



Genre

Film d'animation

Adapté pour les niveaux

À partir du CE2

Disciplines concernées

Culture générale ·
Espagnol · EMC ·
Musique



Un film d'animation de **Lee Unkrich et Adrian Molina**
États-Unis · 2017 · 1h45

Depuis plusieurs générations, la musique est bannie dans la famille de Miguel. Un vrai déchirement pour le jeune garçon, dont le rêve ultime est de devenir un musicien aussi accompli que son idole, Ernesto de la Cruz. Bien décidé à prouver son talent, Miguel se retrouve propulsé dans un endroit aussi étonnant que coloré : le Monde des Ancêtres...

Scénario Adrian Molina et Matthew Aldrich **Producteur exécutif** John Lasseter **Musique originale** Michael Giacchino **Chansons** Kristen Anderson-Lopez et Robert Lopez ; Germaine Franco et Adrian Molina – **Avec les voix d'Anthony Gonzalez (Miguel), Gael García Bernal (Héctor), Benjamin Bratt (Ernesto de la Cruz)** pour la version originale et espagnole.

Coco

Pépite parmi les films d'animation des studios Disney-Pixar, **Coco** est une ode à la culture et aux traditions mexicaines qui par ailleurs, offre une opportunité rare d'aborder la question du deuil et de la famille, de manière à la fois sensible et divertissante.

Si toute l'histoire se déroule le jour, ou plutôt la nuit, pendant « El día de Los Muertos », grande fête des morts au Mexique, c'est bien la vie que célèbre **Coco** ! Au gré des pérégrinations du jeune Miguel Rivera dans le monde des ancêtres, c'est tout un pan de la culture et des traditions mexicaines qui prend vie. La galerie de personnages et de gentils squelettes est fabuleuse (sans parler des caméos d'icônes mexicaines). Au cœur de l'histoire, la musique aux accents mariachis et des chansons inoubliables nous entraînent au rythme des émotions de la famille Rivera. Et si pyramides aztèques, sombreros et autres *piñatas* sont aussi bel et bien présents, l'ensemble qu'ils composent transcende la simple représentation du Mexique. L'univers visuel, par ailleurs magnifiquement coloré, est foisonnant. De l'architecture des lieux aux enseignes dans les rues, en passant par les innombrables références culturelles parsemées çà et là,

chaque détail a été étudié pour réaliser une peinture vibrante de ce pays fascinant. Mais ce qui envoûtera plus encore les élèves, c'est l'histoire de ce jeune garçon et des membres de sa famille, morts ou vivants ! Il faut dire que le scénario est ciselé comme un *papel picado*, telle une course contre le temps et surtout contre l'oubli dans le monde magique et merveilleux des ancêtres. L'aventure de Miguel virevolte au fil de ses rencontres et de ses découvertes. Grâce à cette expérience, l'enfant découvre les fondements des valeurs qu'on lui enseigne au sein de sa famille, il comprend enfin le sens des traditions qu'on lui a imposées jusque-là et surtout, découvre la véritable histoire de ses arrières grands-parents. Au-delà du plaisir de voyager avec Miguel, **Coco** permettra aux élèves de se confronter à des questions universelles sur la mort, la mémoire, les traditions, leurs transmissions et surtout sur la famille. ♪

« Día de Muertos »



1



2



3



4

Depuis plus de 3500 ans, le Mexique entretient un lien particulier avec la mort, son culte et sa représentation. Depuis les civilisations aztèque, toltèque ou maya, puis la colonisation espagnole, le métissage des rituels a fait naître de nouvelles traditions riches de toutes leurs origines. Ainsi au Mexique, célébrer la mort est devenu en quelque sorte une manière de célébrer la vie, bien loin des commémorations de la Toussaint, empreintes de recueillement et d'évocation douloureuse.

Día de Muertos, connu sous ce nom depuis le milieu du XVIII^e siècle, est une fête nationale qui célèbre les morts du 31 octobre au 2 novembre. Résultat d'une fusion culturelle et spirituelle entre l'héritage précolombien, notamment la célébration de la déesse de la mort Mictecacihuatl, dans la mythologie aztèque, et l'héritage colonial chrétien, *el Día de Muertos* correspond désormais à un temps très important et unique dans la culture mexicaine. Célébrée de manière très joyeuse et festive dans tout le pays, dans les maisons, les cimetières et dans les rues, avec de la musique omniprésente, beaucoup de fleurs, de nourriture et de boisson, des décorations aux couleurs vives et de nombreuses représentations de la mort comme les squelettes, cette tradition proclamée « chef-d'œuvre du patrimoine oral et immatériel de l'humanité » par l'Unesco, permet aux familles de se rassembler pour rendre hommage à leurs proches et à leurs ancêtres décédés. Chaque foyer dresse un autel et y dépose les photos des défunts, des bougies, de l'encens, des offrandes, des pains, des crânes décorés en sucre, des squelettes en papier mâché et des roses d'Inde. La croyance veut que pendant les nuits du 31 octobre au 1^{er} novembre (*noche de los angelitos*) et du 1^{er} au 2 novembre (*noche de los muertos*), les âmes des défunts reviennent sur terre pour rendre visite à leurs familles.

