

LONGS MÉTRAGES
ANNÉCY 2023
PRIX DU JURY



LES 4 ÂMES DU COYOTE

UN FILM DE **ÁRON GAUDER**

EUROZOOM
présente



LES 4 ÂMES DU COYOTE

2023 - VOSTFR/VF - Hongrie - 106 min

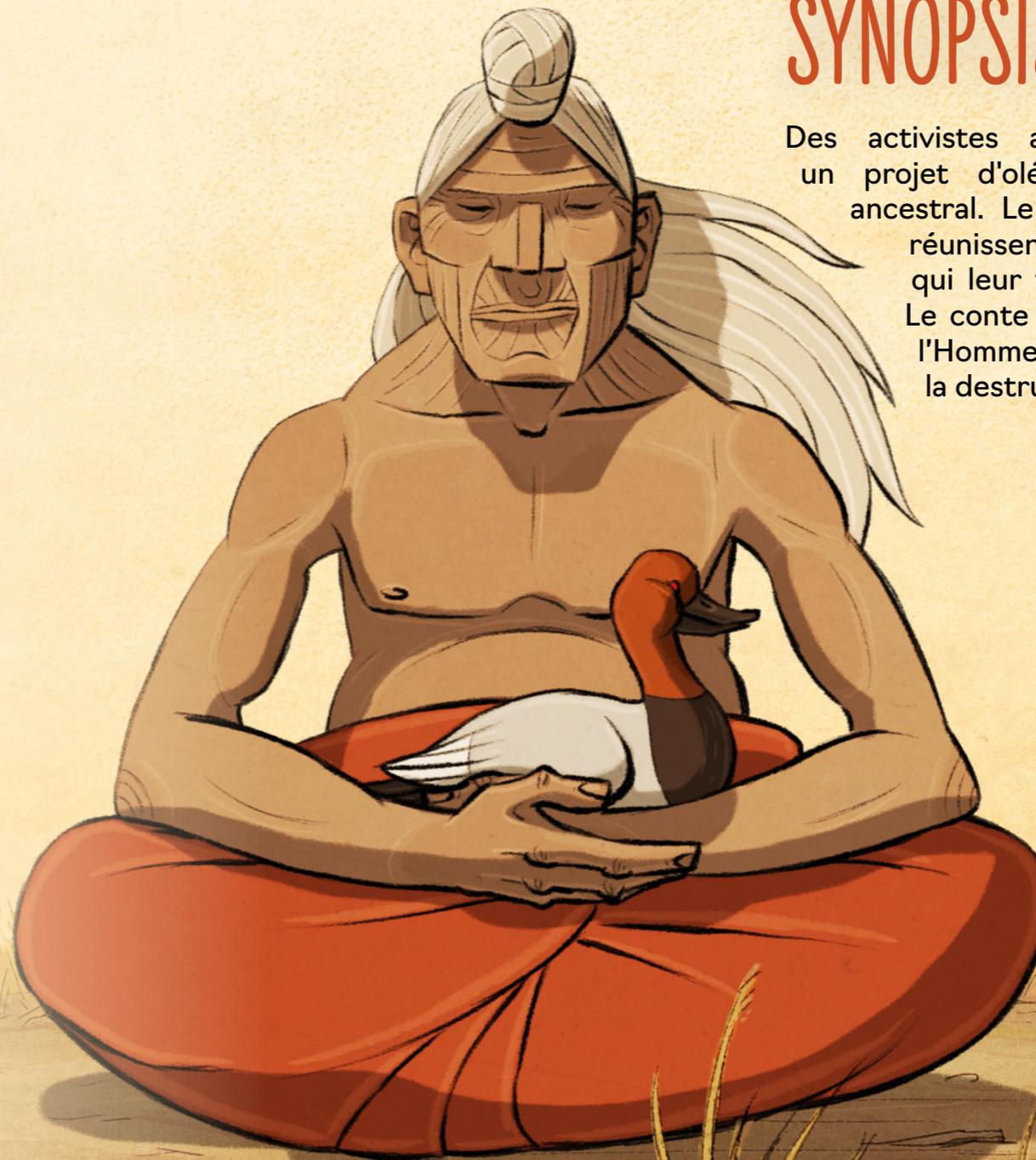
AU CINÉMA LE 15 MAI

Distribution
EUROZOOM
Tél : 01 42 93 73 55
presse@eurozoom.fr

Presse
RACHEL BOUILLON
06 74 14 11 84
rachel@rb-presse.fr

SYNOPSIS

Des activistes amérindiens s'opposent à un projet d'oléoduc sur leur territoire ancestral. Le soir autour du feu, ils se réunissent autour de leur Grand-Père qui leur fait le récit de la Création. Le conte rappelle à tous la place de l'Homme sur la Terre et son rôle dans la destruction de la nature.



