DOSSIER PÉDAGOGIQUE

À PARTIR DE 9 ANS

CYCLE 3
COLLÈGE
LYCÉE

BULADÓ

SÉLECTION OFFICIELLE LRSY FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM LA ROCHE-SUR-YON 2021

festival cine junior 32e édition

FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM POUR ENFANTS DE NEW-YORK PRIX DU PUBLIC

FESTIVAL DU FILM DES PAYS-BAS MEILLEUR FILM

38e FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM POUR ENFANTS DE CHICAGO PRIX DU JURY

UN RÉCIT FAMILIAL PUISSANT,
ENTRE ÉMANCIPATION ET TRADITIONS ANCESTRALES.

UN FILM DE ECHÉ JANGA

PAYS-BAS, CURAÇAO – 2021 - DURÉE : 1H26

retrouvez la fiche technique détaillée dans le dossier de presse :

www.lesfilmsdupreau.com

AVANT LA SÉANCE

AVANT-PROPOS

Buladó est le 2ème long métrage du jeune réalisateur néerlandais, Eché Janga. Né d'une mère hollandaise et d'un père originaire de Curaçao, il s'est inspiré de son histoire familiale pour aborder la question de la transmission culturelle et des valeurs spirituelles à travers le regard d'une jeune fille. Entre modernité et respect des traditions ancestrales, elle tente de faire le deuil de sa mère qu'elle n'a jamais connue et de trouver son propre chemin.

Le père du réalisateur, comme celui de Kenza, ne portait que peu d'intérêt à la culture et aux traditions de son île, contrairement à son oncle, le frère de son père, qui lui a inspiré le personnage du grand-père et lui a transmis l'histoire et la culture de Curaçao. Reprenant une vieille légende que lui racontait son oncle et qui se transmettait de génération en génération, Eché Janga dépeint un triangle familial en proie au chagrin et au deuil.

Tourné intégralement sur l'île de Curaçao, **Buladó** est une petite fenêtre ouverte sur une île et une culture que l'on connaît assez peu. Avec peu de mots, mais à travers les liens puissants qui unissent les personnages, se dessine alors une histoire familiale, dans laquelle résonne le passé colonialiste et esclavagiste de l'île.

Buladó est un film qui prend son temps. Il conviendra alors de se laisser porter par le rythme du film pour apprécier les instants de silence et les échanges de regard évocateurs des liens qui se tissent entre les personnages.

OBSERVER L'AFFICHE

Avant la projection, on pourra commencer par observer l'affiche et **émettre des hypothèses sur le film que l'on va découvrir** :

- Que nous apprend-elle sur le film ? Que devine-t-on de l'histoire ?
- Comment est composée l'affiche ? Elle se découpe en trois parties, présentant trois personnages différents : une jeune fille au centre, deux hommes, au-dessus et en-dessous.
- Décrire les 3 personnages : que font-ils ? Quel âge peuvent-ils avoir ? Quels liens peuvent unir ces trois personnages ? Que peut-on imaginer de leur caractère ?
- Décrire le décor derrière la jeune fille ? Que nous apprend-il du lieu où va se dérouler le film ?

➔ **Télécharger l'affiche**

LE TITRE : BULADÓ

Buladó signifie « décoller » ou « voler » en papiamento, la langue locale de l'île de Curaçao. Ce titre fait référence au mouvement de la vie : une danse indicible entre liberté et mort où l'esprit finit par s'élever.

« Au départ, le film devait s'intituler *Piská Buladó*, qui signifie « poisson volant », rappelant le titre de la chanson que chante Kenza devant l'arbre des esprits. » On notera également que le grand-père a un poisson volant tatoué sur la poitrine. Finalement, il semblait plus pertinent pour le réalisateur de ne conserver que la notion d'élévation (spirituelle).

APRÈS LA SÉANCE : SE SOUVENIR DU FILM

LES PERSONNAGES

Kenza

Kenza est une jeune fille de 11 ans, forte, courageuse et déterminée. Elle n'a jamais connu sa mère et vit avec son père et son grand-père. Elevée par ces deux hommes très différents, entre rationalité et spiritualité, elle devra trouver son propre chemin et s'émanciper, tout en surmontant la douleur et la colère laissées par l'absence de sa mère.

Ouira, le père

Ouira est policier à Bandabou. C'est un homme très rationnel, qui porte assez peu d'intérêt et de respect aux traditions ancestrales. Il parle néerlandais et voudrait que sa fille en fasse autant, y voyant là une condition d'intégration. Bien qu'il soit un père aimant, il semble un peu dépassé face au tempérament et à la détermination de sa fille. Malgré ses efforts, souvent bien maladroits, et l'amour qu'il lui porte, il peine à combler l'absence d'une mère.