Plusieurs ingrédients sont indispensables à cette fête et donc incontournables ! En voici un petit lexique :

- **Altar** ou **Ofrenda** (image 1) : l'autel des morts. Il est traditionnellement composé de plusieurs étages qui représentent les étapes du chemin des âmes vers l'infra-monde.

- **Cempasúchil** (cempazuchitl ou Zempoalxochitl) : la rose d'Inde originaire d'Amérique centrale, est la fleur indissociable de la tradition. Une offrande sans fleurs de cempasúchil n'est pas une offrande ! Fleur des morts dont le parfum et les pétales orange vif permettent de tracer un chemin pour guider les âmes des ancêtres vers leurs proches.

- **Papel picado** (image 2) : guirlande de papier coloré et découpé pour former un dessin ou un court texte orné de motifs, ornement déjà utilisé à l'époque préhispanique. Il représente la joie et décore les autels.

- **Alebrijes** (image 3) : sculptures de bois ou figurines en papier mâché finement peintes qui représentent le plus souvent des animaux, plus ou moins fantastiques. Les Alebrijes furent inventés à Mexico en 1936 par Pedro Linares Lopez, un fabricant de piñata qui, alors qu'il luttait entre la vie et la mort, aurait rêvé de ces êtres hors du commun. Depuis, cet art populaire mexicain agrémenté les marchés artisanaux.

- **La Catrina** (image 4) : squelette de femme élégante coiffée d'une capeline à larges bords. Dessinée par des artistes durant la Révolution mexicaine, dont José Guadalupe Posadas, la Catrina est devenue un emblème officiel pour représenter la mort.

- **Calaveras** : A l'instar de la Catrina, ces crânes sous forme de friandises sucrées ou d'objets de décoration, témoignent de l'héritage aztèque dans les traditions. Même si la symbolique a évolué, la représentation macabre (crânes, ossements et squelettes), est une composante forte de l'identité culturelle mexicaine et de son rapport à la mort.

- **Pan de Muerto** : pain brioché saupoudré de sucre, parfois parfumé à la fleur d'oranger et aux graines d'anis infusées. Offrande culinaire principale pour permettre aux morts de survivre dans l'au-delà et satisfaire la gourmandise des vivants pendant les cérémonies.

Les films d'animation Disney-Pixar et la mort...

Si la mort n'est généralement pas le sujet principal des films d'animation pour enfants, elle n'est pourtant jamais totalement absente. Une étude publiée dans une revue universitaire anglo-saxonne a même révélé que le sujet était deux fois plus abordé dans les dessins animés, et notamment les films Disney, que dans les films tout publics. Pour preuve, sur une série de 57 films Disney et Pixar (de 1937 à 2017) étudiés, 71 personnages perdent la vie, statistique qui corrobore l'étude.

En effet, comment ne pas citer les personnages orphelins à cause de la mort d'un parent : **Bambi**, dont la mère est tuée par un chasseur, le renardeau qui perd aussi sa maman dans **Rox et Rouky**, Simba, dans **Le Roi Lion**, qui assiste à la chute mortelle de son père Mufasa,

ou plus récemment, dans **La Reine des neiges**, lorsque les parents des deux princesses d'Arendelle disparaissent au cours d'un naufrage en pleine mer. On peut également citer Kocoum, assassiné par un colon devant **Pocahontas**, ou le décès bouleversant d'Ellie dans **Là-Haut**. Sans pour autant oublier les personnages « mauvais » voués à la mort, comme pour les punir de leurs actes, telle la sorcière de **Blanche-Neige** qui frappée par la foudre, tombe dans le vide, ou Scar qui est dévoré par une meute de hyènes en colère, ou encore la pendaison de Clayton dans **Tarzan**.

Pour autant, la mort n'est jamais totalement montrée. Aucun cadavre ne vient perturber le regard de l'enfant. Tout est suggestion et la frontière entre le réel et l'imaginaire n'est jamais clairement

définie pour que la mort ne soit pas une fin en soi. Parfois, la mort est même réversible : Gramma Tala, la grand-mère de Vaiana, réincarnée en raie, n'est pas complètement disparue. « L'animation donne vie à des objets ou des dessins qui, par nature, n'ont pas d'âme ou d'existence réelle. Elle va donc chercher plus loin ce rapport entre mort et vivant » explique Xavier Kawa-Topor, historien du cinéma d'animation.

L'exemple de **Coco** illustre parfaitement ce concept puisque la mort en est le sujet et l'univers principal. Fête des morts, cimetières, défunts, âmes fantomatiques, monde des morts (au-delà du pont de passage), squelettes, disparition définitive, tous les aspects macabres sont présents mais sans aucun caractère morbide.

Et le Mexique...

En 1944, Disney sort son 9^{ème} long-métrage intitulé **Les Trois caballeros**. Il s'agit d'une suite d'un programme de courts métrages, **Saludos Amigos**, réalisés deux ans plus tôt, racontant le voyage d'artistes des studios Disney en Amérique du Sud. Dans ce nouvel opus, Donald Duck découvre le Mexique avec Panchito Pistoles, un coq charro. Ce personnage, sorte de cowboy mexicain, fait écho au folklore que le gouvernement mexicain promeut alors notamment à travers la production cinématographique nationale. Les films de l'âge d'or du cinéma mexicain participent à la propagation de nombreux stéréotypes tel celui du *charro*, incarné par quelques célébrités, dont Jorge Negrete (un des caméos de **Coco**), dans les comédies *ranchera*.

