

acid
www.lacid.org

EN TOUTE INDÉPENDANCE



SOUTIEN ACID/CCAS
SEMAINE DE LA CRITIQUE
CANNES 2012



FESTIVAL DE
BELFORT
en compétition



FESTIVAL DE
BIARRITZ
en compétition



FESTIVAL DE
ROTTERDAM
en compétition



NOUVEAU CINÉMA
À MONTRÉAL

LOS SALVAJES

un film de ALEJANDRO FADEL

AVEC LE SOUTIEN DE **la CCAS**

RÉALISATION ALEJANDRO FADEL • SCÉNARIO ALEJANDRO FADEL • IMAGE JULIÁN APEZTEGUÍA • MONTAGE ANDRÉS P. ESTRADA ET DELFINA CASTAGNINO • SON SANTIAGO FUMAGALLI • DÉCORS LAURA CALIGIURI • MUSIQUE SERGIO CHOTSOURIAN ET SANTIAGO CHOTSOURIAN • INTERPRÈTES LEONEL ARANCIBIA, ROBERTO COWAL, SOFÍA BRITO, MARTÍN COTARI, CÉSAR ROLDAN • PRODUIT PAR AGUSTINA LLAMBI CAMPBELL - LA UNION DE LOS RIOS

Realizado con el apoyo del Fondo Metropolitano de la Cultura, las Artes y las Ciencias del Ministerio de Cultura del GCBA.

FONDO METROPOLITANO
de la Cultura, las Artes y las Ciencias

Querencia: Artes
y Ciencias del GCBA

UNIVERSIDAD DEL CINE
Buenos Aires

HUBERT BALS
FUND

UNION DE LOS RIOS

acid
www.lacid.org

memento
films

distribution
independencia

Synopsis

Quelque part en Argentine, cinq adolescents s'évadent d'un centre de détention pour mineurs. Déterminés à fuir même si la destination est incertaine, ils commencent une longue marche à travers la pampa. Ils tuent et pillent les rares personnes qu'ils rencontrent sur leur route, chassent pour se nourrir, se droguent pour s'oublier. Ils s'enfoncent dans un paysage de plus en plus hostile et accidenté et finissent par se perdre. Le groupe se disloque, et chacun devient une menace pour l'autre. La sauvagerie, jusqu'alors apanage des bêtes chassées, les contamine petit à petit...



Liste technique

Scénario et réalisation

Alejandro Fadel

Image

Julián Apezteguía

Montage

Andrés P. Estrada
et Delfina Castagnino

Son

Santiago Fumagalli

Avec

Leonel Arancibia, Roberto Cowal,
Sofía Brito, Martín Cotari,
César Roldan

Production

Agustina Llambi Campbell
La Union de los Ríos

Distribution

Independencia distribution
www.independencia-societe.com

o Celui qui Fait

Cinq personnages voyagent sur plus de cent kilomètres, traversent la campagne argentine entre les provinces de Córdoba et San Luis ; des montagnes basses, flanquées de végétation éparse qui ouvrent rapidement sur des champs désertiques, le cours d'une rivière qui encadre cette histoire. La plupart des images et des idées qui traversent le film trouvent leur origine dans le conflit entre deux mondes : d'un côté, des jeunes hors-la-loi institutionnalisés, et de l'autre ce paysage bucolique, empreint de liberté et d'harmonie. C'est en combinant ces idées et ces images que j'ai conçu mon premier film en tant que réalisateur.

Pour que ce monde prenne vie, j'ai choisi de travailler avec des adolescents amateurs qui avaient un vécu similaire à celui des personnages. J'ai eu le sentiment que leurs visages, leur manière de parler contenaient une vérité plus grande encore que celle

que pouvait apporter mon écriture. Avec une équipe réduite, nous avons effectué un parcours similaire à celui des personnages du film, avec en tête la volonté que notre propre expérience de groupe devienne la finalité de cette aventure.

Les conditions extrêmes de tournage (résultat : cinquante points de suture sur mon bras gauche et une cicatrice au coude), la joie et l'intensité de ces cinq semaines avec toute l'équipe qui s'est lancée dans cette aventure que personne n'aurait pu imaginer, voilà le sujet du film. C'est tout aussi important que l'histoire, les personnages ou la lumière de chaque paysage. Même si nous avons travaillé avec un scénario solide et une approche formelle claire, j'ai toujours voulu insuffler une strate documentaire, quelque chose que seul ce tournage aurait pu apporter. C'est sans doute l'un des plus grands défis que j'ai eu à relever : combiner des éléments narratifs et une structure de production proche de celle du documentaire, avec une histoire, une fiction dont les thèmes sont la sainteté et la recherche du sacré.

Alejandro Fadel



o Celui qui Montre

Et si tout cela n'était qu'un jeu ?

Le film s'ouvre par une prière, le choix de l'arme, les trois coups et une sonnerie : le jeu commence. Les jeunes s'évadent et débarquent dans un monde virtuel.

