PACHAMAMA
UN FILM DE JUAN ANTIN
AU CINÉMA LE 5 DÉCEMBRE

CONTACTS

TARANTULA DISTRIBUTION

Emilie Lacourt

Tél. : 26 49 611

promo@tarantula.lu

DOGHOUSE FILMS

Caroline Marmier

Tél. : 27 32 62 1

caroline.marmier@doghousefilms.eu

SYNOPSIS

Tepulpaï et Naïra, deux petits indiens de la Cordillère des Andes, partent à la poursuite de la Pachamama, totem protecteur de leur village, confisqué par les Incas. Leur quête les mènera jusqu'à Cuzco, capitale royale assiégée par les conquistadors.

Den Tepulpaï an d'Naïra, zwee kleng Indianer aus den Anden, ginn op d'Sich no der Pachamama, hirem Schutz Totem vun hirem Duerf, den vun den Inka konfizeiert gouf. Hir Rees féiert se bis op Cuzco, déi kinneklech Haaptstad déi vun Konquistadoren besat gouf.

LISTE TECHNIQUE

RÉALISATION	Juan Antin
DIRECTION ARTISTIQUE	Aurélie Raphaël
CRÉATION ARTISTIQUE	Juan Antin
	Maria Hellemeyer
SCENARIO	Juan Antin
	Patricia Valleix
	Olivier de Bannes
	Natalie Hertzberg
MUSIQUE ORIGINALE	Pierre Hamon
PRODUCTION DÉLÉGUÉE	Folivari - France
	O2B films - France
	Doghouse Films - Luxembourg
	Kaïbou Production - Canada
COPRODUCTION	Haut et Court distribution
	Blue Spirit Studio
DISTRIBUTEUR France	Haut et Court distribution
DISTRIBUTEUR Luxembourg	Tarantula distibution
VENTES INTERNATIONALES	SC Films International
DISTRIBUTEUR VOD	Studiocanal
DIFFUSEURS	Canal +
	OCS

© Folivari / O2B films / Doghouse Films / Kaïbou Production Pachamama Inc / Blue Spirit Studio / Haut et Court Distribution

LISTE ARTISTIQUE
(voix françaises)

Tepulpaï	Andrea Santamaria
Naïra	India Coenen
Chaman	Saïd Amadis
Walumama	Marie Christine Darah
Grand Inca	Alexandre Harrouch
Percepteur	Vincent Ropion
Observateur des ombres	Jean Marc Pannetier

LISTE ARTISTIQUE

(voix luxembourgeoises)

Tepulpaï	Pit Serrig
Naïra	Liv Eischen
Chaman	Raoul Albonetti
Walumama	Christiane Rausch
Grand Inca	Nico Thielen
Percepteur	Marcel Heintz
Observateur des ombres	Steve Karier

Entretien avec **Juan Antin**, réalisateur et co-scénariste, et **Pierre Hamon**, compositeur de la musique originale.

Par Pascal Pinteau

Juan, comment avez-vous eu l'idée de rendre hommage en animation à la civilisation de l'Amérique Latine précolombienne ?

Juan Antin : C'est impressionnant de constater à quel point cette civilisation était visionnaire. Son mode de vie reposait sur un cercle vertueux qui pouvait durer éternellement, contrairement à aujourd'hui où on s'évertue à épuiser les ressources de la terre. Mon attachement à l'écologie est inscrit dans la culture des peuples amérindiens. Pour eux, il n'y avait pas de séparation entre les êtres et le monde : c'était un tout. Cela rejoint l'approche de la physique quantique, qui considère qu'il n'y a pas de matière, mais seulement des vibrations d'énergie, et que tout ce qui constitue l'univers est lié. Ainsi que la cosmogonie et la vision des amérindiens, pour lesquels tout l'univers était tissé comme une immense toile d'araignée. La physique quantique nous montre que l'énergie passe d'un lieu à l'autre du cosmos et qu'il y a certains endroits où elle s'accumule comme des nodules. Ces peuples restituaient à la terre une partie de ce qu'elle leur donnait, dans un échange permanent avec une entité vivante, la terre-mère nourricière. La Pachamama !

Comment le projet est-il né ?

Juan Antin : En présentant *Mercano le Martien* au festival de La Havane à Cuba, j'ai eu une vision en regardant la mer. J'ai eu l'impression de voir les navires espagnols arriver. C'est sur cette côte cubaine que le vaisseau de Christophe Colomb a débarqué. J'ai imaginé ensuite les malentendus entre les indigènes et ces espagnols qu'ils ont d'abord pris pour des dieux. Plutôt que de relater la colonisation de manière historique, j'ai voulu la raconter du point de vue des indigènes, à hauteur d'enfants. C'était important pour moi, car en Argentine, on apprend à l'école que les « bons » étaient les espagnols, apportant civilisation et progrès, et les indigènes, des sauvages. Sur un billet de cent pesos argentin, on voit le portrait de Rocca, un président qui a fait tuer des millions d'indiens. Le projet de conquête, c'était amener la civilisation européenne, s'emparer des ressources naturelles et exterminer les « sauvages ». Comme on n'enseigne pas cela à l'école, j'avais envie de raconter aux enfants que les conquistadors n'étaient pas des héros, mais des voleurs.