En 1955, **La Revanche de Pablito**, un film en prise de vue réelle réalisé par Roberto Gavaldón, réalisateur mexicain et produit par Larry Lansburgh pour Disney, met en scène un garçon de dix ans, Pablito, qui se bat pour sauver un cheval nommé Conquistador dans un environnement plutôt machiste (entre un général et un beau-père cruel) et catholique, avec un « Padre » salvateur. La violence n'est pas absente du film et la vision réaliste d'une scène de combat dans une

arène étonna les spectateurs de l'époque. Puis, plus rien concernant le Mexique jusqu'en 2017. **Coco** marque bel et bien un renouveau dans la représentation du Mexique par les studios américains aux grandes oreilles rondes, désormais alliés aux studios Pixar. Il faut dire que les équipes, artistique, technique et de production s'en sont donnés les moyens. Pendant plusieurs années, Lee Unkrich, le réalisateur et Adrian Molina, le coréalisateur et co-scénariste avec Matthew Aldrich, vont voyager au Mexique avec leurs producteurs, conseillers culturels, directeurs artistiques, chargé des décors, des personnages, directrice de la photographie en charge de l'éclairage...

Les cinéastes, perfectionnistes, veulent que chaque détail du film soit le plus authentique possible à tous les plans, visuel comme sonore. Ainsi pour ne citer qu'un seul exemple, quand Miguel joue de la guitare, son doigté est tout ce qu'il y a de plus réaliste, chaque corde pincée ou grattée correspond à la note jouée. Le résultat est un chef-d'œuvre et pour souligner combien cet hommage à la culture mexicaine est une véritable réussite, à l'heure où Donald Trump accédait à la présidence américaine et usait d'une rhétorique anti-immigration mexicaine, **Coco** recevait les plus prestigieuses récompenses, dont l'Oscar du meilleur film d'animation !

Coco n'est pas sans rappeler un autre film d'animation, sorti en 2014 : **La légende de Manolo** de Jorge Gutierrez, produit par Guillermo Del Toro. L'histoire se déroule également lors de la fête des morts au Mexique et Manolo, comme Miguel, se retrouve dans l'autre monde et y côtoie des squelettes et la Catrina. Les histoires de ces deux personnages ne sont pas les mêmes et si l'intention de rendre hommage au Mexique, à ses habitants et ses traditions, est commune aux deux films, contrairement à **Coco**, **La Légende de Manolo** peine à sortir de certains clichés.



Monde des vivants - Monde des ancêtres : le jeu des contrastes



L'apparence et l'ambiance de chaque monde ont été créées pour que le monde des vivants soit le plus contrasté possible avec celui des ancêtres, et malgré certaines caractéristiques essentielles qu'ils partagent (la musique, la joie, l'optimisme, la famille et paradoxalement la vie), les différences sont nettes et évidentes :

· **LA TEMPORALITÉ** : alors que tout ce qui se passe à Santa Cecilia, le village où vivent Miguel et sa famille, a lieu principalement le jour, l'aventure de Miguel dans le monde des ancêtres se déroule exclusivement la nuit. Une seule exception subtile : lorsque Miguel se rend au cimetière, la lune a fait son apparition dans le ciel encore clair.

Lorsqu'il sort du mausolée et arpente le cimetière de Santa Cecilia, la nuit est tombée mais il est déjà passé dans le monde des ancêtres !

· **LA COULEUR** : dès la traversée du pont en pétales de *cempasúchil*, orange vif et lumineux, la couleur devient plus vibrante. Le monde des ancêtres est largement plus coloré que celui des vivants, où les couleurs vives apparaissent par touches dans un environnement aux teintes moins intenses, un peu passées par le temps et la poussière. Pour autant, ce monde respire l'amour, la joie et la sérénité.

· **LA DISPOSITION** : l'architecture de Santa Cecilia est simple, l'hacienda et la cordonnerie de la famille Rivera, quelques bâtiments à un ou deux étages, quelques rues larges qui convergent vers la place du village et le cimetière. Le monde des vivants évolue sur un plan

assez restreint et horizontal. Une particularité est cependant à noter : Miguel et Dante, son fidèle compagnon à quatre pattes, grimpent sur un toit pour accéder à leur cachette ; ensuite, Miguel grimpe les marches du mausolée d'Ernesto de la Cruz puis, pour s'y faufiler, monte sur une des fenêtres. Miguel est déjà dans la transgression, il est le seul personnage, hormis Dante, à évoluer dans la verticalité. Dans le monde des ancêtres en revanche, tout semble s'étirer à l'infini vers le ciel : depuis les pyramides aztèques entourées d'eau aux plus hautes tours, toute l'histoire du Mexique semble s'être empilée au gré des nouveaux arrivants dans ce monde en perpétuelle construction (en témoignent les grues de chantier !). Bel hommage à l'histoire ancienne de la ville de Mexico, bâtie à l'origine sur le site de la cité aztèque de Tenochtitlán.

