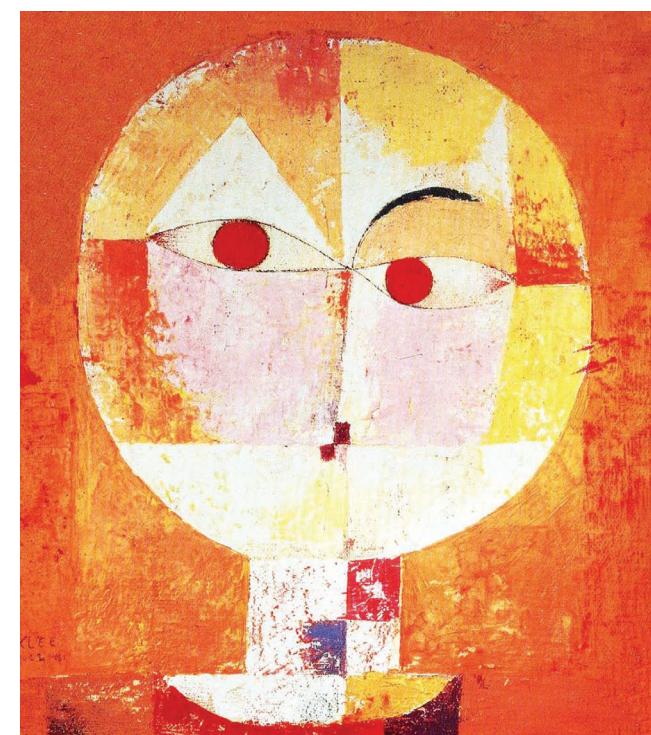
On pourrait aisément appliquer ces propos au *Garçon et le Monde* : un monde graphique, doté d'un imaginaire fort et d'un sens précis du merveilleux, qui autorise ainsi une certaine simplification des apparences, sans leur faire perdre leur pertinence. ■

● De la toile à l'écran

Les œuvres du Douanier Rousseau et de Paul Klee peuvent fournir matière à d'intéressants ateliers comparatifs. Les élèves pourront s'interroger sur les ressemblances graphiques et les idées de représentation, communes à la peinture et au cinéma. Mais aussi s'interroger sur la différence fondamentale entre images fixes et images animées. Comment la notion de mouvement peut-elle être tout de même présente dans une toile de peintre ? On peut attirer l'attention des élèves sur un certain mouvement des couleurs, chez Paul Klee comme chez le Douanier Rousseau. Comment la juxtaposition des couleurs contrastées crée sa propre vibration qui anime le tableau ? Par ailleurs, l'étude détaillée et conjointe de certaines toiles et d'extraits du film, sera aussi l'occasion de s'interroger sur la façon de représenter un espace « à plat », sans recourir à la perspective. Ces œuvres sont-elles totalement comparables à des dessins d'enfant ? Ou obéissent-elles tout de même à certaines règles, ne serait-ce que par l'instauration d'une grille géométrique ?

Pour familiariser les élèves au voisinage entre cinéma d'animation et art abstrait, il est aussi possible de leur présenter des extraits de films d'animation, dont certains passages relèvent quasiment du cinéma expérimental, tout en étant destinés à un grand public. Ainsi, le début de *Fantasia* de Walt Disney (1940) relève de la pure abstraction. Sur fond de nuages, les mouvements des archets jouant la *Toccata et fugue en ré mineur* de Jean-Sébastien Bach produisent des lignes abstraites qui strient le ciel, à la manière de trajectoires d'étoiles filantes.

Il sera également possible de montrer plusieurs court métrages du cinéaste d'animation Norman McLaren (1914-1987), dont les films établissent des correspondances fructueuses entre rythme musical et le mouvement des couleurs et des formes abstraites (*Blinkity Blank* en 1955 ; *Synchromy* en 1971).



Senecio, Paul Klee, 1922 © D.R.



Bonus

L'infini dans une flaque d'eau

La mise en parallèle du *Garçon et le Monde* avec un classique du cinéma scientifique, révèle une dimension philosophique inattendue.

Le Garçon et le Monde a une particularité. Le spectateur doit attendre plusieurs minutes avant que le film commence réellement à lui raconter une histoire. Les premières images sont ainsi dédiées à une animation d'une franche abstraction, qui n'est pourtant pas dénuée de sens. Pour éclairer l'originalité de cette entrée en matière, il paraît intéressant de la mettre en parallèle avec un court métrage célèbre, à la lisière du film scientifique et du cinéma expérimental, *Powers of Ten* (*Puissances de dix*), un film de neuf minutes produit en 1977 par la firme IBM et réalisé par Charles et Ray Eames, un couple d'architectes et designers américains, qui se sont aussi beaucoup intéressés à l'innovation technologique et à l'image filmée¹.

Pourquoi rapprocher ces deux films ? Leur point commun est de travailler sur une mise en perspective des dimensions, et de figurer une notion d'infini, de manière purement plastique chez Alê Abreu, de manière plus ouvertement scientifique chez les Eames.