Weljo, le grand-père

A l'inverse de Ouira, Weljo, le grand-père de Kenza, est un homme profondément attaché à la culture et aux traditions de son île. Il tentera de transmettre à sa petite-fille l'histoire de ses ancêtres, lui enseignera les chemins spirituels pour se connecter à la nature et à ses racines, mais également aux esprits des défunts et notamment à celui de sa mère disparue. Déjà très âgé, Weljo poursuit sa quête de liberté, qui résonne avec celle de ses ancêtres esclaves.

LES THÉMATIQUES ABORDÉES

- La transmission et la filiation
- Le deuil
- L'émancipation
- Grandir et se construire, entre traditions et modernité
- Grandir et se construire entre deux cultures

APRÈS LA SÉANCE : SE SOUVENIR DU FILM

À partir des 16 photogrammes suivants, invitez les élèves à se souvenir des séquences importantes qui composent le parcours de Kenza dans sa quête d'identité, et ainsi à structurer le récit en quatre grandes parties. On peut également leur demander d'imaginer un titre pour chacune de ces séquences.

L'ABSENCE

La chasse à l'iguane

Bagarre dans la cour de l'école

Le peigne de sa mère

Au cimetière, sur la tombe de sa mère

TRANSMISSION

Respecter les ancêtres

Visite au Musée

Rituel funéraire après la mort du chien

Les boucles d'oreilles

Rituel guerrier

Le rêve de Kenza

ACTIVITÉ 1

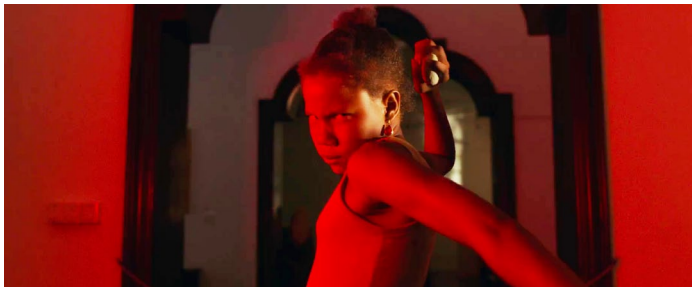
LE RÉCIT EN 16 IMAGES CLÉS

ÉMANCIPATION

Réparer l'arbre aux esprits

Protéger l'arbre aux esprits

Se recueillir et se retrouver



Le vol de la coiffe Caquetios

DÉLIVRANCE

Le dernier voyage

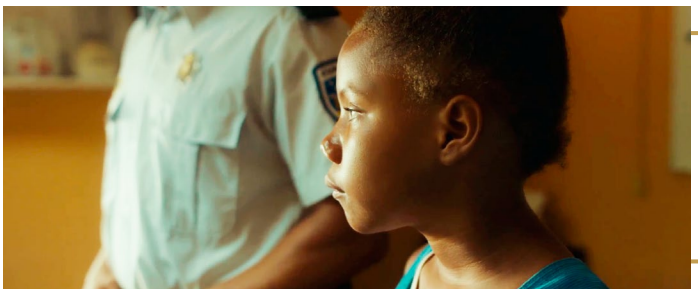
Suivre le rapace vers l'au-delà

Les visuels sont également disponibles en téléchargement et pourront être projetés en salle ou en classe.

➔ **Télécharger les visuels**

APRÈS LA SÉANCE : SE SOUVENIR DU FILM

Parmi les extraits de dialogue ci-dessous, et en vous aidant des images proposées, tentez de retrouver qui a prononcé chaque phrase, à qui elle s'adresse, à quel moment et dans quel contexte elle est prononcée. Commentez ces phrases.

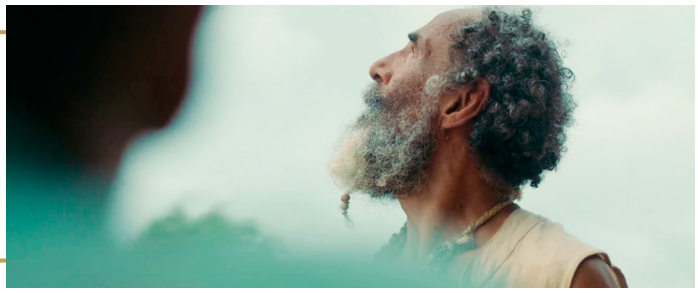


« Ce que l'on a pas connu ne peut pas nous manquer. »

Le père de Kenza à la directrice de l'école, dans son bureau.

« Lorsque le vent tournera, quelque chose de magique surviendra. »

Le grand-père à Kenza, quand il lui parle de l'arbre des esprits.