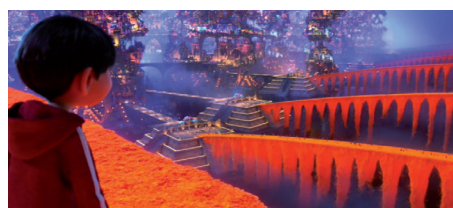
· **L'AMBIANCE DE LA FÊTE** : à Santa Cecilia, la fête se prépare en famille. Alors que la musique des mariachis, dans la rue, sur la place et dans le cimetière, rythme les préparatifs, les Rivera continuent à travailler. Les rues, décorées de *papel picado*, s'animent grâce au marché (où un stand d'artisanat d'art propose des *Alebrijes*) et au passage d'enfants aux visages maquillés (en tête de mort). Le concours de musiciens a lieu dans le kiosque, sur la place du village, en toute simplicité. Le feu d'artifices est discret. Dans le monde des ancêtres, tout devient plus intense. Les micros amplifient la musique sur l'immense place de la Cruz ;

les habitants, dont les *alebrijes*, colorés et lumineux, grouillent dans les rues et lieux publics de ce monde, ils chantent, ils dansent, ils boivent, les enfants lancent des pétards ; à l'apogée de ces fêtes, « l'aurore spectaculaire » ! Même dans le quartier miséreux où vit Chicharrón, l'esprit est à la fête et à la plaisanterie, à la lueur des reflets des feux d'artifices sur l'eau. Dans ce monde extravagant en mouvement perpétuel, la fête devient un spectacle de tous les instants.



Pistes pédagogiques

- **Demander** aux élèves de comparer les deux mondes dans les détails et de relever les similitudes et les différences (couleurs, formes, lumières, vêtements, musiques, instruments, animations, moyens de transports, animaux...).
- **Comparer** les traditions et les fêtes pour honorer les défunts : *Día de Muertos* au Mexique, *Halloween* aux États-Unis, la Toussaint en France.



Quelques icônes de culture populaire mexicaine



1

ERENESTO DE LA CRUZ

Le charismatique Ernesto de la Cruz, star de la scène et de l'écran, idole de Miguel, semble être le musicien le plus célèbre de l'histoire du Mexique, en témoigne sa célébrité encore plus impressionnante dans le monde des ancêtres. Plusieurs icônes mexicaines ont inspiré ce personnage : **Jorge Negrete**, un des chanteurs de *ranchera* et acteurs les plus populaires des années 30 et 40. Des milliers de personnes ont assisté à ses funérailles et chaque année, le jour de sa mort, la télévision et la radio diffusent ses films et ses chansons et les fans se recueillent sur sa tombe pour lui rendre hommage. Comme Ernesto de la Cruz, il a une statue à son effigie, avec sa guitare et son sombrero, à Guanajuato (sa ville natale) ; **Pedro Infante**, le plus célèbre acteur et chanteur de l'âge d'or du cinéma mexicain. Il est le *charro* par excellence des comédies *ranchera* de cette époque dont les extraits des films en noir et blanc d'Ernesto de la Cruz sont directement inspirés. Sa mort tragique en 1957 plongea le pays dans le deuil national. Comme de la Cruz, tous deux sont morts jeunes et en pleine gloire : Negrete à 42 ans et Infante, à 39 ans. D'ailleurs, comme un hommage supplémentaire à ces deux stars, les caméos de Jorge Negrete et Pedro Infante sont présents à la fête d'Ernesto de la Cruz qui les interpellent pour leur présenter Miguel : « Hey Negrete, Infante ! »

[59:20] (image 1) ; un autre chanteur de *ranchera*, dans la droite lignée des deux précédents mais encore en vie, a également influencé les traits d'Ernesto de la Cruz : **Vicente Fernández**. De ces trois mariachis, de leurs costumes, leurs chevelures, leurs moustaches, leur assurance, leur attitude ou leur façon de chanter, et bien sûr de leurs immenses carrières, est née l'identité d'Ernesto de la Cruz.

(En lien avec la musique *ranchera*, lire le dossier sur **Chavela Vargas** p-27).



2

FRIDA KAHLO (image 3)

Artiste mexicaine légendaire et fascinante, Frida Kahlo apparaît à plusieurs reprises dans le film. À l'instar d'Ernesto de la Cruz, Frida est une icône que tout le monde connaît et respecte dans le monde des ancêtres. À tel point qu'Hector se déguise en Frida pour essayer de passer des contrôles de sécurité sans avoir à se justifier et cela fonctionne parfois [59:09]. Mais c'est la rencontre de Miguel avec Frida, alors qu'elle travaille sur une mise en scène d'ouverture du spectacle d'Ernesto de la Cruz, « l'Aurore spectaculaire », qui marque les esprits [36:38 à 38:45]. Toute la scène est à son effigie comme pour rappeler le nombre d'autoportraits qu'elle a peints. Son singe *alebrije* sur l'épaule est une jolie référence à son singe Fulang-Chang et à ses autoportraits avec lui tel « Fulang-Chang et moi », tout comme son amour pour les animaux est évoqué lorsqu'elle caresse Dante. Plus tard, Frida aide la famille de Miguel. L'esprit de l'artiste, son cran, sa liberté de ton, son travail, ses costumes flamboyants... tout y est !

