



# Anina

Alfredo Soderguit / Animation / Uruguay-Colombie / 2013 / 1h22 / interprétation en direct

**Pour aller de chez elle, où elle vit entourée de parents aimants, à l'école, où elle retrouve sa meilleure amie Florencia, Yonatan son amoureux et sa maîtresse bienveillante, Anina prend le bus. Ces trois lieux sont le théâtre d'une existence tranquille et heureuse, que vient troubler son altercation avec une fillette de sa classe, Yisel.**

**La mystérieuse punition choisie par la directrice pour régler le conflit entre les deux fillettes suscite chez Anina de grands questionnements et l'amène à reconsidérer la hiérarchie des problèmes de la vie. Cet épisode particulier de sa vie sans histoires représente l'occasion de plonger le spectateur dans l'univers quotidien d'une enfance typiquement uruguayenne, tout en explorant les pensées, rêveries ou cauchemars de la petite fille. À travers le point de vue très subjectif de l'enfance, le film aborde les joies et inquiétudes face à la complexité du monde.**



Né à La Rocha en 1973, **Alfredo Soderguit** est illustrateur de livres pour enfants depuis 1998 pour des éditions telles que Santillana ou Sudamericana. En 1999, il a fondé le collectif SO (Symbolic Operation), puis, en 2005, le studio d'animation Palermo avec Alejo Schettini. Sa première rencontre avec le personnage d'*Anina* s'est produite lorsque l'auteur Sergio López Suárez lui a demandé d'illustrer l'histoire de cette petite fille à l'imagination fertile. Après le premier film d'animation uruguayen tourné en stop motion par Walter Tournier, *Selkirk, le Véritable Robinson Crusoe* sorti en 2013, *Anina* est le premier dessin animé de ce pays, combinant la technique du dessin et celle du papier découpé. Sa réalisation a occupé Alfredo Soderguit pendant neuf années, allant jusqu'à mobiliser le travail d'une équipe de 35 personnes. Présenté notamment au Festival du Film de Berlin et au Festival International de Carthagène en 2013, le film a également connu une large sortie en salles en Uruguay.

## Point de vue

« *Je m'appelle Anina Yatay Salas, j'ai dix ans, et de gros problèmes* » : l'entrée en matière du film nous plonge immédiatement dans l'univers de la jeune héroïne, et pose d'emblée les éléments importants du récit. Les « gros problèmes » évoqués par la fillette sont ceux qui font suite à la bagarre qu'elle a eue avec Yisel, fille de sa classe rondelette, dont elle a malencontreusement renversé le sandwich. La sanction décrétée par la directrice de l'école à l'encontre des deux ennemies jurées est des plus mystérieuses : il s'agit de conserver scellée durant une semaine une enveloppe, sans dévoiler la nature de cette mission aux autres élèves de la classe. Le suspense généré par cette punition est trop grand pour Anina qui s'efforce, avec son amie Florencia, de découvrir le contenu de l'enveloppe de Yisel pour ne pas avoir à ouvrir la sienne. Cette phrase d'introduction dévoile également le mode de narration très subjectif qui passe par la voix off de la petite fille, mais aussi par une mise en images de ses pen-

À partir de **6** ans  
du CP au CM2

### Scénario :

Federico Ivanier, Julián Goyoaga, Alejo Schettini, Alfredo Soderguit, Germán Tejeira

### Production :

Raindogs Cine, Palermo Estudio, Antorcha Films

### Animation :

Alejo Schettini

### Montage :

Germán Tejeira et Julián Goyoaga

### Direction artistique :

Sebastián Santan

### Voix :

Federica Lacaño, Guillermina Pardo, Lucía Parrilla, María Mendive, César Troncoso

Fiche réalisée par  
**Raphaëlle Pireyre,**  
critique



sées, joyeuses ou angoissées. Enfin, cette première prise de parole représente l'occasion pour le personnage-titre de prononcer son patronyme complet, palindrome parfait dont les trois termes peuvent se lire indifféremment dans un sens ou dans l'autre, et qui joue un grand rôle dans sa vie.

C'est un conflit qui est au cœur de l'intrigue, mais plus généralement, l'univers d'Anina est fait d'oppositions tranchées. À l'image des carreaux noirs et blancs qui pavent la cour de l'école, les personnages secondaires sont présentés de façon manichéenne à travers le point de vue de la fillette et fonctionnent souvent par couples opposés : à la maîtresse fine pédagogue et pleine de bienveillance s'oppose celle de l'autre classe, harpie incarnant la méfiance et la méchanceté à travers ses vociférations permanentes, de même qu'à la brune confidente Florencia s'oppose la blonde ennemie Yisel. Ces contrastes entre les personnages correspondent à l'intensité avec laquelle elle les vit. Les séquences oniriques reflètent bien la force avec laquelle elle vit les différents événements qui composent sa vie : le bonheur absolu d'une course dans les champs avec son amoureux Yonatan est représenté dans des couleurs vives, accompagné par une musique joyeuse tandis que le cauchemar où Anina se voit dans un tunnel, dessiné dans des teintes sombres et accompagné par le sifflement du vent, reflète l'inquiétude du personnage.