« Respecte les esprits de nos ancêtres qui errent sur nos terres. Les larmes, le sang et la sueur des esclaves habitent sur cette terre. »

Le grand-père à son fils, dans la cuisine, quand ils parlent de vendre le terrain.

« Tu as l'esprit d'un guerrier. »

Le grand-père à Kenza, quand il lui met de la peinture sur le front.

« Tu entends les esprits ?
Ils sont libres.
Elle est aussi parmi eux.»

Le grand-père à Kenza, dans la grotte, en parlant de l'esprit de sa mère.

ACTIVITÉ 2

QUI A DIT… ?

« Comme si j'allais payer pour ma propre culture. »

Le grand-père à Kenza, au moment d'entrer dans le Musée.

« Bientôt l'arbre chantera. Et bientôt le cheval hennira. »

Le grand-père à Kenza, au Musée, devant la coiffe Caquetios.

« T'es vraiment un blanc, toi ! Retourne en Hollande. »

Kenza à son père, dans la voiture, quand il lui propose d'acheter un chien.

« Merci pour ma délivrance. Ta délivrance viendra. Elle a déjà commencé. »

Le grand-père à son fils, au moment de partir pour son dernier voyage, quand ils se disent au revoir.

« La mort est toujours là. Celui qui ne détourne pas le regard apprend à vivre avec. Il se sent libre. Libre comme le vent. »

Kenza - voix-off - après la délivrance de son grand-père. Dernière séquence du film.

GÉOGRAPHIE

L'ÎLE DE CURAÇAO

L'île de Curaçao est située dans la mer des Caraïbes, sur la côte du Venezuela. Elle fait partie de **l'archipel des Petites Antilles**, à l'est et au sud-est de la mer des Caraïbes.
Il s'agit d'un **état autonome appartenant au Royaume des Pays-Bas**, faisant partie d'un groupe d'îles appelé **« Iles Sous-le-Vent »**, composé de l'île d'Aruba, l'île de Curaçao et l'île de Bonaire, autrement appelées les « îles ABC ».

Situer l'île de Curaçao sur une carte, et observer sa situation par rapport aux îles des Antilles françaises (Martinique, Guadeloupe, Saint-Martin, Saint-Barthélémy)

Le film se déroule dans la région de Bandabou (Banda Abou), au nord-ouest de l'île.
C'est une région rocheuse et semi-aride, parsemée de cactus et d'arbustes épineux. Elle est battue par la houle et le vent, alors que la côte sud-ouest (sous le vent) en est abritée et accueille les villes, dont la capitale Willemstad qui concentre une grande partie de la population (près de 80%), les plages et la majorité des récifs coralliens. L'île étant située au sud des Antilles, à l'extérieur de la ceinture des ouragans, elle est très rarement menacée par le passage des cyclones tropicaux.

Le point le plus haut de l'île, le **Christoffelberg** (du nom de Christophe Colomb), au nord de l'île, culmine à 375 mètres et se situe dans le Curaçao Christoffelpark, une réserve importante de faune et de flore.

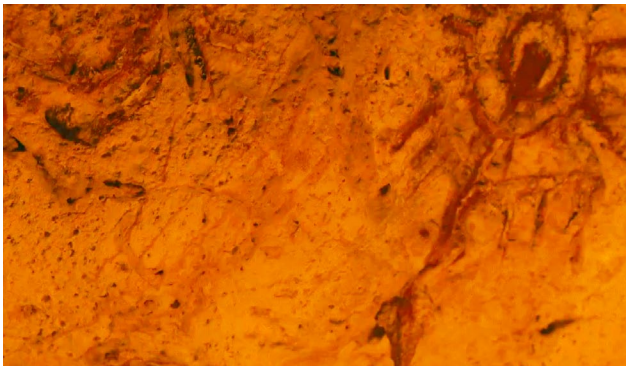
FICHE D'IDENTITÉ

Capitale : **Willemstad**
Superficie : **444 km2**
Nombre d'habitants : **158 665 habitants**
Langues parlées : **papiamento, néerlandais, anglais** (langues officielles), **espagnol**

HISTOIRE

LES PREMIERS HABITANTS DE CURAÇAO

Avant la colonisation de l'île par les Espagnols puis les Néerlandais, Curaçao était occupée par les **Amériendiens Arawaks** (les Charamba et les Caquetios), arrivés du Venezuela par bateau. Leur présence remonte à presque 4000 ans, comme en attestent les peintures rupestres des grottes du Christoffelpark.