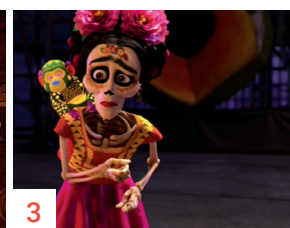
(Pour compléter, lire le dossier sur **Frida Kahlo** p-51)

LES AUTRES CAMEO

Diego Rivera : célèbre peintre muraliste mexicain et époux de Frida Kahlo. On le découvre peignant un modèle dans le grand atelier où se trouve Frida [36:19].

Dolores del Río : actrice mexicaine la plus renommée au niveau international, elle est d'abord vedette à Hollywood entre 1925 et 1942, puis rencontre le succès au Mexique à partir des années 40. C'est l'une des invités d'Ernesto de la Cruz.

Emiliano Zapata : il fut l'un des principaux acteurs de la révolution mexicaine de 1910 contre le président Porfirio Díaz. On le voit se rendre à la fête, juste derrière Miguel dans la file d'attente [54:43].



3

Mario Moreno : plus connu sous le nom de Cantinflas, est un acteur mexicain très connu, notamment dans les années 50, alors qu'il reçoit le Golden Globe du meilleur acteur. Il participe également à la fête d'Ernesto de la Cruz.

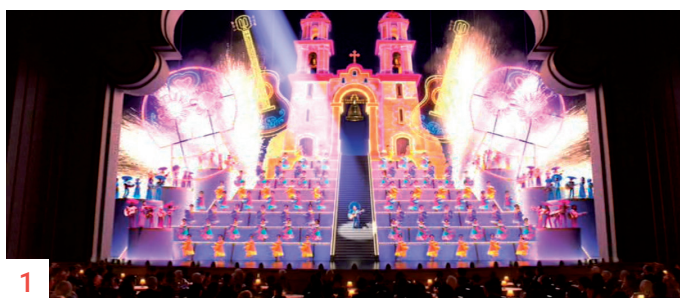
El Santo : catcheur professionnel, un sport national au Mexique, et acteur mexicain, légende dans les années 50, héros populaire, symbole de justice, il est probablement le catcheur le plus connu d'Amérique latine grâce notamment à sa carrière cinématographique. Alors qu'il attend pour monter dans le funiculaire qui conduit à la fête d'Ernesto, El Santo est sollicité par l'agent de sécurité pour faire un « selfie » [54:40].

María Félix : *La Doña*, actrice mexicaine, icône dans les années 40, elle aura également une belle carrière en Europe, en 1954, elle joue dans **French Cancan** de Jean Renoir. Elle accompagne El Santo.

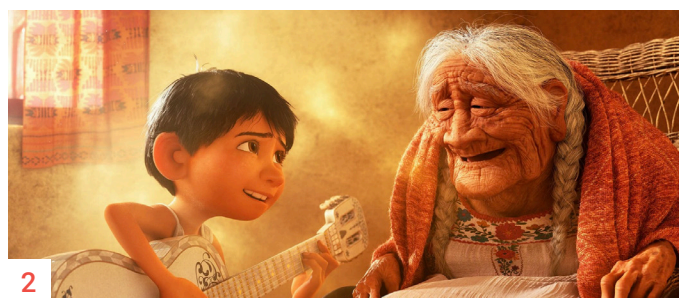
Pendant la fête d'Ernesto de la Cruz, tout ce petit monde se retrouve pour entonner en chœur avec Miguel et Ernesto la chanson *Ne m'oublie pas*. [59:42] (image 2)

DANTE

Le fidèle compagnon de Miguel n'a pas été choisi par hasard. Ce chien sans poils est un *xoloitzcuintle*, une race très rare, l'une des plus anciennes (on a retrouvé des traces de son existence il y a 3500 ans), qu'on ne trouve qu'au Mexique. Nommée d'après le dieu aztèque de l'inframonde, Xolotl, auquel s'ajoute le mot aztèque pour chien, Itzcuintli, ce chien errant accompagnerait les esprits du monde des vivants au monde des morts. Ce que Dante fait avec Miguel. Le *xoloitzcuintle* a été déclaré « patrimoine culturel et symbole » de la ville de Mexico par le maire, Miguel Ángel Mancera, en 2016.



1



2

Musique et chansons

Composée par Michael Giacchino (à qui l'on doit la musique oscarisée de **Là-haut**) et enregistrée avec un orchestre de 83 musiciens, la musique originale de **Coco** façonne littéralement le film. Grâce aux instruments comme le *guitarrón*, la harpe folklorique, le *quijada*, le *sousaphone*, la *charcheta*, la *jarana*, le *requinto*, le *marimba*, la trompette ou encore le violon, la musique vibre d'authentiques sonorités mexicaines. Et le subtil mélange de musique traditionnelle et contemporaine mexicaine (du son *jarocho*, de la *cumbia*, de la musique *marimba* à celle des *bandas* jusqu'à la musique *mariachi*) permet d'illustrer l'histoire musicale du pays.

« RECUÉRDAME »

Ne m'oublie pas est la chanson thème de **Coco**. Les paroles évoquent la séparation douce-amère entre deux personnes qui s'aiment et le besoin intense de survivre dans la mémoire de l'être aimé. Telle une ritournelle, un hymne nostalgique pour les principaux protagonistes, la chanson se répète tout au long du film mais, au travers d'interprétations contrastées, selon le tempo et la tonalité de la musique, et bien entendu le contexte, les paroles prennent un sens très différent. Deux interprétations peuvent faire l'objet d'une étude comparée : *Ne m'oublie pas* interprété par Ernesto de la Cruz lors de son dernier concert, avant de mourir écrasé par une cloche ; et *Ne m'oublie pas* interprété par Miguel pour Mamá Coco. On pourra également faire le lien avec l'interprétation d'Hector pour sa fille Coco [01:09:42 à 01:10:40].