● Vertige de l'abstraction

Le début du *Garçon et le Monde* joue ainsi sur un engendrement perpétuel de formes circulaires colorées et de traits de couleurs, durant un long zoom arrière. À la manière de la géométrie fractale, les formes des petits éléments se retrouvent dans les plus grands, créant un effet d'emboîtement visuel. Ce n'est qu'à la toute fin de la séquence que le spectateur comprend que ces matières abstraites en perpétuelle transformation représentaient l'intérieur d'une flaque d'eau, que le Garçon était en train d'observer.

Il est intéressant de faire réagir les élèves sur cette entrée en matière. Ils peuvent exprimer leur ressenti sur ce type de cinéma purement plastique, et même dire en quoi cette forme de cinéma peut les dérouter. On peut néanmoins ramener une explication rationnelle à cette séquence. La curiosité du Garçon est telle qu'il regarde cette flaque anodine (mais symboliquement importante, puisqu'elle a une forme assez voisine de celle de la graine d'arbre qu'il plantera à la fin) avec un regard perçant. Certaines formes de cette séquence graphique ressemblent d'ailleurs beaucoup à des molécules ou à des globules vus au microscope.

● Picturalité de l'image scientifique

Cette entrée en matière est donc l'occasion d'attirer l'attention sur la picturalité de l'imagerie scientifique. Certaines vues effectuées au microscope ou au télescope se révèlent d'une force plastique tout aussi frappante que certaines peintures modernes. C'est là où entre en jeu la comparaison avec le court métrage *Powers of Ten*. Ce film consiste

lui aussi en deux longs zoom avant et arrière, à partir d'une vue aérienne d'un mètre carré. La première image est donc un cadre d'un mètre de côté, montrant un homme assoupi sur une nappe de pique-nique. Puis la caméra semble s'élever dans les airs jusqu'à un cadre de 10 mètres de côté, puis un nouveau dix fois plus large, soit de 100 mètres de côté et ainsi de suite jusqu'à obtenir des vues qui paraissent prises d'avion et même par satellite. Ce mouvement arrière continu embrasse progressivement différents environnements : le quartier, le pays, la Terre, le système solaire, d'autres constellations spatiales, la Voie Lactée et jusqu'aux confins de la galaxie. À la moitié du film, le cadre le plus large atteint 100 millions d'années-lumière de côté, soit 10^{24} mètres de côté (un 1 suivi de 24 zéros!). Puis le mouvement repart dans le sens inverse, dans un long zoom avant qui, cette fois ira jusqu'à s'immiscer entre les pores de la peau de l'homme allongé. Des vues prises au satellite, nous passons aux vues prises au microscope, révélant la géométrie des cellules et molécules du corps humain, jusqu'à celle des électrons. Le film est bien sûr un tour de force technique, puisqu'il fusionne, de manière invisible, des vues scientifiques prises avec différents types d'appareils scientifiques de haute technologie. Mais il révèle dans le même temps une énigme aussi bien scientifique que visuelle : l'infiniment grand et l'infiniment petit se ressemblent étrangement. L'organisation et les mouvements des galaxies apparaissent, finalement assez semblables à celles d'un atome.

Après avoir montré ce court métrage aux élèves, il est possible de leur demander s'ils y voient certains voisinages avec le début du *Garçon et le monde*. Certes, le film d'Alê Abreu n'a pas d'ambition scientifique affichée, mais son début joue sur un semblable mouvement d'hypnose et de pertes de repères. Quand le Garçon regarde à l'intérieur de la goutte d'eau, il y voit des géométries et des textures abstraites qui peuvent aussi être celles de reliefs géographiques vues du ciel, voire de systèmes planétaires. Il y a un vertige dans cette idée que l'infiniment grand et l'infiniment petit peuvent se rejoindre. Il y a aussi un émerveillement devant ces formes auxquelles on ne sait pas donner de taille, comme le soulignait encore le peintre Paul Klee :

«Et n'est-il pas vrai que déjà la minime aventure de regarder dans un microscope nous met sous les yeux des images que nous déclarerions tous fantastiques et exagérées si nous les rencontrions par hasard sans savoir de quoi il retourne ?»

Théorie de l'art moderne, 1956

La vertu conjuguée de ces films est aussi d'ordre philosophique. Tous deux nous rappellent qu'il est toujours possible de plonger dans l'infini à partir d'une flaque d'eau ou d'un Carré de jardin public. Ce faisant, après les avoir vus, les échelles spatiales nous apparaissent mieux calées dans notre esprit, et comme le Garçon, nous sentons mieux la mesure de notre place dans le monde. ■

1 Le film est visible sur ce lien officiel:
↳ [youtube.com/watch?v=0fKBhvDjuy0](https://www.youtube.com/watch?v=0fKBhvDjuy0)

FILMOGRAPHIE

Le Garçon et le Monde
d'Alê Abreu,
DVD et Blu-ray,
Arte Éditions, 2015.

Autres films cités dans le dossier

Les Temps modernes (1936)
de Charles Chaplin,
DVD et Blu-ray, MK2, 2008.

Steamboat Bill Jr.
[*Cadet d'eau douce*] (1928)
de Buster Keaton, DVD
et Blu-ray, MK2, 2008.