Pêcheurs et chasseurs, les Arawaks des Caraïbes furent mis en esclavage dès l'arrivée des Espagnols. **En 1499, l'explorateur espagnol Alonso de Ojeda accoste sur l'île de Curaçao**, dont il prend possession au nom de l'Empire d'Espagne, et décime la population Arawak.
Contraints aux travaux forcés dans les plantations et durement traités, beaucoup d'Arawaks se suicidèrent et, entre 1492 et 1510, près de 200 000 d'entre eux périrent. Quand les Néerlandais débarquent sur l'île, ils ne trouvèrent plus que quelques centaines d'autochtones.

COLONISATION NÉERLANDAISE

L'île de Curaçao fut occupée par les Espagnols jusqu'en 1634, mais considérée comme une colonie « mineure », assez peu digne d'intérêts. Lorsque les Néerlandais débarquent sur l'île, celle-ci devint rapidement une pièce maîtresse de la **Compagnie néerlandaise des Indes occidentales**, qui cherchait alors un port d'attache situé directement dans la mer des Caraïbes. A partir du milieu du XVII^{e} siècle, l'île sert de base navale aux Hollandais car on peut y charger du sel pour conserver le poisson et approvisionner les expéditions militaires.

Curaçao fut aussi le **repaire de nombreux pirates et boucaniers**, mais également le refuge pour les communautés opprimées d'Europe et d'Asie mineure comme les juifs espagnols et les chrétiens du Proche-Orient, et cela dès le début de l'occupation néerlandaise.

ESCLAVAGE

L'histoire de Curaçao depuis le XVI^{e} siècle est intrinsèquement liée à celle du grand commerce esclavagiste. Au XVII^{e} siècle, le port de Curaçao était le **principal port du commerce des esclaves aux Caraïbes**. Les bateaux en provenance d'Afrique y accostaient et débarquaient les esclaves, ensuite répartis entre les différentes destinations. Le port de Curaçao jouait ainsi le rôle de point de dissémination des esclaves dans les autres îles des Caraïbes. Les Hollandais sont rapidement devenus les leaders dans le commerce international des esclaves.

Relativement peu d'Africains réduits en esclavage restèrent à Curaçao. Compte tenu de son climat sec, l'île ne développa jamais de plantations de grande envergure. En 1700, il y avait environ 1 500 esclaves travaillant dans les plantations de la Compagnie néerlandaise des Indes occidentales dans tout Curaçao. Plutôt que les grandes cultures de rente comme le sucre, le café et le tabac, ils ont cultivé des aliments pour la consommation locale et pour nourrir les milliers d'esclaves en attente de leur transfert ailleurs.

Au moment où le dernier galion d'esclaves arrivait au port en 1788, la Compagnie néerlandaise des Indes occidentales avait transporté quelques 500 000 Africains vers l'esclavage.

La plus grande **révolte d'esclaves** survenue sur l'île débuta le **17 Août 1795** lorsqu'une cinquantaine d'esclaves se soulevèrent sous le commandement de **Tula (Tula Rigaud) et Bastiaan Karpata** ; ils furent par la suite rejoints par plus d'un millier d'autres esclaves venus des plantations voisines.

L'abolition de l'esclavage n'interviendra qu'en 1863 et ruinera l'économie de l'île, provoquant un exode vers les autres îles des Antilles.

HISTOIRE

ÉPOQUE CONTEMPORAINE

En 1828, Curaçao est réunie avec les autres îles appartenant aux Pays-Bas sous la dénomination d'**Indes occidentales néerlandaises**, dirigées par le gouverneur général de la Guyane néerlandaise. En 1848, l'ensemble prend le nom de Curaçao.

En 1914, du pétrole est découvert sous le lac Maracaibo au Venezuela. La compagnie pétrolière Shell profite alors de la proximité de Curaçao avec le Venezuela pour y implanter une raffinerie, qui ouvrira en mai 1918. À partir de la seconde guerre mondiale, l'île vit principalement du **raffinage du pétrole, du tourisme et du placement bancaire**.

Le 1er janvier 1954, les Antilles néerlandaises deviennent un État autonome du royaume des Pays-Bas avec Curaçao comme principale île.

En décembre 2006 à La Haye, le gouvernement des Antilles néerlandaises signe avec le gouvernement néerlandais un accord intitulé « déclaration finale » qui prévoit la **dissolution des institutions politiques communes** pour le 15 décembre 2008. Celle-ci est finalement effective le 10 octobre 2010, date à laquelle Curaçao devient un **nouveau territoire autonome** au sein du Royaume.

En tant que **« pays autonome »**, Curaçao dispose aujourd'hui de sa propre Constitution, d'un gouvernement, d'un Premier ministre et d'un Parlement local. Le royaume des Pays-Bas y exerce sa représentation par le biais d'un gouverneur.