La réalisation de *Pachamama* a été un long parcours jusqu'à votre collaboration avec Didier et Damien Brunner chez Folivari…

Juan Antin : Le projet a débuté il y a 14 ans en Argentine. Le parcours fut long et complexe. Malgré cela, j'avais la certitude que le film existerait un jour. Finalement, quand j'ai rencontré Didier et Damien Brunner, ils m'ont dit assez vite « On y va ! ». Nous avons, avec ma famille, déménagé en région parisienne, en fonction des écoles qui nous plaisaient pour nos enfants…

Et c'est là qu'a eu lieu une rencontre dû à un hasard incroyable…

Juan Antin : Oui, nous choisissons une maison à Verrières et nous rencontrons une prof de violon pour notre fille et faisons connaissance aussi avec son mari musicien. Il me dit « Je joue de la musique Renaissance, mais ce que préfère, c'est la musique précolombienne. » (rires) Et là, il me fait visiter son studio aménagé dans sa cave, et sort des plumes de condor, et des flûtes précolombiennes de plus de 2000 ans. J'étais tellement stupéfait que je me suis demandé si ce n'était pas un gag tourné en caméra cachée ! C'était impossible qu'une telle rencontre ait lieu par hasard !

Le script était déjà finalisé, et il y avait déjà les scènes avec le chamane et ses plumes de condor. C'était incroyable !

Pierre Hamon : J'ai battu l'air avec les plumes de condor quelques minutes après que nous nous soyons rencontrés ! (rires) Même si je suis imprégné de culture occidentale rationnelle, mes expériences en Amérique du Sud m'ont amené à voir que l'on peut faire des rencontres exceptionnelles, comme poussé par le destin. Là-bas, cela s'appelle la synchronicité.

Dans *Pachamama*, on a l'impression que les cris des oiseaux ou le bruit du vent se fondent dans la musique.

Pierre Hamon : Beaucoup de sons de vent ont été réalisés avec des instruments précolombiens, et une partie des chants des oiseaux ont été produits avec des vases siffleurs.

Juan Antin : Nous avons ajouté des ambiances sonores de forêt, et de vrais chants d'oiseaux, et tous ces éléments sont d'une qualité sonore excellente. Il nous est arrivé aussi de mêler ces sons réels de forêt avec des effets réalisés avec les vases siffleurs qui imitent les oiseaux, car cela ajoutait un côté magique.

Ces vases siffleurs sont des récipients en céramique qui contiennent de l'eau, et quand on les incline, l'eau pousse l'air d'un bulbe de terre cuite creux à un autre, en produisant un sifflement… C'est bien cela ?

Pierre Hamon : Oui. On ne sait rien de la manière dont ces vases siffleurs étaient utilisés à l'époque où on les a fabriqués. Ils ont été retrouvés dans des tombes. Lors d'une découverte récente de cimetière précolombien à Quito, en Équateur, les squelettes retrouvés tenaient chacun un vase siffleur dans les bras. On peut penser que ces instruments servaient lors de rites de passage dans l'Au-delà, l'oiseau faisant partie du « supra-monde », des esprits qui voyagent d'un côté à l'autre. Imiter le chant des oiseaux était peut-être un moyen d'attirer les vrais oiseaux et de s'en servir de guides lors du voyage vers l'autre monde ? Mais ce ne sont que des conjectures. Par contre, ce que l'on sait, c'est que ces instruments sont symboliquement puissants : ils représentent les quatre éléments : la terre qui est leur matière, le feu qui a servi à cuire la terre, l'eau qui est dedans, et qui pousse de l'air pour faire fonctionner le sifflet.

Les vases siffleurs dont vous vous êtes servis sont-ils toujours fabriqués aujourd'hui ?

Pierre Hamon : Je possède des instruments originaux, mais j'évite de les remplir d'eau en raison de leur ancienneté. Cela dit, en soufflant simplement dedans, je peux produire des sons.

Je possède aussi des copies, car je me suis associé avec un jeune chercheur extraordinaire, Esteban Valdivia, qui a été assistant de chamane, et qui prépare une thèse en archéologie consacrée à ces vases siffleurs. Pour bien comprendre comment ils étaient fabriqués, Esteban a appris la céramique auprès de potiers traditionnels d'Amérique du Sud. Son père étant radiologue, il a pu faire des tomographies d'instruments anciens dans beaucoup de musées et collections privées, et tout cela lui a permis de fabriquer des répliques comme celles que j'ai utilisées, et qui sonnent exactement comme les instruments originaux. Par contre, j'ai utilisé dans la musique du film des flûtes originales en céramique dont la plus ancienne date de 2000 ans. En Europe, il n'y a plus de flûte médiévale en bois intacte : celles des musées sont toutes endommagées. En revanche, il existe encore des instruments précolombiens en céramique de plus de 3000 ans en parfait état, car ils ont été conservés dans des tombes, dans des endroits secs comme les plaines de Nazca au Pérou. Aujourd'hui encore, quand on creuse la terre dans des jardins à Mexico, on retrouve des petits sifflets précolombiens en céramique. Le sol en est imprégné !