ENTRETIEN AVEC ÁRON GAUDER

Comment un réalisateur hongrois se retrouve à faire un film sur la mythologie autochtone américaine ?

Je dois faire un grand retour en arrière, pendant mon enfance... Quand la Hongrie était un pays communiste, derrière le Rideau de fer, notre accès à la culture était très limité : peu de livres, séries et films, mais les livres sur les Indiens étaient très, très populaires auprès des gamins à l'époque. Je crois que c'était même officiel, le régime avait beaucoup de sympathie pour eux parce qu'ils combattaient l'armée américaine, au fond. Et comme les communistes n'aimaient pas l'armée américaine... Bref, quand j'étais petit, on jouait tous aux cow-boys et aux Indiens. Voilà comment ça a commencé. Puis l'URSS s'est effondrée, Internet est arrivé et a complètement changé la façon dont on a eu accès au reste du monde. Et aussi, parce que quand j'avais 18 ans, on a campé dans la forêt pendant deux semaines et on a dormi dans des espèces de tipis. On faisait du feu et on essayait d'être proches de la nature.

Et quand vous jouiez aux cow-boys et aux Indiens, vous préfériez qui ?

Jouer les Indiens, bien sûr ! Mais j'avais des amis qui préféraient jouer les cow-boys, c'étaient ceux qui aimaient les armes, l'armée, etc.

Vous travailliez déjà sur *Les 4 ÂMES DU COYOTE* quand les manifestations de *Standing Rock* ont commencé...

Oui, c'est ça. On avait déjà fait deux petits films sur la mythologie autochtone américaine qui étaient loin d'avoir la qualité du film terminé...



Et puis *Standing Rock* est arrivé. Quand j'ai entendu parler des manifestations aux infos, je me suis dit : « ça y est, c'est ça le film, le prologue et l'épilogue, c'est l'histoire qui doit encadrer le récit principal ».

Comment avez-vous eu l'idée de réutiliser certains personnages dans différents rôles ?

Je voulais montrer que l'histoire du conflit n'est pas terminée. Elle se déroule encore aujourd'hui, après la fin du film... Les personnages sont des archétypes, en fait, c'est un concept que j'aime bien manier. Les colons comme la Reine et le Conseiller reviennent à la fin avec des costumes différents, contemporains, mais ils sont toujours les mêmes. Les costumes sont différents, les rôles sont identiques. Le film ne se termine pas.

Quelles ont été vos inspirations ?

La première grande inspiration, ce sont mes souvenirs de camping dans la forêt pendant l'été quand j'étais jeune, cette communion avec la nature. Bien sûr, je me suis beaucoup documenté sur les paysages américains, leurs couleurs, leurs formes... Les peintures de Karl Bodmer, un Suisse allemand qui a peint à l'aquarelle les « Indiens » du Mississippi, ont été une des influences majeures du film. Et celles de George Catlin, également. Ce sont des peintres qui ont illustré les « Indiens » à l'époque où il n'y avait pas encore de photographie. C'est très inspirant. Nous avons évidemment utilisé des sources « locales » pour la mythologie : l'histoire de la création vient de certaines légendes issues



de la mythologie du peuple de la nation amérindienne Crow. Par contre, on a utilisé des histoires de Coyote qui viennent d'un peu partout ailleurs, comme la mort du grand bison ou le massacre des canards.

Avez-vous employé des conseillers autochtones ?