Curaçao a reçu l'approbation pour avoir un drapeau en 1979. Il a été adopté officiellement en 1984. Les parties bleues, supérieure et inférieure, représentent respectivement le ciel et la mer, la bande jaune, le soleil, et les deux étoiles les deux îles : Curaçao (la plus grande île) et Klein Curaçao (la petite), qui symbolisent également « l'amour et le bonheur ». Les cinq pointes des étoiles évoquent les cinq continents d'où proviennent les habitants de l'île.

Frise chronologique - Histoire de Curaçao

-4000 : NÉOLITHIQUE	1499	1634	1795	1828	1914-1919	1954	OCTOBRE 2010
Présence des Amérindiens Arawaks	Arrivée des Espagnols	Arrivée des Hollandais > Compagnie néerlandaise des Indes occidentales	Révolte d'esclaves des Indes occidentales	Les îles appartenant aux Pays-Bas sont réunies sous la dénomination d'Indes occidentales néerlandaises	Découverte de pétrole > 1ère raffinerie	Les Antilles néerlandaises deviennent états autonomes	Dissolution des institutions politiques communes > Curaçao devient un état autonome du Royaume des Pays-Bas

CONTES ET LÉGENDES DES ANTILLES

Dans son film **Buladó**, le réalisateur Eché Janga rend hommage **à la tradition mythologique afro-caribéenne,** et à la culture orale de son île qui se transmet uniquement à travers les histoires qu'on raconte. Le scénario est en effet inspiré d'une vieille légende que lui racontait son oncle, le frère de son père, un homme très spirituel qui a également été source d'inspiration pour le personnage du grand-père. Cette légende racontait les tentatives d'évasion désespérées d'esclaves locaux qui cherchaient à se libérer des mines de sel, en sautant du haut d'une montagne. Des ailes leur poussaient alors et les ramenaient en Afrique, vers leur liberté.

En s'appuyant sur cette légende, Eché Janga crée un dialogue entre le passé esclavagiste de l'île et le présent, incarné d'un côté par le grand-père, un homme très attaché aux traditions ancestrales de Curaçao, et le père de Kenza, très rationnel et très éloigné de cette culture.

Le film témoigne ainsi de la valeur inestimable des récits oraux, qui font partie intégrante de la culture afro-caribéenne, et de l'importance de transmettre cette culture aux jeunes générations. A travers son film et le personnage du grand-père, Eché Janga continue à transmettre cette histoire, cette culture, qui n'avait jusqu'alors jamais été racontée au cinéma.

Le saviez-vous ?

Les mythes et les légendes sont des récits qui se veulent explicatifs et surtout fondateurs d'une pratique sociale. Ils sont portés à l'origine par une tradition orale, qui propose une explication pour certains aspects fondamentaux du monde et de la société : la création du monde (cosmogonie), les phénomènes naturels, le statut de l'être humain, et notamment ses rapports avec le divin, avec la nature, et avec les autres individus, etc. Il s'agit de récits « impersonnels » car ils sont « anonymes et collectifs » et « traditionnels » puisque « transmis de génération en génération ».

Pour aller plus loin

➔ **Découvrir des contes, des récits mythologiques, et des légendes de France (régionales) ou issues d'autres cultures.**

Il existe notamment toute une littérature afro-caribéenne (contes et légendes des Antilles), que l'on pourra mettre en regard de la légende qui a inspiré l'histoire de Buladó. La lecture et l'étude de la mythologie antique permettent notamment aux élèves de collège de mieux comprendre ce qui construit leur culture moderne. Ils découvrent les motifs narratifs et imaginaires qui alimentent encore leur culture jusque dans leur quotidien, qu'il s'agisse de la littérature, du cinéma, des jeux vidéo ou de la bande dessinée.

TRADITIONS ANCESTRALES : LE PASSAGE VERS L'AU-DELÀ

À la fin du film, Kenza apporte à Weljo la coiffe que portaient les ancêtres Caquetios lorsqu'ils partaient pour leur dernier voyage. Ouira, de son côté, les a rejoints avec le cheval qui accompagnera le vieil homme vers la délivrance. Chevauchant le long de la falaise, le grand-père se laisse guider par le rapace qui le conduira à travers les cieux vers le monde des ancêtres.

« Les Caquetios. Lorsqu'ils partaient pour leur long voyage, quand ils étaient fatigués et vieux, ils les portaient. Et le rapace les guidait à travers les cieux. »

Weljo en parlant de la coiffe funéraire

➔ **Revoir la dernière séquence du film**

LE PASSAGE VERS L'AU-DELÀ DANS LES AUTRES CULTURES :

Comme le rapace dans la culture des indiens Caquetios, beaucoup de croyances et de religions possèdent des esprits, des déités ou des démons qui ont la tâche d'escorter les âmes récemment décédées vers l'autre monde. Passeurs ou guides entre le monde des vivants et le monde des morts, ils sont souvent associés à des animaux et considérés comme des **divinités psychopompes** (du grec *psukhopompos*, « qui conduit les âmes des morts »).
Les figures du psychopompe sont multiples et varient selon les différentes mythologies et croyances.