Comment avez-vous appris à jouer de ces instruments ?

Pierre Hamon : J'ai consulté des musiciens chamanes qui m'ont dit « C'est l'instrument qui t'apprendra. Passe du temps avec lui, lie-toi d'amitié avec lui, et c'est lui qui t'enseignera.» Quand je travaille avec un instrument précolombien, l'un de mes grands plaisirs est de me laisser aller et ensuite c'est lui qui me guide. Nous sommes en osmose. Personne ne peut prétendre savoir ce qu'était la musique précolombienne, puisqu'il n'en existe pas de traces écrites, et beaucoup de ces civilisations avaient disparu avant l'arrivée des conquistadors, mais on peut faire sonner les instruments et exprimer ainsi certaines manières de les utiliser…

Voit-on des musiciens sur les poteries précolombiennes ?

Pierre Hamon : Oui. Certains ont les attributs du Chamane. Dans ce cas, on leur dessine les yeux de la même manière que les personnages de chamanes, avec des traits droits au lieu de ronds. On peut voir qu'ils jouaient souvent après avoir absorbé certaines substances : parfois, ils semblent voler un peu au-dessus du sol, en position de parachutiste – bras écartés, jambes pliées vers l'arrière – alors que des vases contenant probablement des substances hallucinogènes sont disposés autour d'eux !

On voit aussi beaucoup de représentations de flûtes de Pan, ou de flûtes doubles ou triples, comme la flûte serpent triple que nous avons utilisée dans le film, au moment où l'on voit justement des serpents qui barrent le chemin. On la trouvait plutôt pendant l'ère Maya, dans le golfe du Mexique. Ces flûtes permettent d'obtenir un effet de battement avec les trois sons distincts qu'elles produisent, ce qui influence le mental si on les joue longtemps.

Juan, avez-vous étudié le chamanisme ?

Juan Antin : Oui, un peu. *Pachamama* est un film chamanique, il est fait pour guérir de nombreuses blessures : le rapport entre les gens et la terre, les traces laissées par la conquête espagnole…
Le chamanisme existe dans toutes les cultures du monde, au Tibet comme en Sibérie. Mais autour de la Cordillère des Andes, il y a un lien particulièrement fort avec la Pachamama. On retrouve cela dans toute l'Amérique du Sud et un peu aussi en Amérique du Nord, cette vénération de la terre-mère, avec le principe d'échanges, d'offrandes. Les chamanes de la Cordillère des Andes considèrent certains endroits, des montagnes par exemple, comme des entités. Dans le film on appelle la petite statuette la Huaca, mais pour les peuples andins, une colline peut également être une Huaca, un lieu sacré. Ce terme se réfère à toutes les choses qui sont vénérées et qui ont un impact positif sur la population.

Le village de Tepulpaï et Naïra n'est donc pas situé au Pérou, comme on pourrait le croire, mais en Argentine…

Juan Antin : Oui. À cette époque, les Incas du Pérou avaient conquis l'Argentine. L'idée était de montrer une conquête venant se juxtaposer à une autre conquête. Les incas ont d'abord conquis ce peuple, puis les espagnols ont conquis les incas. Je ne pouvais pas dire que les indiens étaient toujours des gentils, car ils avaient pratiqué les sacrifices humains ! Mais contrairement aux aztèques du Mexique, qui menaient leurs conquêtes par la guerre, les incas nouaient des alliances intelligentes et bien organisées avec les autres peuples. Quand on était ami des incas, si on souffrait d'une pénurie de denrées, par exemple de laine, ils pratiquaient « la redistribution » en faisant venir de la laine d'une autre région, en échange d'autres produits comme des poteries. Cette organisation a permis aux incas de s'imposer dans les Andes pendant une trentaine d'années. Après ils ont abusé de leur pouvoir, leur chef s'est pris pour un dieu, et les espagnols se sont servis de ces dérives pour dire aux peuples locaux « Nous allons agir beaucoup mieux que les incas vis-à-vis de vous. » C'est ainsi que les alliances se sont rompues, et que les espagnols ont réussi à vaincre les incas.

En tant qu'auteur, vous avez placé les thèmes de l'écologique et de l'écoresponsabilité au cœur de l'histoire de *Pachamama*…

Juan Antin : Dans le film j'exprime ma colère de voir comment la nature est maltraitée aujourd'hui. Et l'analogie avec les peuples amérindiens respectant la nature, avec une vision spirituelle de la terre par rapport à la vision matérialiste des conquistadors qui passe par l'exploitation et la recherche de richesse. De même, quand les espagnols voient l'idole, la Huaca, ils pensent qu'elle est précieuse parce qu'ils croient qu'elle contient de l'or, alors que sa valeur est uniquement spirituelle.

Comment avez-vous imaginé le parcours émotionnel de Tepulpaï et Naïra, et les obstacles qu'ils doivent franchir pour s'accomplir et aider Pachamama ?