SÉQUENCES-CLÉ

LE SPECTACLE D'ERNESTO DE LA CRUZ [5:23 à 6:02] (image 1)

Il chante sur une scène gigantesque, colorée et lumineuse, le décor ressemble

à une pyramide aztèque sur laquelle repose une église tout en haut de l'édifice. Tous les ingrédients du folklore sont représentés : *cavaleras*, guitares, *mariachis*, danseuses aux longues jupes qu'elles tiennent dans leurs mains pour les faire virevolter dans tous les sens. L'orchestre fait résonner les trompettes et les guitares, le tempo est rapide. Le caractère mélancolique de la chanson disparaît sous les *gritos* et la mise en scène digne des spectacles musicaux hollywoodiens des années 40. Alors qu'Ernesto entonne la note finale, l'énorme cloche au-dessus de sa tête s'écrase sur lui. *Ne m'oublie pas* retentit comme les derniers mots du chanteur, comme un appel à son public, et compte-tenu de l'arrogance du personnage, la chanson cristallise sa quête d'attention et d'amour inconditionnel : il demande sa place au panthéon de l'imaginaire national.

SÉQUENCES-CLÉ

LA PREUVE D'AMOUR DE MIGUEL

[01:27:01 à 01:28:03] (image 2)

Dans un camaïeu d'ocres, la petite chambre modeste de Mamá Coco est propre et bien rangée. Hormis un bouquet de fleurs de *campesúchil*, la décoration est sommaire : l'image d'une icône religieuse et un crucifix au-dessus du lit en fer, et un tapis sur le sol carrelé. Quelques rayons du soleil entrent par la petite fenêtre et éclairent Mamá Coco courbée dans sa chaise roulante. Miguel s'agenouille auprès de Mamá Coco. Il prend la belle guitare acoustique blanche, incrustée de nacre, et commence à jouer et à chanter. Ses yeux s'emplissent de larmes. Sa voix trahit son émotion. Mamá Coco relève la tête, sourit, et commence à chanter avec son arrière-petit-fils. Le duo émeut toute la famille qui assiste à la scène. Miguel partage un lien très fort avec son arrière-grand-mère de 97 ans. Dès le début du

film, on le voit jouer au catcheur devant elle. C'est un lien tendre, doux, un amour inconditionnel et, lors de ce moment de communion familiale, les paroles de *Ne m'oublie pas* prennent une valeur et un sens beaucoup plus sensibles, généreux, authentiques et nobles.

Recuérdame hoy me tengo que ir mi amor
Recuérdame

No llores por favor

Te llevo en mi corazón y cerca me tendrás

A solas yo te cantaré

Soñando en regresar

Recuérdame aunque tenga que emigrar

Recuérdame

Si mi guitarra oye llorar

Ella con su triste canto te acompañará

Hasta que en mis brazos estés

Recuérdame...

« LA LLORONA »

C'est une autre chanson phare de **Coco**. Cette chanson *ranchera* traditionnelle est inspirée d'une des légendes les plus célèbres du Mexique. Les versions sont nombreuses, mais la plus historique raconte que cette mystérieuse pleureuse (traduction littérale de *llorona*) serait la déesse Cihuacóatl, une des déesses de la maternité et de la fertilité dans la mythologie aztèque, qui criait lors de la Conquête du Mexique : « *Oh, mes enfants ! Où pourrais-je vous emporter pour ne pas tous vous perdre ?* ». Parmi les interprétations les plus célèbres de cette chanson, celle de **Chavela Vargas** (cf. p-27). Dans **Coco**, on peut entendre l'air ou la chanson à de multiples occasions : [03:54] Trois hommes, peut-être un peu ivres, chantent à tue-tête dans la rue. L'un d'eux accompagne le trio en jouant de l'accordéon. [06:30] Miguel cire les chaussures d'un mariachi qui joue cet air. [53:20] Mamá Imelda chante *La Llorona* pour interpeller Miguel qui s'enfuit [01:18:43] Sur la scène de « L'Aurore spectaculaire », Imelda et Ernesto de la Cruz chantent *La Llorona*.

SÉQUENCE-CLÉ [40:16 À 45:08]

DESCENTE DANS LE MONDE DES « SANS PHOTOS, SANS OFRENDA, SANS FAMILLE, DES PRESQUE OUBLIÉS » - CHICHARRÓN OU LA MORT PAR L'OUBLI.

Se souvenir pour faire survivre les ancêtres

Pour illustrer la force du souvenir qu'ont laissé les ancêtres, leurs squelettes changent de gamme de couleurs. Ainsi, plus on se souvient de quelqu'un, comme Ernesto de la Cruz, plus les couleurs du crâne sont vives, et plus les os sont propres et brillants. À l'inverse, les personnages les plus oubliés, comme Hector et Chicharrón, ont des os jaunâtres, défraîchis, abîmés, et des peintures faciales qui s'effritent. Dans le monde des ancêtres, l'oubli est synonyme de la dernière mort.

