

# PRÉSENTATION PROJECT

L'origine du projet vient d'un filmlab qui s'est déroulé dans l'Est Pérou, dans la région de Madre de dios, au milieu de la forêt amazonienne. Limité par des contraintes d'espace et de temps, j'ai essayé de profiter de la situation unique dans laquelle je me trouvais en choisissant d'utiliser l'appareil vidéo non pas tant comme instrument pour enregistrer une histoire mais comme un moyen instinctif d'explorer le contexte dans lequel j'étais.

N'ayant jamais mis les pieds en dehors de l'Europe, et encore moins dans la jungle, la question de l'être-là s'est d'emblée imposée à moi, et ce durant toute l'expérience: comment comprendre mon rôle dans ce contexte, dans un pays que je ne connais pas et dont je ne partage pas ni culture ni langue ? Quel rôle aurait eu mon regard inévitablement étranger, dans un lieu dont je ne fais pas partie et dont les points de contact difficiles avec les peuples qui l'habitent remontent aux fantômes postcoloniaux ?

D'où la décision initial de raconter une série d'histoires du point de vue d'un voyageur sans visage, une voix off qui re-décrit les images et les sons présentés au spectateur, essayant de l'accompagner dans un voyage de désorientation et d'initiation parmi des histoires tirées de la tradition péruvienne - racontez-moi par les gens que j'ai rencontré - et des histoires tirées de la tradition européenne - mêlées à des souvenirs personnels - en vue de créer un pont entre ces deux continents [des extraits de scénarios sont reportés, sous forme de texte, dans le rushes de présentation. Dans une étape ultérieure de la post-production ils seront lus par une voix off].

Mais une rencontre fortuite a complètement chamboulé mes plans, me forçant à changer mes intentions. Au cours du voyage je me suis retrouvé à Palma Real, une comunidad indigène Ese eja entre Pérou et Bolivie; cet lieu se présentait à moi sous un double visage, car j'ai l'impression que toute l'Amérique latine se montre: un ensemble de paysages magnifiques et sans limites, derrière lesquels pourtant on perçoit une tension sous-cutanée, de l'état d'abandon des bâtiments publics, des rues désaffectées, des regards évasifs des gens qu'on croise dans la rue; un passé d'abus et de violences sans scrupules, qui à Palma s'est concrétisé au siècle dernier, dans l'asservissement de la communauté pour l'exploitation des mines d'or des environs. Etant donné le peu de temps disponible pour organiser le tournage et trouver une perspective politique digne de cette réalité, à mon arrivée dans la comunidad je ne considérais pas éthiquement possible de filmer en ce lieu. J'ai donc décidé de faire une pause et de jouer avec les enfants du coin.

Et de manière inattendue c'est justement ce moment, sans langue ni culture en commun, qui m'a permis d'avoir un premier et sincère contact avec les locaux : en jouant avec les enfants et les adultes qui les accompagnaient nous avons pu trouver une autre voie pour communiquer. En comprenant que l'attention à l'individu était la clé, le fait que je n'étais pas vraiment seul mais que je pouvais me lier avec les locaux eux-mêmes en construisant un récit participatif. Et de là l'intuition que ça, le jeu, aurait été la base de ma façon de raconter le voyage: intégrer cette expérience en laissant une vidéocaméra aux enfants, pour qu'eux aussi puissent s'approprier d'un point de vue sur l'histoire qui prenait forme [cf les extraits présenter en splitscreen pour montrer le déroulement du tournage: 04:21, 05:31]. Le résultat de cet choix s'est porté sur un après-midi d'explorations entre forêts, rivières et rencontres avec des chiens errants, accompagné par Ostin, Elkin et Snayder, qui m'ont permis de re-vivre le temps de l'enfance pour la première fois de ma vie d'adulte, en vivant un après-midi ensemble comme s'il avait duré des mois entières.

D'où le choix d'innover la structure originale des récits latino-européens par une matière documentaire sortante de cet moment inattendu, et d'ici la compréhension de un double rapport entre les histoires et le doc participatif: comment la réalité donne vie à la fiction, au sens large - le film, comme l'acte de jouer - et comment la fiction affecte la vie et nous permet de créer des moyens de communication et de connaissance complètement inattendus.