Juan Antin : Les personnages évoluent grâce au parcours initiatique. Au début, Tepulpaï est égoïste, vaniteux. Il veut être chamane pour de mauvaises raisons. Les épreuves qu'il surmonte ensuite lui enseignent la sagesse et le respect. Naïra, c'est l'inverse : au départ, elle connait les règles et obéit, mais sans savoir pourquoi. Elle veut être sage, se conformer, mais n'ose pas poser de questions. Il y a donc une belle dynamique qui se crée entre eux et chacun apprend de l'autre. Naïra apprend à oser parce que Tepulpaï désobéit et

quitte le village pour rechercher la Huaca. Elle évolue aussi visuellement : au début, elle est parfaitement coiffée, et plus on avance dans l'histoire, plus sa chevelure est libre.

Pierre, comment utilisez-vous aussi la musique de la Renaissance au moment où arrivent les conquistadors ?

Pierre Hamon : Le propos n'était pas de faire une musique ethno-historique : il fallait que la musique originale du film se mette au service de l'image et des émotions. La richesse de timbre des instruments de la Renaissance répond à la richesse des couleurs de la Pachamama. Pour les compositions musicales des scènes avec les conquistadors, nous avons fait référence et citation de motifs musicaux comme les premières notes du Cantus Firmus « La Spagna » qui date exactement de l'époque de la découverte de l'Amérique et qui a été utilisé par beaucoup de musiciens de cette époque comme colonne vertébrale de leurs compositions. On l'entend quand on voit arriver les navires des conquistadors.

Juan, quelles sont les idées fausses que vous avez voulu corriger sur l'époque précolombienne, les civilisations des peuples andins du Pérou et de l'Argentine, et sur les conquistadors ?

Juan Antin : La première idée fausse c'est celle qui consiste à dire que les indigènes étaient des sauvages et que les espagnols ont apporté la civilisation, la langue et la religion. La deuxième, c'est celle qui dit que les indigènes existaient avant la conquête, et ont disparu après. Cette culture est toujours riche et vivante aujourd'hui, et même de plus en plus forte. Il y a encore des communautés qui vivent selon leurs coutumes ancestrales.

Aujourd'hui, beaucoup d'enfants regardent des films d'animation américains au tempo très rapide. Dans *Pachamama*, dès les premières images, on passe dans un état contemplatif, en découvrant le cosmos, les planètes et les étoiles en mouvement, et on se rappelle que l'on fait partie du gigantesque mécanisme de l'univers…

Juan Antin : Exactement. Cette séquence d'ouverture est faite pour mettre le spectateur dans cet état d'esprit et le rendre réceptif à ce qui va se passer après. La musique se mêle au graphisme et contribue à le faire entrer dans un état contemplatif, dans un état d'ouverture proche de l'émerveillement. Et l'histoire est conçue pour encourager à agir vis-à-vis de notre planète.

Entretien avec **Maria Hellemeyer**, responsable de la création de l'univers visuel de *Pachamama* et des recherches ethno-historiques.

Par Pascal Pinteau

Pourriez-vous nous parler de votre parcours, et nous raconter comment il a nourri *Pachamama* ?

Je suis spécialisée en anthropologie visuelle et j'ai collaboré à des recherches dédiées aux productions artistiques de différentes communautés. Pour le développement de *Pachamama*, je me suis servi de cette expertise pour aborder l'esthétique des arts précolombiens. Juan Antin et moi avons travaillé ensemble depuis le début, dès l'écriture et le projet a d'abord été développé en volume, en Stop Motion.

Les sculptures que vous aviez créées pour le pilote tourné en Stop Motion ont-elles été « transposées » dans la version finale animée en 3D de *Pachamama* ?

Oui, les sculptures des personnages ont été adaptées en dessins, puis transposées en 3D.

Quelles ont été vos références historiques sur l'art précolombien pendant le développement de l'univers visuel de *Pachamama* ?

Elles sont basées sur la culture du Nord de l'Argentine. Nous nous sommes rendus dans cette région, et y avons vu beaucoup de céramiques. Les dessins ornementaux de ces poteries sont devenus la principale source d'inspiration pour l'univers des villageois, et pour les formes de leurs visages. Puis, en voyageant au Pérou, l'architecture locale, les textiles aux couleurs vives et leurs motifs m'ont fortement influencé. Mais c'est surtout l'architecture de la ville de Cuzco qui m'a le plus impressionnée. J'ai beaucoup utilisé les motifs de tissus dans les formes des paysages et les designs de la végétation.

Le traitement artistique des visages sur les poteries était-il le même chez tous les peuples des Andes de l'époque précolombienne ?

Non, on voit beaucoup de différences entre les représentations des visages des poteries inca du Pérou et celles du Nord de l'Argentine sur lesquelles nous avons basé les personnages des villageois. On pourrait dire que la poterie inca est plus naturaliste. Pour créer un univers des villageois qui soit en contraste avec le reste, j'ai utilisé des formes organiques liées à la terre, en leur donnant une énergie plus féminine, et des symboles liés à la lune.

Et pour le design des personnages des incas, je me suis basée sur leur architecture qui est constituée surtout de lignes droites, car ils travaillaient les pierres de manière à les encastrer entre elles pour construire des bâtiments en hauteur, dressés vers le soleil. On retrouve cela dans les dessins que j'ai fait pour représenter les têtes des incas. Dans cet univers, l'énergie est celle du soleil, elle est plus masculine, comme celle du grand inca. Et il y a aussi l'omniprésence de l'or qui avait une valeur symbolique très forte dans leur religion.