Bien sûr ! Nous sommes des Hongrois, et des blancs, et le sujet du film est plutôt sensible. C'était difficile de trouver quelqu'un, mais nous avons trouvé Charles Cambridge, un consultant et enseignant autochtone. Il a lu le scénario, il a corrigé certaines choses. C'était très important pour nous. Par exemple, au début, on avait mis deux garçons qui affrontent les bulldozers avec des cailloux, mais Charles nous a signalé que les manifestations de Standing Rock étaient par essence pacifiques et qu'elles étaient surtout organisées par des femmes. Donc c'est un mouvement de femmes et on a intégré plus de personnages féminins. On a aussi eu la chance de pouvoir rencontrer Cheryl Angel, une sioux lakota qui était en Hongrie pour donner des cours de chamanisme. Elle était à Standing Rock, et elle a vu les bisons face aux bulldozers.

Combien de temps de travail a demandé le film ?

En tout, huit ans. Mais ce qui a pris le plus de temps là-dedans, c'était de rechercher des financements. On est allés à Bordeaux, à Strasbourg chez Eurimages, plein d'endroits pour le pitcher. Finalement c'est la Hongrie qui l'a financé. Le film a demandé trois bonnes années de travail « artistique ». Au mieux, 120 personnes ont travaillé dessus, mais ce

nombre était très variable puisque certains partaient une fois leur travail terminé. Le film a été fait à 100% en Hongrie, dans le studio Cinemon Entertainment.

Quelles techniques avez-vous employées ?

En gros, du « filmmaking » traditionnel. On a vraiment animé le film image par image. Mais la plus grosse différence c'est que plus personne ne dessine sur du papier maintenant, on dessine sur des tablettes numériques, et on intègre ces images dans un logiciel. Mais on peut vraiment voir la différence, à quel point le film est animé image par image. À la main ! En fait, faire un film entièrement animé par ordinateur reste quand même très compliqué technologiquement. Ce n'est pas assez direct pour moi. Là, je peux dessiner un personnage ou un décor très rapidement. À l'ordinateur, il faut beaucoup de monde pour le même résultat. Entre vous, l'artiste, et le résultat final, il y a trop de temps, trop d'étapes. Il n'y a plus de vélocité, ou d'élan artistique. Et puis le dessin « à la main » est beaucoup plus adapté au sujet du film.

On sent que vous avez beaucoup de plaisir à animer le personnage de Coyote...

En fait, ce n'était pas le personnage principal, au départ. Quand on a fini l'animatic, la version du film sous forme de storyboard, on l'a montrée à plein de gens -surtout des enfants- et on leur a demandé ce qu'ils aimaient, ce qu'ils n'aimaient pas, comme pour une projection test. Et tout le monde a adoré Coyote. C'est pour cela qu'on l'a développé et que le titre utilise son personnage ! Même si c'est un « méchant », le film n'est pas

manichéen... Il y a des centaines d'histoires, de contes et de légendes avec Coyote. Les autochtones l'adorent. Quand ils veulent amuser les enfants, ils leur racontent des histoires de Coyote. C'est comme Loki, c'est un « trickster », un trompeur... Il est très populaire dans la mythologie locale.

Que signifient les quatre couleurs de Coyote ?

Les quatre couleurs sont les quatre directions. Nord, sud, est, ouest. C'est ça le secret des couleurs sacrées. Chaque direction a une force différente.

La musique joue un rôle important dans le film. Pouvez-vous nous en dire plus ?

Quand j'ai commencé à dessiner, j'ai écouté beaucoup de musique traditionnelle, mais ce n'était pas très adapté au sujet, en fait. Trop de chansons... J'ai cherché des interprètes contemporains, mais là aussi la musique est un peu trop... datée. On entend beaucoup de flûte, vous voyez ? Finalement, on a utilisé un choix de musique assez planant, comme le « Prophecy Song » de Joanne Shenandoah.

Pourquoi avoir intégré la création d'Adam et Eve dans le récit ?

Tout le monde connaît Adam et Eve, et je voulais montrer au public les différences et les ressemblances entre les deux récits de la création. Et surtout montrer que pour le Vieillard, ce mythe est comme un mauvais rêve parce que l'homme blanc est un véritable cauchemar ! Je voulais me moquer des Européens avec leurs drôles de chapeaux, être un peu ironique...





Justement, le plan-séquence qui raconte Adam et Eve et la création de la civilisation occidentale est impressionnant, d'où vous est venue cette idée ?

L'idée est venue en faisant le storyboard, tout simplement, au fil du dessin. Cela me semblait la bonne façon de raconter cela : comme une grande vision, tout se déroule, s'enchaîne sans interruption.