Cette vision dichotomique de ce qui l'entoure traduit la difficulté d'Anina à comprendre la complexité d'un monde qu'elle ne perçoit que partiellement. Convoquée dans le bureau de la directrice suite à sa dispute, elle attend l'arrivée de Yisel en scrutant la porte d'entrée entre sa chaise et celle laissée libre à ses côtés. Cette vision tronquée de l'espace est emblématique de la façon dont la petite fille perçoit le monde comme lorsqu'elle observe les jeux de ses camarades à travers une sorte de tunnel en hauteur dans la cour de l'école.

L'histoire très ténue de la punition permet au récit de prendre souvent le large pour voyager à travers les époques, les lieux, et surtout les émotions ressenties par Anina. Si le récit est parsemé de détails typiques de la ville

de Montevideo (l'uniforme bleu et blanc des écoliers, le bus de la compagnie CUTSCA, les beignets *tortafritas*, etc.), il n'en bascule pas moins dans le rêve ou le fantastique en s'appuyant sur la subjectivité de son personnage.

C'est aussi avec une force extrême que la fillette appréhende le nom dont ses parents l'ont affublée. Anina Yatay Salas, ce nom, avec son statut de triple palindrome, est perçu par le père de l'intéressée comme une chance, un signe de bon augure, tandis que ses camarades le conçoivent davantage comme matière à plaisanteries. Chez Anina elle-même, le nom est pris tantôt comme une formule magique (« *Capicua uno, capicua dos, capicua tres* », invoque-t-elle lorsque elle découvre progressivement les numéros des tickets de bus à 5 chiffres dans l'espoir que ceux-ci s'avèrent réversibles) tantôt comme une malédiction, lorsqu'elle craint de le trouver dans la liste des noms les plus laids du monde transmise par sa grand-mère. Au-delà de cette formule magique ou maléfique qui parcourt l'histoire, le palindrome est au cœur de la structure du film dont un grand nombre de séquences se répètent de façon symétrique : la séquence de l'épicerie, la chanson du père, la convocation dans le bureau de la directrice, etc. Comme le motif du reflet qui parcourt tout le film (l'image d'Anina se projette dans la goutte d'huile des beignets frits par sa mère, dans la vitre du bus ou dans le balancier de la pendule de la directrice) la réalité se dédouble dans *AninA*, et sa répétition la fait changer de signification. Ainsi, Anina fait-elle volte-face dans son jugement sur Yisel en suivant sa rivale. Découvrir les difficultés de cette dernière amène à reconsidérer son comportement comme sa colère de voir disparaître son sandwich. Comme l'étymologie catalane du mot « *capicua* » qui signifie « tête » et « queue » et désigne un palindrome en espagnol, le début et la fin du film se replient l'un sur l'autre, mais la répétition amène à reconsidérer la nature de la réalité et à apprendre de ce redoublement. « *J'ai appris que, tout comme mon nom, les choses importantes vont et viennent* » conclut avec sagesse Anina à l'issue de son aventure.

## Pistes pédagogiques



### Le jeu sur la profondeur

La technique d'animation joue, paradoxalement, à la fois sur l'aplat des personnages en papier découpé et sur la sensation de profondeur créée par la perspective du dessin des décors ainsi que par les mouvements de caméra. Le bus, en particulier, filmé latéralement ou dans la profondeur, est très emblématique de ce souci de mise en scène. Le motif du travelling, très présent dans le film, permet de plonger dans le décor et de créer une sensation de profondeur. Paradoxe d'une technique qui utilise des personnages plats tout en recréant de la profondeur avec leur étagement dans l'espace, avec la perspective du dessin des décors, ainsi qu'avec les mouvements de caméra.

### Le passage du réel au fantastique

Le récit d'*AninA* est ancré dans un contexte très réaliste et quotidien, mais bascule fréquemment dans l'imagination de la petite fille. Lorsque Anina doit avouer à son père qu'elle est convoquée chez la directrice, elle fixe son attention sur la poêle dans laquelle sa mère frit des beignets, et s'imagine en acrobate devant sauter dans une poêle géante remplie d'huile bouillante. À chaque passage de la réalité au fantastique, un objet sert de pivot à la bascule d'un monde à l'autre tandis que l'atmosphère de la séquence change radicalement.

### La répétition

La structure narrative d'*AninA* fonctionne sur de nombreuses circonvolutions dans l'espace et le temps qui se fondent sur la répétition des événements, des lieux, et des objets. La liste des « noms les plus laids du monde » apparaît une première fois dans la chambre d'Anina avant qu'une séquence entière ne soit consacrée à l'explication de sa nature, puis qu'elle reparaisse encore. C'est également le cas de la banderole affichée au-dessus du lit d'Anina dont la provenance est explicitée plusieurs scènes après sa première apparition. Il ressort de ces répétitions un renforcement de la structure en palindrome, ainsi qu'une sensation de grande cohérence du monde intérieur comme quotidien d'Anina.