Vous êtes-vous inspirée aussi des vraies couleurs et reliefs des paysages de l'Argentine et du Pérou ?

Je me suis servie de vrais paysages du Nord de l'Argentine que j'ai souvent visités quand j'étais petite. Une partie des montagnes est constituée de strates minérales de différentes couleurs. J'ai utilisé ces stratifications dans les décors du village et employé des couleurs chaudes, alors que les couleurs de Cuzco sont beaucoup plus froides. Dans la ville des incas, il y a beaucoup de nuances de gris dans les bâtiments, et les couleurs bleues et vertes ont été choisies pour leur contraste avec celle de l'or.

Entretien avec **Patricia Valeix**, co-scénariste.

Par Pascal Pinteau

Quel était le stade de développement de l'histoire de *Pachamama* quand vous avez commencé à travailler sur ce projet ?

Il s'agissait d'une version dialoguée du scénario, sans illustrations, ce qui est un peu inhabituel en animation. Dans mon souvenir, c'est lié au fait que le développement graphique était encore en évolution. Je crois avoir procédé à un dépouillement du script juste après l'avoir lu, parce qu'il était très dense… Mais séduisant aussi avec ce prisme d'enfants indiens confrontés à l'invasion espagnole. On sentait la profonde sincérité et le point de vue unique de son auteur réalisateur argentin, Juan Antin.

Comment avez-vous identifié avec Juan ce qu'il fallait améliorer dans la structure de l'histoire ?

Le nouveau développement du traitement graphique, destiné à des enfants un peu plus âgés, allait avoir un impact sur le scénario. Nous avions avec Juan une matière narrative à repenser pour trouver une cohérence, une adéquation liées au nouveau parti pris visuel. Il fallait clarifier, simplifier et redéfinir aussi un enjeu pour cette histoire car, dans la première version du scénario, la petite Naïra était emmenée à Cuzco pour être sacrifiée à Inti, le Dieu Soleil ! Le premier choix important a été de restructurer le récit autour du vol de la huaca, et d'abandonner l'idée de l'enlèvement de la fillette. En faisant de cette statuette un objet que tout le monde veut récupérer (les incas, Tepulpaï et Naïra, puis les espagnols), j'ai eu le sentiment que l'on pouvait justement aller chercher la dimension de la fable. C'était intéressant que cet objet puisse évoquer à lui seul un rapport au monde différent pour les uns et les autres.

Quel a été votre apport dans le développement des personnages principaux et l'expression des thèmes majeurs du récit ?

Pour mieux traiter le sujet même du récit, il nous fallait mettre en valeur les liens que le village de Tepulpaï et Naïra entretient avec la Pachamama. C'est d'ailleurs pour cela que cette petite huaca est à son effigie ! Le thème central pour Juan, c'est ce principe de coexistence harmonieuse et respectueuse entre les humains et la nature avec ce principe de rétribution. En toutes circonstances, on doit rendre à la Pachamama un peu de ce qu'elle nous a donné…

J'ai proposé que l'on repense toute l'évolution de Tepulpaï autour de cet apprentissage. Il fallait accentuer ses défauts et lui opposer une Naïra plus mûre qui, elle, a déjà compris les valeurs de sa communauté. De la même manière, il me semblait important de réorganiser le village autour des deux figures tutélaires que sont le Chaman et la Walumama, des pères et mères symboliques pour tous les habitants, ce qui renforçait cette dimension communautaire.

Certains dessins réalisés pendant la pré-production ont-ils inspiré de nouvelles scènes du film ?

C'est le cas de la mer de nuages dont le dessin a immédiatement stimulé notre imagination. Pour moi, la portée de cette image et l'utilisation narrative qui en a découlé évoquent bien cette bascule du projet vers la fable et l'allégorie. De la même manière, je me souviens que l'image du pont suspendu nous a incités à étoffer le rôle joué par ce décor dans le scénario. Tout comme les couleurs des cultures autour du village qui donnaient encore plus envie de ce début où Tepulpaï descend de la montagne. Je suis également tentée de faire un parallèle avec la musique car Juan a rencontré Pierre Hamon au moment où nous travaillions sur la fin du film (la confrontation de Tepulpaï et Naïra à la Walumama dans la grotte des ancêtres, l'incendie des champs autour du village…). Les flûtes à eau et autres instruments amérindiens qu'ils ont évoqués ensemble pour la musique du film ont aussi inspiré ce moment particulier de l'écriture. Cela donnait le sentiment de boucler la boucle.

Entretien avec **Aurélie Raphaël**, directrice artistique.

Par Pascal Pinteau

Comment avez-vous assimilé le travail de recherche réalisé par Maria Hellemeyer, afin de développer le graphisme du film ?

Dans un premier temps, Mon rôle a consisté à m'imprégner de l'univers de Juan et Maria puis de l'amener vers une démarche artistique cohérente en animation. Après tous les événements qu'avait traversé ce projet, je ne venais pas en "conquistador", je voulais lui donner de la force avec ma sensibilité artistique.