Il y a un fort message écologique dans le film. C'est important pour vous ?

Oui, c'est même la chose la plus importante du film ! Mais le terme de « message » me gêne un peu. Je ne voulais pas que ce soit trop appuyé, martelé. Au contraire, il fallait que ce soit naturel, harmonieux, pour que l'on puisse s'identifier plus facilement aux personnages et à l'esprit du film. Et en même temps, je voulais essayer quelque chose de plus original... Il fallait que l'arrivée des Européens soit vue comme un événement vraiment bizarre et dérangeant, vers la fin. Dans ce cas, cela veut dire que le public a identifié les enjeux du film pour comprendre qu'il faille protéger notre monde, tous ensemble.

Vous avez travaillé avec Michel Ocelot sur Kirikou et la sorcière (1998). Quel souvenir en gardez-vous ?

Oui, j'ai fait partie des animateurs hongrois du film. C'était mon premier vrai boulot. J'étais encore à l'école de cinéma, et à cette époque, au milieu des années 90, elle n'était pas très bien équipée. Tous les étudiants en animation allaient dans des studios pour parfaire leur apprentissage. Je n'étais pas très bon, mais j'ai quand même trouvé ce stage chez Michel Ocelot, à dessiner Kirikou et son « zizi ». On

dessinait sur papier à l'époque. Découvrir la mythologie africaine a été passionnant. J'ai vécu en Algérie, aussi, quand j'étais petit, et je lisais beaucoup de bandes dessinées françaises. Pif et Hercule et surtout Rahan, le fils des âges farouches ! J'adorais ça ! Bon, aujourd'hui, ça ne passerait plus très bien, ce grand homme blond préhistorique supérieur aux autres. Mais le dessin était super, surtout la façon dont les muscles et les mouvements étaient tracés.

Quels films d'animation vous ont marqué en tant qu'artiste ?

J'ai adoré les films d'Hayao Miyazaki surtout Princesse Mononoké et Le Voyage de Chihiro, ou bien Le Chant de la mer de Tomm Moore, Persépolis de Marjane Satrapi... Mais aussi Le Fils de la jument blanche du légendaire animateur hongrois Marcell Jankovics, un incroyable récit folklorique sorti en 1981.

Travaillez-vous déjà sur un nouveau projet ?

On vient de commencer un nouveau projet en début d'année. Ça parle du Big Bang. Je ne sais pas pourquoi je suis tellement attiré par les histoires de création. Je fais beaucoup de méditation, peut-être pour trouver la source de toute chose ? On croit que le Big Bang est terminé, mais il a toujours lieu. On vit dans le Big Bang. Je veux traiter ça visuellement, j'ai plein d'idées. Beaucoup de films d'animation tentent de reproduire le réel de la façon la plus fidèle possible, mais je crois qu'ils n'utilisent pas assez tout le potentiel de l'animation, en fait. On peut faire de l'abstraction. On perd la liberté créative. Avec la 3D, c'est presque trop facile de se perdre dans le relief, dans la profondeur. Il ne faut pas oublier de faire du « plat »...



ÁRON GAUDER

Scénariste et réalisateur, Áron Gauder a reçu le Cristal du Meilleur Long Métrage à Annecy en 2005 pour son premier long métrage DISTRICT!

LES 4 ÂMES DU COYOTE, son deuxième long métrage d'animation, a reçu le Prix du Jury au Festival International du film d'Annecy en 2024.

En 2024, LES 4 ÂMES DU COYOTE a également été choisi pour représenter la Hongrie aux Oscars et a été nommé aux Annie Awards dans la catégorie Meilleur film d'animation indépendant.

2006 DISTRICT !

Cristal du long métrage – Festival international du film d'Annecy 2005

2024 LES 4 ÂMES DU COYOTE

Prix du Jury – Festival international du film d'Annecy 2023

Golden Goblet du Meilleur Film d'Animation - Shanghai International Film Festival

Grand Prix, Prix du Public - KAFF 2023 Kecskemét Animation Film Festival

Grand Prix - Glasgow World of Film International Festival

Prix du Public - Film'On International Youth Film Festival

LES ÉVÈNEMENTS DE STANDING ROCK

Situé dans le Dakota du Nord aux Etats-Unis, Standing Rock est une réserve autochtone. Elle est principalement peuplée par les Lakotas qui est une tribu autochtone américaine du groupe ethnique sioux. La réserve de Standing Rock a une superficie de 9 251,2 km² et une population de 8 542 habitants (en 2018) selon l'American Community Survey.

