

Note de réalisation « Amerigo et le Nouveau Monde »

Rendre apparente notre propre subjectivité, c'est de cette manière que nous voulons aborder cette histoire. Donner au spectateur la possibilité de circuler à travers les époques en étant averti que ce qu'il voit n'est pas une vérité objective. Il s'agit d'une série d'interprétations, un jeu, basé sur une version imaginaire et décalée des événements, qui invite le spectateur à relativiser l'interprétation de faits qui sont relatés, principalement en off, par le narrateur.

Nous utilisons l'animation, en faisant appel à une multiplicité de techniques, pour mieux amener le spectateur à se poser la question du point de vue. Nous abordons l'animation de façon diverse et évolutive : en rejouant certains passages avec des techniques différentes, en essayant d'incarner formellement cette subjectivité. Il s'agit de s'interroger sur l'Histoire, la vision qu'on en a, et sur notre époque. Nous prenons le parti de le faire de façon drôle et décalée.

Au début du film, nous utilisons un style épuré, libre de toute référence d'époque, en faisant appel à l'anachronisme et à l'absurde pour présenter nos personnages principaux : un œuf pour Christophe Colomb ; un poussin mécanique pour Amerigo Vespucci ; et un personnage plus réaliste en pâte à modeler pour notre narrateur, dont le visage prend les traits de Stefan Zweig à partir de portraits photographiques. Nous installons ainsi un jeu franc, où tout devient possible au niveau de l'illustration, qui s'appuie pourtant sur le récit de « faits historiques ». L'effet produit rend poreuse la frontière entre le vrai et le faux.

Après cette première partie en volume animé, nous évoquons le Moyen Âge à partir d'éléments plats intégrés dans un espace tridimensionnel, qui mélangent des représentations simples, des cartes anciennes, des illustrations tirées de parchemins, dans un style naïf, coloré, inspiré de cette période qui précède l'invention de la perspective.

À mesure que le film évolue, ces jeux de décalages entre voix et image s'organisent au fil des scènes relatives à l'écoulement des siècles, toujours avec le désir de surprendre, jusqu'aux portes du XVI^e siècle, qui marque la véritable entrée en scène de l'œuf et du poussin mécanique, qui deviennent des personnages récurrents. À partir de ce moment, l'animation se diversifie : volume, pop-ups, roman-photo, automates,

toutes techniques animées. Chaque publication évoquée donne lieu à une séquence avec ses propres codes, qui renvoient à une forme de publication graphique ou livresque. Nous provoquons la surprise, pour sortir le spectateur du confort d'une lecture historique basée sur la transcription objective de dates et de lieux, en le projetant dans un univers foisonnant.

Plus tard, au moment de la remise en question de la figure historique d'Amerigo, nous sortons brièvement du monde animé. Un comédien revêt un déguisement de poussin pour incarner l'auteur de *Mundus Novus*. Nous jouons sur la mise en abîme : un homme réel tient le rôle d'un jouet mécanique qui incarne une figure historique.

En conclusion du film, nous collons minutieusement à la voix-off qui nous parle du XVI^e siècle et des grandes découvertes avec des images en volume qui mettent en scène la conquête spatiale au XX^e siècle. L'effet recherché est d'orchestrer une concordance, à première vue étrange, entre deux époques très éloignées. De faire ressentir cette façon qu'a le présent de se regarder dans une époque lointaine, et de « jouer » par le reflet de la Terre dans le casque du cosmonaute, le recul nécessaire que cela nous impose.

Avec ce film, nous voulons inviter le spectateur à se projeter comme acteur de son histoire, une histoire en mouvement et en perpétuelle réécriture.