Quelles étaient les principales difficultés à résoudre pour adapter à l'animation ces formes et ces couleurs issues de l'art précolombien ?

J'ai étayé une symbolique forte pour chaque ethnie, par des formes simples et des gammes colorées :
- Les villageois sont dans la rondeur, visage rond jusqu'à leur arcades sourcilières (avec un aspect presque maternel). Les décors dans lesquels ils évoluent sont organiques, faits de courbes avec peu d'angles, mais avec des lignes et des nuances qui résonnent. La gamme colorée de leur univers oscille entre le vert de la nature luxuriante et les ocres rouges de la terre.
- Les Incas sont intrinsèquement dans l'ordre et la structure, la cité de Cuzco en forme de puma est structurée et hiérarchisée avec le temple qui surplombe la cité. Leurs visages sont rectangulaires, leurs motifs le sont tout autant. Ils ont même contraint la nature : les herbes poussent sur des rectangles de pelouse ou en pot. Quant à l'eau, elle est contrainte dans des rigoles, des fontaines aménagées. Elle délimite les espaces mais circule comme des veines dans la cité. Les incas sont malgré tout dans le même berceau de civilisation que les villageois et leur caractéristique commune est que les angles de leurs visages ou même de leurs habitations ont été adoucis. La gamme employée pour la cité des incas est très lumineuse, blanche et or. Il faut savoir que Cusco était une ville encaissée, surexploitée aux alentours. La ville est représentée par une terre asséchée, dans les jaunes paille. En revanche, à l'intérieur du palais, tout est construit, coloré et mis en lumière de manière à mettre en valeur le Grand Inca (fils du dieu INTI, le soleil).

- Viennent enfin les conquistadors, qui sont très différents des incas et des villageois. Ils sont baroques, beaucoup plus travaillés et complexes dans les formes de leurs armures. Pour eux, on joue sur une accumulation de motifs très détaillés. Il fallait souligner la dangerosité de ces envahisseurs, c'est pourquoi chacun de leur passage laisse une marque visuelle: l'impact, avec des bords aigus, triangulaires (ce n'est pas un simple triangle, mais une multitude de triangles aigus qui donne de la complexité au motif).

Quand les conquistadors apparaissent, tous les décors se teintent de rouge : on ne montre pas de sang mais on le suggère.

Les formes et motifs sont les éléments centraux du film. Ma volonté a été d'immerger le public dans une culture du motif et de la couleur. Je voulais que l'on découvre un monde où chaque couleur dégage une aura et une symbolique particulière – par exemple la nuit, les personnages ne sont pas bleutés mais saturés et contrastés d'une autre manière - en oubliant le réalisme. Pendant la séquence où Wallumama monte à la grotte des ancêtres jusqu'à la salle des momies, on se retrouve dans des nuances de violet : couleur de l'alchimie du rouge et du bleu. La lumière joue aussi un rôle

Important dans le film : elle met en lumière des directions, une issue et des possibilités, elle canalise l'attention comme dans le temple du soleil. L'ombre prend parfois le pas sur la lumière : elle souligne que Tepulpaï ne va pas dans le sens du bien commun dans la séquence de la cérémonie, et que l'observateur des ombres est plus impressionnant et secret qu'il n'y paraît avec les ombres de sa silhouette projetées sur le mur.

On imagine que faire évoluer des personnages 3D dans des graphismes de décors qui reposent sur une présentation 2D n'a pas du être une tâche facile. Comment avez-vous procédé artistiquement et techniquement ?

J'ai voulu accentuer la théâtralité de la mise en scène dans les décors en jouant avec des plans découpés par niveau à la manière d'un théâtre de marionnettes, et peu de perspectives réalistes pour ne pas déformer les motifs. Ce principe permet d'appuyer la vibration des rythmes dans les décors comme y répond magnifiquement la musique de Pierre Hamon.
Nous avons banni de notre vocabulaire le "flou" : tout devait rester net, par souci de garder les motifs intacts. C'est pour cette raison que tous les ciels sont composés de différentes

strates, pour faire vivre le ciel sans pour autant recouvrir à un dégradé.

J'aime aussi le volume, j'ai voulu que les décors fabriqués en 2D aient un aspect en volume avec des jeux d'ombre et de lumière, des camaïeux de teintes pour se marier avec les personnages en 3D à qui l'on a donné un aspect terreux d'argile pour évoquer ainsi les sculptures des idoles de cette culture. Pour assurer une bonne cohérence graphique il fallait que la 2D et la 3D se rapprochent ainsi l'une de l'autre et que nous gommions leurs différences.

L'animation a aussi fait l'objet d'attentions particulières sous la supervision de notre cheffe animatrice Jeanne- Sylvette Giraud. Il fallait une animation qui reste dans la simplicité tout en faisant passer des subtilités grâce au jeu des personnages. Il s'agissait de préserver ainsi les lignes de force et les volumes géométriques simples de leurs visages.

J'ai pris soin à ce que tous les effets spéciaux de poussière, d'eau ou de feu s'inscrivent dans la même démarche graphique de formes géométriques simples.