D'avril à décembre 2016, le projet de construction d'un oléoduc transportant du gaz de schiste mené par Energy Transfer mobilise des milliers de militants contre cette installation. Le principal argument des manifestants est que l'oléoduc Dakota Access Pipeline viole l'article II du traité de Fort Laramie, qui garantit «l'utilisation et l'occupation sans perturbation» des terres de la réserve entourant l'emplacement proposé pour l'oléoduc. En effet, le géant de l'industrie pétrolière prévoit la construction d'un pipeline de 1800 km qui traverserait la réserve historique. Une véritable menace écologique qui polluerait inévitablement les rivières Missouri et Mississippi qui fournissent en eau la réserve. Transformé en ZAD (Zone à Défendre), les militants pacifiques sont dirigés par la doyenne LaDonna Brave Bull Allard. Les forces de l'ordre du Dakota du Nord ainsi que les gardes privés engagés par Energy Transfer répriment violemment les manifestants, arrêtant et blessant des centaines de personnes. Le mouvement prend alors de l'ampleur médiatiquement. Sur les réseaux sociaux, les soutiens utilisent le hashtag #NoDAPL (No Dakota Pipeline). Des célébrités se mobilisent sur place comme le musicien Neil Young ou encore les acteurs Mark Ruffalo et Shailene Woodley. Après de longs mois de

mobilisations, les manifestants obtiennent gain de cause le 4 décembre 2016. Les autorités refusent le permis de forage à Energy Transfer et annoncent que le futur tracé du pipeline ne passera pas finalement par la réserve de Standing Rock.

Plus d'informations : <https://americanindian.si.edu/nk360/plains-treaties/dapl>



LES PERSONNAGES



LE VIEIL HOMME CRÉATEUR

Le Vieil Homme Créateur est celui qui a le pouvoir de rêver. Il commence à créer le monde avec une poignée de boue. Il souhaite la beauté et l'harmonie. Mais il ne peut pas contrôler sa colère et sa rage, alors il crée involontairement le Coyote, le fauteur de troubles.

Coyote est rusé, menteur, machiavélique. Il est apparu dans le rêve du Créateur. Lorsque qu'il crée la vie lui-même, un conflit avec le Vieil Homme Créateur est alors inévitable.



LE PREMIER HOMME

Créé par le Coyote, de nouveau-né, il devient enfant puis adulte et découvre le monde pas à pas avec la première femme. Il lui arrive de se tromper sous l'influence du Coyote, mais il finit par trouver sa place au sein du cercle sacré.

LE COYOTE



LE CANARD

C'est le premier être vivant sur la Grande Eau.

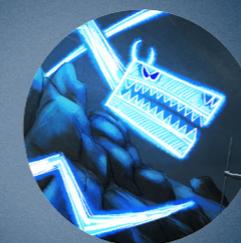
TATANKA, LE BISON

Il est la plus grande et la plus puissante créature de la prairie, et symbolise la force et la beauté.



LA PREMIÈRE FEMME

Elle est plus prudente et intelligente que son compagnon. Elle est plus encline à suivre les règles du Vieil Homme Créateur.



ÉCLAIR

Il a été créé par la rage et la colère du Vieux Créateur.

LISTE ARTISTIQUE

Lorne Cardinal	Créateur / Grand-père
Diontae Black	Coyote
Danny Kramer	Le premier homme (16-50 ans) / Sanders
Stephanie Novak	La première femme (16-50 ans)
Priscilla Landham	Mataoka
David Mattle	Le premier homme (2-9 ans)
Lily Rose Silver	La première femme (2-9 ans)
Bill Farmer	Canard / Raton Laveur
Cle Bennett	Tatanka / Commandant
John Bentley	Éclair

LISTE TECHNIQUE

Un film de	Áron Gauder
Scénario	Géza Bereményi Áron Gauder
Musique	Joanne Shenandoah Ulali The sessions voice Mariee Siou Norther Cree
Directeur de l'animation	Zsolt Baumgartner
Productrice exécutive	Réka Temple
Une production	Cinemon Entertainment
Avec le soutien de	National Film Institute of Hungary