Dans la Grèce Antique

Dans la Grèce Antique, le plus célèbre psychopompe reste le fils de l'Érèbe et de la Nuit, Charon (ou Caron), le nocher des Enfers. Il avait pour tâche de faire traverser les marais de l'Achéron (ou le Styx) dans sa barque aux âmes des défunts.
Une pièce était déposée sur les yeux ou dans la bouche du défunt pour qu'il puisse payer Charon, qui lui permettrait de traverser le Styx, le fleuve qui sépare le monde des vivants de celui des morts. Lavé, parfumé et habillé des plus belles parures, il pouvait alors prendre la route du royaume des morts en toute sérénité.
Dans *L'Illiade et l'Odyssée* d'Homère, **Hermès**, le messager des Dieux, reconnaissable à ses pieds ailés, occupe également une fonction psychopompe.

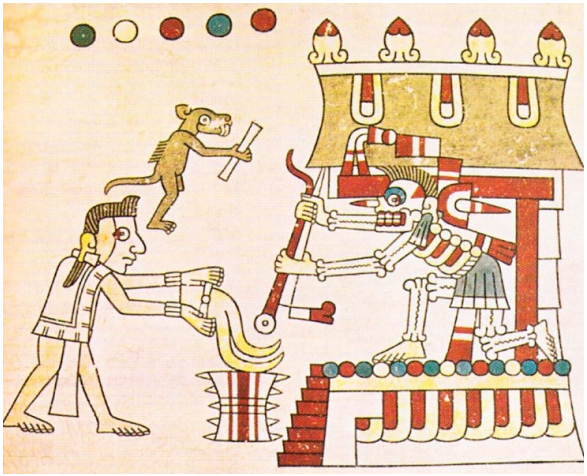
Illustration par Gustave Doré de l'Enfer de Dante (La Divine Comédie).
Planche IX, Chant III : L'arrivée de Caron (1857)

Dans la Rome Antique

L'aigle était considéré comme un animal psychopompe dans la Rome de l'Antiquité, et l'on gravait son effigie sur les monuments funéraires.
Lorsqu'un empereur mourait, on lâchait un aigle près du bûcher pour qu'il guide l'âme du défunt vers sa dernière demeure.

Dans l'Egypte ancienne

Dans l'Egypte Ancienne, la mort ne signait pas la fin de la vie, mais le début de celle dans l'au-delà, qui est, selon les mythes funéraires, le lieu où séjournent les dieux et les morts bienheureux. Domaine d'Osiris, ce monde surnaturel est à la fois souterrain, terrestre et céleste.
Anubis introduisait les morts dans l'autre monde et veillait sur les tombes. Seigneur de la nécropole, il est représenté sous la forme d'un chien sauvage, d'un chacal ou d'un homme à tête de canidé.



Dans la culture mésoaméricaine

Dans les codex, manuscrits encore appelés « livres peints », le chien est souvent représenté comme un intermédiaire entre le ciel et la terre, entre le monde des morts et celui des vivants. En cela, il est considéré comme un être psychopompe. Il conduit le défunt sur son dos pour lui faire passer le fleuve de l'inframonde et lui faire rejoindre le Mictlan, le royaume des morts.
Au Mexique, des chiens étaient élevés spécialement pour pouvoir accompagner et guider les âmes des morts dans l'au-delà. Ils étaient parfois sacrifiés à la mort de leur maître afin de les aider à franchir les neuf fleuves qui le séparaient du Mictlan, le royaume des morts.

Chien conduisant le défunt à Mictlantecuhtli, dieu de la mort.
Extrait du Codex Laud, conservé à la Bodleian Library d'Oxford.

Chez les Amérindiens

Dans les récits amérindiens, le grand aigle est omniprésent. Il représente le « Grand Esprit ». Ses plumes sont souvent utilisées dans des rituels sacrés. On dit qu'il peut voyager dans le royaume spirituel tout en restant lié à la terre et à la matière. C'est lui qui emmène sur ses ailes les âmes des défunts les plus méritants.
Chez les indiens Navajos, après le décès d'un des leurs, trois ou quatre membres de la communauté enveloppent le défunt dans des couvertures ou peaux de bêtes « neuves », sans mauvais esprit. Ensuite, ils préparent un cheval, et le guident vers le Nord avec le corps du défunt sur le dos. Là-bas, ils enterrent le défunt et tuent le cheval. En tuant le cheval, ce dernier doit porter le défunt jusqu'à l'au-delà.