Après les étapes phares du layout trait et couleur (les décors) et de l'animation, nous avons attaqué la phase de compositing, qui consiste à intégrer les personnages (l'animation) dans les décors. Pour ce faire, nous avons ajouté les différents traitements : teintes, textures, lumières pour le rendu, en ayant toujours en tête l'intégration et la cohérence avec les décors. Je voulais sentir le volume avant tout. Le parti pris était d'obtenir de la texture et un ombrage net, décomposé en nuances, comme pour les décors.

Comment avez-vous mis au point l'aspect du soleil, de la lune, des étoiles et du ciel nocturne ?

Les bases de cette réflexion ont été posées par Juan, Maria, Adrien Merigeau et Alice Dieudonné, lors d'une première phase de travail au studio Folivari. Mamaquilla - la Lune, et Intit - le Soleil sont des dieux puissants de la culture andine. Visuellement, il fallait que leurs motifs aient les mêmes caractéristiques que celles des peuples qui les sollicitent: Inti est inspiré des Incas tandis que Mamaquilla est inspirée des villageois (notamment de Walumama, gardienne des ancêtres). Mon travail a consisté à développer l'univers autour de ces deux puissances, Inti, le Soleil, s'impose avec ses halos de lumière dans le ciel et Mamaquilla, la Lune, fait partie d'un ensemble délicat de planètes, représenté par des motifs, et de galaxies figurées par des rubans colorés. Leur rôle et leur symbolique sont très complémentaires (comme l'action et la réflexion).

Entretien avec **Pierre Urbain** et **David Mouraire**, cofondateurs de **Doghouse Films**.

Par Caroline Marmier

Comment avez-vous découvert Pachamama et qu'est-ce qui vous a séduit dans le projet de Juan Antin ?

Pierre Urbain : Au départ, il y a six ans, le film s'appelait autrement. C'était « Tépulpaï et le Soleil d'Or ». Il devait être réalisé en deux parties : l'une en stop motion, c'était la partie « Andine », la nature, les traditions, la terre… L'autre devait être réalisée en animation type « After Effect », et montrer toute la partie « invasion des Espagnols en Amérique du Sud ». C'était la froideur, le métal, la guerre, l'avidité…Le film m'avait été présenté grâce à un contact avec un producteur français installé près de Valence, à l'époque sur le film car spécialiste de la stop motion… Depuis, le film a évolué, le producteur en question a quitté le montage financier et c'est devenu « Pachamama », cette fois proposé par Didier Brunner, avec qui j'avais travaillé il y a très longtemps sur Kirikou.

Quant à Juan, dès notre première rencontre, il m'a tout de suite séduit… par sa personnalité, sa sincérité et son authenticité. Un détail : je me souviens avoir été frappé par ses chaussures … Proche de la terre, il marchait avec des chaussures à orteils séparés. Tout un symbole !

David Mouraire : Ce qui était également séduisant c'est que le thème de l'Amérique précolombienne est très peu traité en animation, le plus dans le projet de Juan était que le film serait traité du point de vue des indiens et non du point de vue occidental, et mettait l'accent sur la violence et la cupidité des conquistadors, mais à travers eux sur la violence et la cupidité de nos sociétés actuelles, en opposition à des sociétés plus proches et plus respectueuses de la terre et de leur environnement.

Ensuite le graphisme devait s'inspirer de l'art précolombien. Cette volonté donne une touche artistique particulièrement originale au film et le rend très fort visuellement. A ce titre ce film est vraiment unique.

Pourquoi avoir fait le choix de travailler en 3D plutôt qu'en stop-motion ?

Pierre Urbain : le film est un mélange entre la 2D des décors, fabriqués d'une manière traditionnelle, et la 3D pour l'animation des personnages. Nous avons fait le choix de la 3D pour pouvoir rentrer dans le budget de départ, en maîtrisant la technique. Travailler en « Stop Motion » coûtait beaucoup plus cher … de plus, nous n'avions pas la maîtrise de cette technique, surtout au Luxembourg.

Quelles ont été les étapes de production assurées par l'équipe de Doghouse Films ?

Pierre Urbain : Doghouse Films a d'abord travaillé sur le board, environ la moitié, puis sur tout le layout des décors et leur mise en couleur.

Nous avons également pris en charge l'animation des effets spéciaux : le feu, l'eau, les nuages, etc… En fait, quasiment toute la 2D. Puis nous nous sommes beaucoup investis dans le son, puisque le mixage du film a été fait au Luxembourg, chez Philophon, ainsi qu'une partie du sound design. Le travail du son est d'ailleurs très important sur ce film. Il faut savoir que Juan est lui-même musicien…

Après une production comme celle-ci, comment envisagez-vous la suite de Doghouse Films ?