Afin de se procurer une guitare auprès de Chicharrón, un ami d'Hector, Miguel et ce dernier se rendent dans un quartier tout en bas du monde des ancêtres. Malgré le clair de lune et les feux de fortune, il y a moins de lumière mais l'atmosphère est plutôt chaleureuse. Des passerelles sur l'eau permettent de relier les cabanes de bois et de tôles, illuminées par des lampions. Des nappes de brouillard voilent les environs (image 1). Des habitants sont rassemblés devant ces cabanes. Ils sourient, jouent aux cartes, boivent de la tequila. La cabane de Chicharrón n'est pas éclairée et on peut lire les inscriptions « No entrar » et « prohibido el paso ». Hector et Miguel entrent. L'intérieur de la cabane est tout aussi sommaire. Chicharrón se cache sous son vieux sombrero, dans un hamac rempli de bric et de broc, dont un appareil photo (objet symbolique dans ce monde où la photo du défunt est la seule promesse d'un possible passage vers le monde des vivants). (image 2) Hector le salue et lui explique la raison de leur visite.

Chicharrón est en colère car Hector semble lui avoir emprunté de nombreuses choses sans les lui rendre, y compris son fémur ! Il s'énerve et se redresse pour attraper le col d'Hector mais son squelette s'illumine soudainement. (image 3) Affaibli, il retombe dans son hamac. Alors qu'Hector lui demande si ça va, Chicharrón répond : « Je disparaîs Hector. » Il demande alors à son ami de jouer une chanson car lui n'a plus la force et ajoute que si Hector veut la guitare, il doit la mériter.

Hector accepte de chanter la chanson préférée de Chicharrón : *Tout le monde connaît Juanita* (image 4), une drôle de petite valse aux accents coquins qu'Hector modifie en présence de Miguel qui écoute religieusement (image 5). Chicharrón semble s'apaiser au son de la guitare et de la voix d'Hector. Son squelette se détend, il sourit, laisse s'échapper un dernier soupir puis un rire : « Ah aha, ça me rappelle des souvenirs ». Il retire son vieux chapeau troué et le pose sur sa poitrine. (image 6) « Gracias » dit-il à Hector avant de fermer les yeux. Le squelette de Chicharrón s'illumine à nouveau de manière beaucoup plus intense que la première fois, à tel point qu'il éclaire le visage d'Hector et de Miguel qui a les yeux écarquillés. Puis il se désintègre littéralement en un amas de poussière lumineuse qui disparaît dans le ciel (image 7).

Son chapeau tombe à terre. Dante qui, lui aussi, a assisté à toute la scène lève les yeux tristement vers Hector, qui lève son verre au ciel avant de le boire et de le retourner sur le tabouret face à lui. Hector se dirige vers la sortie sans dire un mot et Miguel lui demande des explications sur ce qui s'est passé. Hector lui répond (image 8) :

« – Il a été oublié. Quand plus personne dans le monde des vivants ne se souvient de nous, on disparaît de ce monde. On appelle ça la dernière mort.

– Et on va où ? demande Miguel.

– Personne ne le sait.

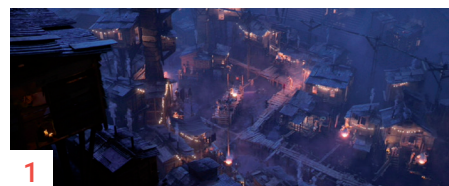
– Mais maintenant que je l'ai vu, je pourrai me souvenir de lui une fois chez moi !

– Non, ça ne marche pas comme ça Chamaco. Notre souvenir, il doit être entretenu par ceux qui nous ont connus de notre vivant. À travers les histoires qu'ils racontent sur nous. Mais il ne restait plus aucun vivant pour continuer à parler de Chicharrón. »

Puis Hector se redresse, sourit et annonce : « Hey, on va tous finir comme ça, tu sais ! Allez viens de la Cruzito, tu as un concours à gagner ! »

La séquence se clôt sur l'image des deux verres restés sur le tabouret : l'un

rempli de tequila, celui que Chicharrón n'a pas bu, et l'autre vide et à l'envers, celui qu'Hector a bu en l'honneur de son ami.



1



2



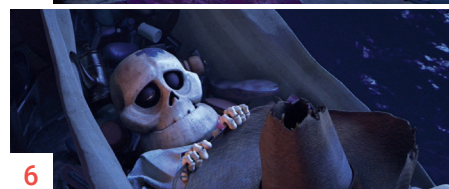
3



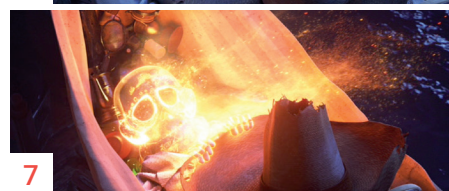
4



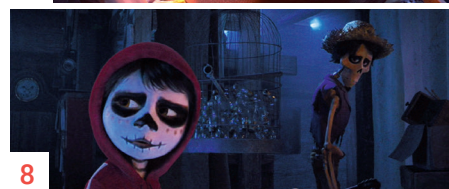
5



6



7



8

Pistes pédagogiques à développer en classe

- **Repérer** les scènes où les valeurs familiales sont exprimées. **Lister** les sentiments et les émotions éprouvés.
- D’Hector à Miguel, **travailler** sur les relations familiales et intergénérationnelles dans la famille Rivera ainsi que sur l’héritage familial.
- La révélation des secrets (de famille ou entre les artistes) change le cours de l’histoire. *Pourquoi ces secrets (ignorance, mauvaise interprétation d’un événement,*

dissimulation d’un fait...)? Quelles conséquences sur l’histoire ?