Dans la culture japonaise

Dans la mythologie japonaise, les shinigami sont des divinités qui invitent et guident les défunts vers le royaume des morts. En cela, ils désignent des dieux psychopompes. Véritables maîtres du destin, les shinigami sont en réalité une personnification de la mort, rappelant la Faucheuse des traditions européennes. Leur nom signifie littéralement « kami (Dieu) de la mort » et leur mission consiste à juger les mortels tout en s'assurant que leur heure soit venue. Ils n'ont pas de réelle représentation physique, mais apparaissent souvent sous une forme humanoïde. On les retrouve dans de nombreuses fictions japonaises (mangas, dessins animés,...).

Quelques animaux psychopompes

Dans la mythologie et les différentes cultures du monde, nombreux sont les animaux qui occupent une fonction psychopompe : aigle, cheval, chien, ours, loups, tortues, lièvres...

Le chien
Le chien est l'animal funéraire et psychopompe par excellence. C'est un guide des âmes, et il existe des variations importantes de ce thème aux quatre coins du monde.

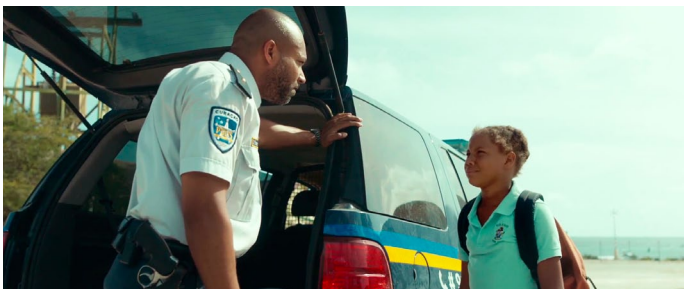
Le cerf
Comme le renne ou le chevreuil, le cerf a également une fonction psychopompe dans certaines traditions européennes, notamment chez les Celtes.
Les peuples celtiques et leurs prédécesseurs considéraient le cerf comme le conducteur ou passeur des âmes vers l'Autre Monde. Un exemple de cette fonction se trouve, assez tardivement, dans la légende de Tristan et Yseult : le géant Morholt, oncle d'Yseult, une fois tué par Tristan, est dépeint gisant, cousu dans une peau de cerf.
La fréquence de son apparition dans l'iconographie ainsi que dans la littérature, prouve son importance dans les croyances celtiques.

Le renard
En Sibérie, le renard « noir » a un rôle de psychopompe car il y est le rusé messager des enfers, qui mène les héros vers le monde d'en-bas. Cette fonction de psychopompe apparaît peut-être également dans le folklore celtique.

TROUVER SON CHEMIN ENTRE DEUX CULTURES

Kenza vit avec son père et son grand-père. Entre ces deux hommes que tout oppose, elle devra trouver son propre chemin, se raccrochant tantôt à l'esprit très rationnel de son père, tantôt à la spiritualité et aux traditions ancestrales que lui transmet son grand-père.

Attardons-nous sur ces deux hommes, sur ce qui les lie et ce qui les sépare :



Ouira, le père

Il incarne l'histoire moderne de l'île avec ses influences néerlandaises. Il est policier et représente en ce sens l'autorité, qu'il tente notamment d'exercer sur sa fille. Il la réprimande, lui interdit de parler le papiamento, la langue locale de l'île, ou de toucher aux affaires de sa mère disparue. Il parle néerlandais et voudrait que sa fille en fasse autant pour son avenir. Il pense qu'elle ne peut réussir dans la vie qu'en quittant l'île pour les Pays-Bas et en maîtrisant la langue.
C'est un homme silencieux, qui peine à trouver les mots pour parler à Kenza de sa mère ou pour apaiser sa colère et sa tristesse.
Il ne veut pas entendre parler du passé, ne croit pas aux esprits et veut à tout prix vendre le terrain sur lequel ils vivent.

Weljo, le grand-père

Il représente en un sens la mémoire de l'île, la transmission de son histoire coloniale, de ses traditions ancestrales et de sa culture (légendes et croyances).
Il est très attaché à la terre de ses ancêtres, mais également connecté à la nature, attentif à ses manifestations (aux murmures du vent, à la présence des animaux qui apparaissent comme les « messagers » des esprits défunts…).
Il vit dans une tente à l'extérieur de la maison et passe ses journées à communiquer avec les esprits, à travers notamment l'arbre des esprits.
Il apparaît comme une âme errante en quête de délivrance : il préfère mourir et retrouver sa liberté plutôt que de finir dans une maison de retraite, qu'il considère comme un « cercueil en béton ».
Dans le film, Kenza et son grand-père échangent en papiamento, une langue multiculturelle. A l'inverse, Ouira, le père, parle principalement le néerlandais. Mais une fois submergé par les émotions, l'homme retombe dans le papiamento local.