Vive la liberté (1929)
de Leo McCarey, avec
Laurel et Hardy

Powers of Ten (1977)
de Charles et Ray Eames,
à voir sur le lien officiel
de la chaîne Eames Office:
[↪ youtube.com/watch?v=OfKBhvDjuy0](https://www.youtube.com/watch?v=OfKBhvDjuy0)

BIBLIOGRAPHIE

- Paul Klee, *Théorie de l'art moderne* (1956), Gallimard, «Folio», 1998.

SITES INTERNET

Articles sur le film

Isabelle Regnier, «Alê Abreu, le cinéaste qui se méfie des mots», *Le Monde*, 7 octobre 2014:
[↪ lemonde.fr/cinema/article/2014/10/07/ale-abreu-le-cineaste-qui-se-mefie-des-mots_4501604_3476.html](https://www.lemonde.fr/cinema/article/2014/10/07/ale-abreu-le-cineaste-qui-se-mefie-des-mots_4501604_3476.html)

Guillemette Odicino,
«À Annecy, les dessins
sont animés des meilleures
intentions», *Télérama*,
12 juin 2014:
[↪ telerama.fr/cinema/a-annecy-les-dessins-sont-animes-des-meilleures-intentions,113674.php](https://telerama.fr/cinema/a-annecy-les-dessins-sont-animes-des-meilleures-intentions,113674.php)

Entretiens avec Alê Abreu

«Comprendre le monde»,
entretien par Gersende
Bollut, *Chronicart*,
13 octobre 2014:
[↪ chronicart.com/cinema/interview-dale-abreu-le-garcon-et-le-monde-comprendre-le-monde](https://chronicart.com/cinema/interview-dale-abreu-le-garcon-et-le-monde-comprendre-le-monde)

«The Brazilian Illustrator Who Sketched an Oscar-Nominated Featured Film»,
entretien (en anglais)
par Genista Jurgens,
Format Magazine,
13 septembre 2016:
[↪ format.com/magazine/features/illustration/ale-abreu-filmmaker-interview-boy-and-the-world](https://format.com/magazine/features/illustration/ale-abreu-filmmaker-interview-boy-and-the-world)

Sur le site du distributeur

Dossier de presse avec
un long entretien:
[↪ lesfilmsdupreau.com/pdfs/dp/gem_dp.pdf](https://lesfilmsdupreau.com/pdfs/dp/gem_dp.pdf)

Dossier pédagogique rédigé
par Alexandre Leloup:
[↪ lesfilmsdupreau.com/pdfs/guides/gem_0.pdf](https://lesfilmsdupreau.com/pdfs/guides/gem_0.pdf)

Entretiens filmés avec Alê Abreu

Quatre entretiens sur la
chaîne *Kaleidoscope*:
[↪ youtube.com/channel/UCRicIQnJemgYxZlhDJ4JSIw](https://youtube.com/channel/UCRicIQnJemgYxZlhDJ4JSIw) (lien officiel)

Films et documents

Chaîne YouTube de *Filme de Papel* (société de production du film) permettant de voir d'autres œuvres d'Alê Abreu:
[↪ youtube.com/user/e1etrico/videos](https://youtube.com/user/e1etrico/videos)

Épisode pilote de *Vivi Viravento* (série animée télévisée conçue par Alê Abreu et Priscilla Kellen):
[↪ youtube.com/watch?v=6tNm5QAT5Q](https://youtube.com/watch?v=6tNm5QAT5Q) (lien officiel)

Transmettre le cinéma

Des extraits de films,
des vidéos pédagogiques,
des entretiens avec
des réalisateurs et des
professionnels du cinéma.
[↪ transmettrelecinema.com](https://transmettrelecinema.com)



- Le monde est un terrain de jeu
- Musique et dessins : régénérations

CNC

Tous les dossiers du programme Collège au cinéma sur le site du Centre national du cinéma et de l'image animée.
[↪ cnc.fr/web/fr/dossiers-pedagogiques](https://cnc.fr/web/fr/dossiers-pedagogiques)

Stupéfiante odyssée à travers jungle colorée et grande ville futuriste, *Le Garçon et le Monde* est une fête du cinéma d'animation. Le voyage initiatique de son jeune héros se fait à l'unisson d'un chatoiement de couleurs et de rythmes graphiques et musicaux qui rentrent dans une symbiose enivrante. La technique du film glorifie les matières, les dessins faits main et les gestes des animateurs. Cette vigueur créatrice est aussi celle d'une œuvre de combat qui regarde en face la brutalité du monde économique et les menaces environnementales d'aujourd'hui. Très ancré dans la réalité de la société et de la culture brésiliennes, le film touche cependant à l'universel, sans doute parce qu'il convoque aussi bien les joies et les désillusions de l'enfance que celles d'un âge plus serein. Pour toutes ces raisons, *Le Garçon et le Monde* s'affirme comme un manifeste pour un cinéma de lutte qui soit en même temps un cinéma de la jubilation et de l'artisanat.



AVEC LE SOUTIEN
DE VOTRE
CONSEIL DÉPARTEMENTAL

CAHIERS
DU CINÉMA