- **Étudier** le texte et la musique des chansons : *en quoi reflètent-elles la musique traditionnelle mexicaine ? En quoi les textes servent-ils le récit ?*

- **Faire des recherches** pour découvrir la légende de La Llorona.

- Le personnage d’Ernesto de la Cruz est introduit dans l’histoire à travers les affiches, albums et vidéos que

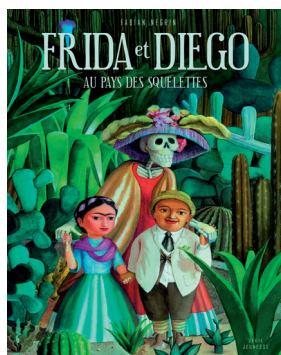
collectionne Miguel. *En quoi ces objets apportent des informations sur l’idole du garçon ?*

- **Demander** aux élèves de repérer les personnages inspirés de personnalités mexicaines réelles.

- **Étudier** la représentation de Frida Kahlo dans le film.

- Idées d’activités artistiques : **fabriquer** une *calavera* ou un *papel picado*.

Des références pour aller plus loin



Bibliographie

- *Coco, l’histoire du film*, Hachette enfants, 2018. Dans la collection « Mes premières lectures Hachette – CE1 Je sais déjà lire », un livre d’apprentissage de la lecture au travers de l’histoire de Coco.

- **Fabian Négrin**, *Frida et Diego au pays des squelettes*, Seuil jeunesse, 2011. Un album pour les enfants de 6 à 9 ans, qui illustre les préparatifs et le côté festif et joyeux de cette tradition. Il s’appuie sur les personnages de Frida Kahlo et Diego Ribera, figures emblématiques du Mexique, qu’il représente enfants. L’histoire est narrée de façon ironique et légère. À la fin, ils reviennent sur terre, après avoir surmonté leur peur.

- **Xavier Kawa-Topor**, *Cinéma d’animation, au-delà du réel*, Capricci Éditions, 2016. Longtemps délaissée par la critique, l’animation, mieux

reconnue, diversifie ses représentations du réel : sur le versant des effets spéciaux numériques comme sur celui de la représentation dessinée dont use le documentaire animé. Par l’un des meilleurs spécialistes du cinéma d’animation.

Discographie

Bande originale de *Coco* – Walt Disney Records.

Filmographie

- **La légende de Manolo** de Jorge Gutierrez, États-Unis, 2014.

Film d’animation, à partir de 6 ans. Depuis la nuit des temps, au fin fond du Mexique, les esprits passent d’un monde à l’autre le jour de la Fête des Morts. Dans le village de San Angel, Manolo, un jeune rêveur tiraillé entre les attentes de sa famille et celles de son cœur, est mis au défi par les dieux. Afin de conquérir le cœur de sa bien-aimée Maria, il devra partir au-delà des mondes et affronter ses plus grandes peurs.

Ressources en ligne

www.cinema-histoire-pessac.com

Sur la page consacrée à *Coco* dans les documents pédagogiques, documents en téléchargement :

- **Dossier pédagogique** : Activités tirées de *Reporteros – Au cœur du monde hispanophone* (3^{ème}). Édition Maisons des langues : l’éditeur spécialiste de l’enseignement des langues.
- **Dossier de presse intégral** de 29 pages, en version française. Une mine d’informations sur la production et la réalisation du film, avec les témoignages de toute l’équipe artistique.

<https://www.pixar.com/feature-films/coco>
Site officiel de Pixar, en anglais. Nombreuses informations et images sur les personnages.

<https://www.zerodeconduite.net/ressources/3754>
Quand Pixar rend hommage à la culture mexicaine. Article de Philippine Le Bret avec la contribution d’Elodie Douvry, professeure d’espagnol.

<https://popups.uliege.be/443/2034-8517/index.php?id=3135>
Charles-Édouard de Suremain, « *Coco*, l’enfant du patrimoine ? Sur la représentation de la fête des morts au Mexique à partir d’un « dessin animé patrimonial » », *AnthropoChildren* [En ligne], N° 8 (2018) / Issue 8 (2018).

<https://www.la-vida-au-mexique.com/autel-des-morts-origine-signification/>
« L’Autel des Morts : origine et signification au Mexique. » Article de Pascal Burgard qui explique précisément la composition des autels funèbres au Mexique.

Ciné-Dossiers

- **Chavela Vargas**. Pour toutes les références à la musique ranchera et à leurs interprètes, ainsi qu’à l’âge d’or du cinéma mexicain.
- **Frida**. Pour un portrait de l’artiste et de son œuvre.



Compléments en ligne : www.cinema-histoire-pessac.com

Ciné-dossier rédigé par Julia Pereira, adjointe au commissaire général, déléguée au programme scolaire, membre du groupe pédagogique du Festival du film d’histoire.