Le papiamento : une langue multiculturelle

Le papiamento est une langue créole des Antilles néerlandaises parlée uniquement sur les îles Aruba, Bonaire et Curaçao (les îles ABC). Il viendrait du verbe « papia » (converser ou parler), lui-même dérivé de l'ancien portugais, papear (parler, discuter), auquel on a ajouté le suffixe -mento qui signifie à peu près : manière de parler.
Le papiamento trouve ses racines dans un grand nombre de langues, témoignant de l'héritage culturel de l'île. Il serait notamment un mélange de portugais, d'espagnol, de néerlandais, de français, d'anglais, de langues africaines et de la langue originelle des Arawaks (les Arawaks Caquetios étaient les habitants des îles à l'arrivée des Européens).

On en discute

Il n'est pas rare de grandir avec deux cultures, qu'il s'agisse de celles de ses parents, ou de la culture du pays dans lequel on vit et celle d'où l'on vient. Comment se construit-on et vit-on entre deux cultures ?

SE CONSTRUIRE ET S'ÉMANCIPER SANS REPÈRE FÉMININ

Entre ces deux hommes, Kenza évolue dans un environnement essentiellement masculin. Jeune adolescente au caractère bien trempé, elle semble avoir du mal à trouver sa place à l'école, se bat, fait l'école buissonnière et passe son temps libre à réparer des voitures ou chasser l'iguane. Comme l'indique la directrice de l'école à son père, la jeune fille manque d'une figure maternelle. Elle n'hésite pas à répondre à son père et à entrer en conflit avec lui, retournant contre lui sa colère.

Kenza cherche par tous les moyens à combler le vide laissé par l'absence de sa mère, en utilisant son peigne ou en s'appropriant ses boucles d'oreilles.

Si la mère de Kenza n'apparaît à aucun moment, sa présence traverse tout le film. Comment se manifeste cette présence ?

- Sa photo dans la voiture.
- Les boucles d'oreilles.
- Le peigne.
- L'enregistrement de sa voix que Kenza écoute dans la voiture.
- La robe que Kenza utilise pour recouvrir le corps du chien mort.
- Le vent dans les rideaux de la maison.
- L'iguane que Kenza chasse au début du film et qu'elle retrouvera sur la tombe de sa mère.

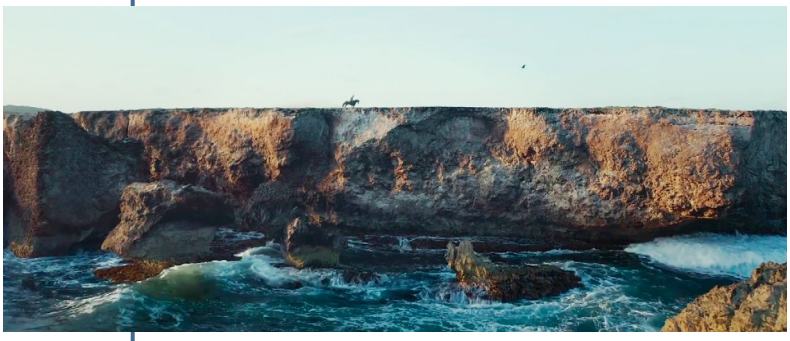
LE RÉCIT

➔ **Revoir la séquence du musée**

Cette absence maternelle est d'autant plus prononcée en pleine période de puberté, alors que Kenza a ses règles pour la première fois. Son père, face à cette transformation, se retrouve bien démuni et ne sait pas trop comment réagir autrement qu'en exerçant son autorité paternelle.

En se rapprochant de son grand-père et en partageant ses croyances, elle finira par être réceptive aux signes envoyés par les esprits des défunts, et notamment celui de sa mère. A force de détermination et d'obstination, elle réussira à s'affirmer face à son père, en l'empêchant de détruire l'arbre des esprits ou en le conduisant sur la tombe de sa mère pour se recueillir.

La séquence où Kenza brise la vitrine dans le musée pour récupérer la coiffe caquetio est particulièrement significative du chemin parcouru et de son émancipation. Ce geste hautement symbolique marque le passage vers l'âge adulte. Elle prend sa propre décision et accomplit ce qu'elle pense être important : elle se réapproprie sa culture et brise aussi les chaînes d'une histoire contenue et enfermée appartenant à une époque lointaine. Elle fait vivre sa culture, la ramène dans le présent, et à travers elle se connecte à ses racines.



Elle arrivera finalement à convaincre son père d'accompagner Weljo vers son dernier voyage et de libérer son esprit. Dans cet ultime geste, elle se reconnectera à son père et retrouvera avec lui des relations apaisées.