Pierre Urbain : Notre idée a toujours été, en créant notre société de Production, de travailler sur des long-métrages de type « auteur ». Donc des films avec un scénario intéressant, qui veulent dire quelque chose, et qui sont appuyés par un graphisme original et fort. Maintenant que notre premier long métrage est terminé, nous n'avons qu'une seule envie, terminer le second, à savoir Fritzi (en coproduction entre l'Allemagne, la Belgique et la République Tchèque). Ce film sera l'occasion de fêter l'anniversaire de la chute du mur de Berlin, cet événement qui a modifié complètement la vie des peuples en Europe… Ensuite, nous démarrerons l'année prochaine par une adaptation du Journal d'Anne Franck par Ari Folman, qui est, quand même, l'un des plus grands réalisateurs de long-métrages actuels…

David Mouraire : Nous sommes également en production d'une belle série de 26 épisodes « Fox and Hare » en coproduction avec les Pays-Bas et la Belgique. Les trois premiers épisodes ont été présentés en avant-première au festival Cinekid à Amsterdam où ils ont rencontré un beau succès. La série est d'ailleurs pré-vendue dans de nombreux pays. Nous avons le projet de l'adapter en long-métrage à l'horizon 2020…

Nous produisons aussi en partenariat avec RTL Luxembourg une série « Een, zwee, dräi… Molemol ! » qui s'inspire des dessins et des histoires racontées par des enfants. Nous travaillons avec des classes de primaire du Luxembourg. Les premières diffusions sur RTL auront lieu début 2020.

JUAN ANTIN

Juan Antin est né à Buenos Aires en 1969. Il étudie la physique et l'informatique à l'Université de Buenos Aires. Il étudie ensuite l'animation à l'Institut des Arts Cinématographiques d'Avelaneda, puis à Montréal.

Juan Antin réalise et produit plus de 70 films courts : court-métrages, séries de télévision, vidéoclips et publicités en animation. À travers ces pro-ductions, il explore de nombreuses techniques d'animation : dessin traditionnel, animation en volume (argile), stop-motion, 2D, 3D, Flash… mais aussi des techniques plus expérimentales comme l'animation sur sable, la peinture sur verre ou le papier découpé.

En 2002, Juan Antin réalise son premier long-métrage, **Mercano Le Martien**, qui est notamment primé au festival d'Annecy (prix spécial du jury). **Pachamama** est son deuxième long-métrage.

PIERRE HAMON

« J'ai un passé de musicien interprète dans le domaine des musiques anciennes, médiévales, renaissances et baroques, car je collabore avec Jordi Savaii depuis 25 ans. Je suis un spécialiste de musiques comme celle de Guillaume de Machaut, le plus grand compositeur et poète français du XIVème siècle. J'ai dirigé plusieurs enregistrements de ses œuvres lyriques et écrit les textes de présentation des livrets de ces CDs.

Dans mon parcours, j'ai d'abord étudié la musique médiévale parce qu'elle fait partie de nos racines européennes, puis pour mieux comprendre ces musiques qui sont aux racines de notre culture, je me suis intéressé aux survivances de ce passé dans les musiques traditionnelles, puis aux musiques extra-européennes dont celle des indiens d'Amérique du Nord, ainsi qu'à la musique Industani, de l ' Inde du Nord, avec une immersion de plusieurs années comme disciple d'Hariprasad Chaurasia, le plus grand flûtiste indien. J'ai eu le désir d'explorer les mystères de la musique, du son, de la manière dont cela agit sur nous, et cela m'a amené à jouer des pièces qui se développent sur plus d'une heure, qui agissent de manière presque hypnotique, comme les ragas indiens, afin de comprendre l'influence de la musique sur le mental. J'ai poursuivi cette démarche en m'intéressant à l'univers sono re précolombien et à ces cultures anciennes qui considéraient le son comme une porte d'entrée dans d'autres mondes. Tous les chamanes emploient des éléments sonores. Le son est un état vibratoire qui vous fait passer dans d'autres états de conscience. En abordant un instrument, j'avais l ' habitude de commencer par faire un son et de souffler pendant une heure pour me mettre dans une sorte d'état méditatif. J'ai vite réalisé que cela me permettait de trouver en quelques jours l'embouchure et la richesse du son de l'instrument. La musique de film est un des meilleurs exemples de cet effet libérateur sur le mental puisqu'elle est là pour agir directement sur vos émotions. »

DOGHOUSE FILMS

Fondée en 2012 par David Mouraire et Pierre Urbain, en partenariat avec le producteur belge Walking The Dog, Doghouse Films combine les connaissances de ses fondateurs, acquises grâce à leurs expériences passées dans différentes sociétés de Production d'animation et de fiction.

Entourée de 20 à 30 collaborateurs selon les projets, Doghouse Films souhaite s'inscrire dans une démarche de production de films indépendants construits autour d'un message clair et à forte valeur ajoutée artistique. Par ses long-métrages comme « Pachamama », « Fritzi, a miraculous revolutionary tale » ou encore « Where is Anne Franck ? » d'Ary Folman, Doghouse Films souhaite se démarquer par sa créativité et son innovation en mettant l'accent sur la découverte, les bouleversements et l'histoire du monde. Ses deux pôles de compétences, soit la 3D et la 2D, permettent d'accueillir aujourd'hui au sein du studio de fabrication des storyboarders, modélisateurs, textureurs, layoutistes 2D-3D, décorateurs…. Grace à ce noyau d'artistes maison, Doghouse Films ne représente pas seulement un partenaire financier, mais bien une force de proposition artistique.