Il n'est pas vraiment hostile, ce n'est pas *Doom* et ses tueries acharnées, mais plutôt l'univers monochrome, immersif du jeu d'aventure tel *Myst*¹ avec quelques clins d'œil vers les MMORPG² pour la dimension fantastique et les créatures parfois imaginaires, comme ici les sangliers. Les personnages n'ont pas vraiment d'identité, pas connaissance de leur environnement, lequel est inhabité, et ne se parlent quasiment pas : autant d'éléments des « myst-like ». Lors des déplacements, le réalisateur choisit toujours de filmer le héros en plan serré (le spectateur ne voit pas ce qu'il voit) et exclut les autres joueurs. Mais, au premier danger, il bascule en plan subjectif et le *game-play* reprend : plan sur l'arme, arme en amorce et panoramique pour balayer l'environnement. Puis, « point & click » : il vise et tire. À chaque disparition : un plan d'ensemble, une musique : le jeu change de niveau, de personnage principal...

Les protagonistes du film sont encore à l'âge du jeu : l'imaginaire, le déroulement, le filmage, les personnages peuvent renvoyer à certains univers et certains procédés du jeu vidéo.

Programmateurs de cinéma, connaisseurs ou novices en ce domaine, voici donc pour nous une belle opportunité de nourrir un échange avec les adeptes, les passionnés de ces jeux : ces générations qui verront *Los Salvajes* avec un regard différent et pourront en faire une lecture originale.

Christophe Liabeuf,
Programmateurr

- 1) *Myst*, jeu d'aventure à la première personne, en vue subjective.
- 2) Jeu de rôles en ligne, multijoueurs interagissant simultanément, tel *World of Warcraft*.

«Un film de pure mise en scène, qui substitue au discours signifiant et à la raison commune une puissance expressive et poétique rare. Un film qui réconcilie la sérénité et l'horreur, la violence et la tendresse, l'humanité et la bestialité, à l'image de personnages dont on pressent d'autant plus fortement que leur destinée manifeste est l'anéantissement.»

Jacques Mandelbaum, *Le Monde*



o Celui qui Regarde

Los Salvajes fait penser à ces jeux vidéo en plateforme où plusieurs joueurs se retrouvent dans un univers inconnu, éliminent toutes les créatures qu'ils rencontrent pour progresser – hommes ou bêtes – tout en s'affrontant. Mais le cinéma est affaire d'incarnation, et c'est la force du dispositif de *Los Salvajes* que de réaliser cette aventure comme dans un laboratoire grandeur nature – comme en un jardin sauvage – avec des jeunes gens qui jouent des personnages inspirés de leurs vies réelles, et de filmer les péripéties de ce voyage au gré de la progression du tournage à partir d'une trame préexistante (on retrouve là aussi le modèle de l'écriture des jeux vidéo).

Ainsi, la mise en scène scrute à la manière des entomologistes la complexité des liens qui se font et se défont entre les acteurs/personnages et avec leur environnement. Il s'agit de filmer non pas les êtres, mais les relations des êtres entre eux et avec le monde qui les entoure : un plan, un raccord est toujours affaire de

relation dans le film. Avec l'intuition qu'aucun de ces liens ne durera ni ne va de soi, qu'il soit antérieur ou créé au gré des circonstances (il y a d'abord celui de constituer un groupe pour s'évader ensemble).

Plus qu'un portrait de l'adolescence « sauvage », ce film est ainsi pour moi une médiation en cinéma sur l'état sauvage. Toutes les attaches, tous les rapports – amoureux, familiaux, amicaux, sacrés, sociaux ou « politiques » (hiérarchiques) – finissent par se rompre au cours du récit.

Dans ce jeu de massacre, ne reste qu'un être apeuré, mi-homme mi-bête, laissé à sa solitude – sa frayeur – originelle. Yves Bonnefoy voyait dans le regard halluciné du *Saturne* de Goya qui dévore le corps de ces enfants « la vie en ce qui semble être son fond : être soit la proie, soit le prédateur ». C'est ce que semble avoir en point de mire *Los Salvajes* : le cinéma comme art de la prédation.

Christophe Cognet,
cinéaste

Biographie

Né en Argentine en 1981, Alejandro Fadel a réalisé ses premiers court-métrages à l'Université du Cinéma (FUC). En 2004, il entame une carrière de scénariste pour le cinéma et la télévision. Il a notamment travaillé avec Pablo Trapero et signe les scénarios de *Leonera* (Compétition à Cannes en 2008), *Carancho* (Un Certain Regard en 2010) et *Elefante Blanco*, ainsi que le court-métrage inclus dans le film collectif *7 días en La Habana*, interprété par Emir Kusturica. Les deux films ont été présentés à Cannes en 2012 dans la section Un Certain Regard. Il travaille maintenant sur le prochain film de Walter Salles avec Gael García Bernal, *Terra*.

Los Salvajes, sélectionné à La Semaine de la Critique, produit par sa société La Unión de los Ríos, est le premier film réalisé par Alejandro Fadel.

Invitations au Spectateur

Voici quelques thèmes que nous vous proposons d'aborder lors des rencontres avec les cinéastes qui accompagneront le film.

La narration

Le format scope, les étendues sauvages, les fugitifs et les détonations des fusils... De nombreux motifs et partis pris formels de *Los Salvajes* ne sont pas sans évoquer le Western. Pourtant, si le récit de cette évasion semble adopter certains codes du genre, la trame narrative nous mène peu à peu sur des terres inattendues : tout en se détachant progressivement d'une forme de narration conventionnelle, le récit se dépouille pour tendre vers une épure, et les personnages quittent le cadre les uns après les autres, laissant place à Simon, le plus énigmatique de tous... Le film bascule alors dans une autre dimension, où culmine la puissance poétique des images.



Civilisation et archaïsme

Sur ces terres reculées, la rumeur du monde parvient à peine aux adolescents en fuite, si ce n'est à travers les grésillements émis par une radio dénichée dans un cimetière de voitures. Ces échos lointains de la civilisation évoquent pour certains la possibilité d'une libération, qui paradoxalement ne se situe pas dans la nature grandiose qui les entoure, mais dans la ville... *Los Salvajes* est ainsi traversé par la quête d'une délivrance, fantasmée par les uns dans une vie citadine et par les autres dans une fusion progressive avec la nature sauvage. À l'instar de l'économie progressive du processus narratif, les protagonistes s'acheminent peu à peu vers un état primitif, dans un paysage qui évoque les temps ancestraux, préhistoriques.

Les sauvages

Le groupe de jeunes gens évoluant dans la pampa argentine pourrait parfois s'apparenter

à une meute, dont la sauvagerie fait écho à celle des animaux qui l'entourent. Jamais exposée de façon frontale par le cinéaste, la violence criminelle occupe le hors champ, suggérée par un gros plan sur le visage d'un tueur, ou par les détonations des armes à feu. Omniprésente, elle cohabite avec la beauté sereine des paysages et s'inscrit dans une tension permanente entre férocité et douceur, humanité et bestialité. Ce jeu des antagonismes se retrouve aussi dans l'apparente opposition entre la solitude de chaque individu et le groupe : cette impression est renforcée par une mise en scène qui évite systématiquement les plans moyens, isolant ainsi les protagonistes dans des gros plans, sans transition avec les plans larges et les panoramiques. De ce vide entre les plans semble naître un fossé irrémédiable entre les personnages et les paysages, comme entre chacun d'entre eux.

Le sacré

Comment mettre en scène l'expérience du sacré ? De la prière inaugurale au feu purificateur de la scène finale, *Los Salvajes* nous donne à voir ce qui pourrait s'apparenter à une zone primitive de l'expérience religieuse. Dans leur façon d'appréhender la nature environnante, structurée par l'expérience de la chasse et sa dimension sacrificielle ou par la consommation de drogues modifiant leur perception du monde, les protagonistes rythment leurs journées par des rites qui laissent deviner la présence d'un monde invisible suprasensible. La récurrence d'éléments à la signification symbolique forte, tels que le feu et le sang, la présence mystérieuse d'animaux comme le sanglier, traité comme une créature mythologique, imprègnent le film d'une dimension sacrée, qui accompagne la quête initiatique de chacun.

Pour plus
d'INFORMATION
connectez-vous
sur :

www.lacid.org

L'Association du Cinéma Indépendant pour sa Diffusion a été créée en 1992 par des cinéastes afin de promouvoir les films d'autres cinéastes, français ou étrangers et de soutenir la diffusion en salles des films indépendants.

Chaque année, les cinéastes de l'ACID accompagnent une trentaine de longs-métrages, fictions et documentaires, dans plus de 200 salles indépendantes et dans les festivals en France et à l'étranger.

Parallèlement à la promotion des films auprès des programmeurs de salles, au tirage de copies supplémentaires et à l'édition de documents

d'accompagnement, l'ACID renforce la visibilité de ces films par l'organisation de nombreux événements. Près de 250 débats, lectures de scénarios, concerts, dans des salles françaises, des festivals et des lieux partenaires à l'étranger offrent ainsi la possibilité aux spectateurs de rencontrer les cinéastes et les équipes des films soutenus. Afin d'offrir une vitrine aux jeunes talents, l'ACID est également présente depuis dix-huit ans au Festival de Cannes avec une programmation parallèle de 9 films pour la plupart sans distributeur.

Depuis sa création, plus de 500 films ont ainsi été promus et accompagnés par les cinéastes de l'ACID.

"Donner à voir le cinéma autrement, telle est une des ambitions de l'action culturelle audacieuse que mène la CCAS depuis plus de 30 ans."

www.ccas.fr



**Association du Cinéma Indépendant
pour sa Diffusion**
14, rue Alexandre Parodi - 75010 Paris
+ (33) 1 44 89 99 74