

KINOOSFERA FILMES, DEZENOVE SOM E IMAGENS et PANDORA FILMES présentent

# SÃO PAULO BLUES

un film de FRANCISCO GARCIA

SÉLECTION OFFICIELLE



71ème Cinéma d'Essai  
du Centre de la Ville de São Paulo

49<sup>e</sup> Festival  
de São Paulo  
Internacional  
de Cinema de  
América

53<sup>e</sup> Festival  
Internacional  
de Cinema  
de Curitiba de 2013

16<sup>e</sup> Mostra  
de Cinema  
de São Paulo  
de 2013

36<sup>e</sup> Mostra  
Internacional  
de Cinema  
de São Paulo  
de 2013

19<sup>e</sup> Mostra  
de Cinema  
de São Paulo  
de 2013

1<sup>er</sup> Festival  
Internacional  
de Cinema  
de São Paulo  
de 2013

1<sup>er</sup> Festival  
Internacional  
de Cinema  
de São Paulo  
de 2013



avec SIMONE ILIESCU, ACAUÁ SOL et PEDRO DI PIETRO et la participation de MARIA CÉLIA CAMARGO, GUILHERME LEME, TONIGO PEREIRA et GRAÇA DE ANDRADE scénario GABRIEL CAMPOS et FRANCISCO GARCIA directeur de la photographie ALZIRO BARBOSA, ABC décors MONICA PALAZZO costumes JOANA GATIS montage ANDRÉ GEVAERD et FRANCISCO GARCIA musique originale WILSON SUKORSKI son TIAGO BITTENCOURT montage son BETO FERREZ mixage CARLOS PAES casting MICHEL DUBRET assistante réalisatrice LAURA MANSUR directeur de production RONALD HASHIMA producteur exécutif GUILHERME PINHEIRO et MARIA IONESCU production SARA SILVEIRA et ANDRÉ GEVAERD réalisation FRANCISCO GARCIA





*Distribution*

**Contre-Allée Distribution  
Julien Deborgher**

16 rue Bleue 75009 Paris - Tel : 01 42 46 27 42  
julien@contre-allee.fr / www.contre-allee.fr

*Programmation Province*

**Julien Navarro**

06 63 59 18 85  
julien@seance-tenante.fr

*Presse*

**Makna Presse  
Chloé Lorenzi & Audrey Grimaud**

177 rue du Temple 75003 Paris - Tel : 01 42 77 00 16  
info@makna-presse.com / www.makna-presse.com



*Contre-Allée Distribution présente*

# SAO PAULO BLUES

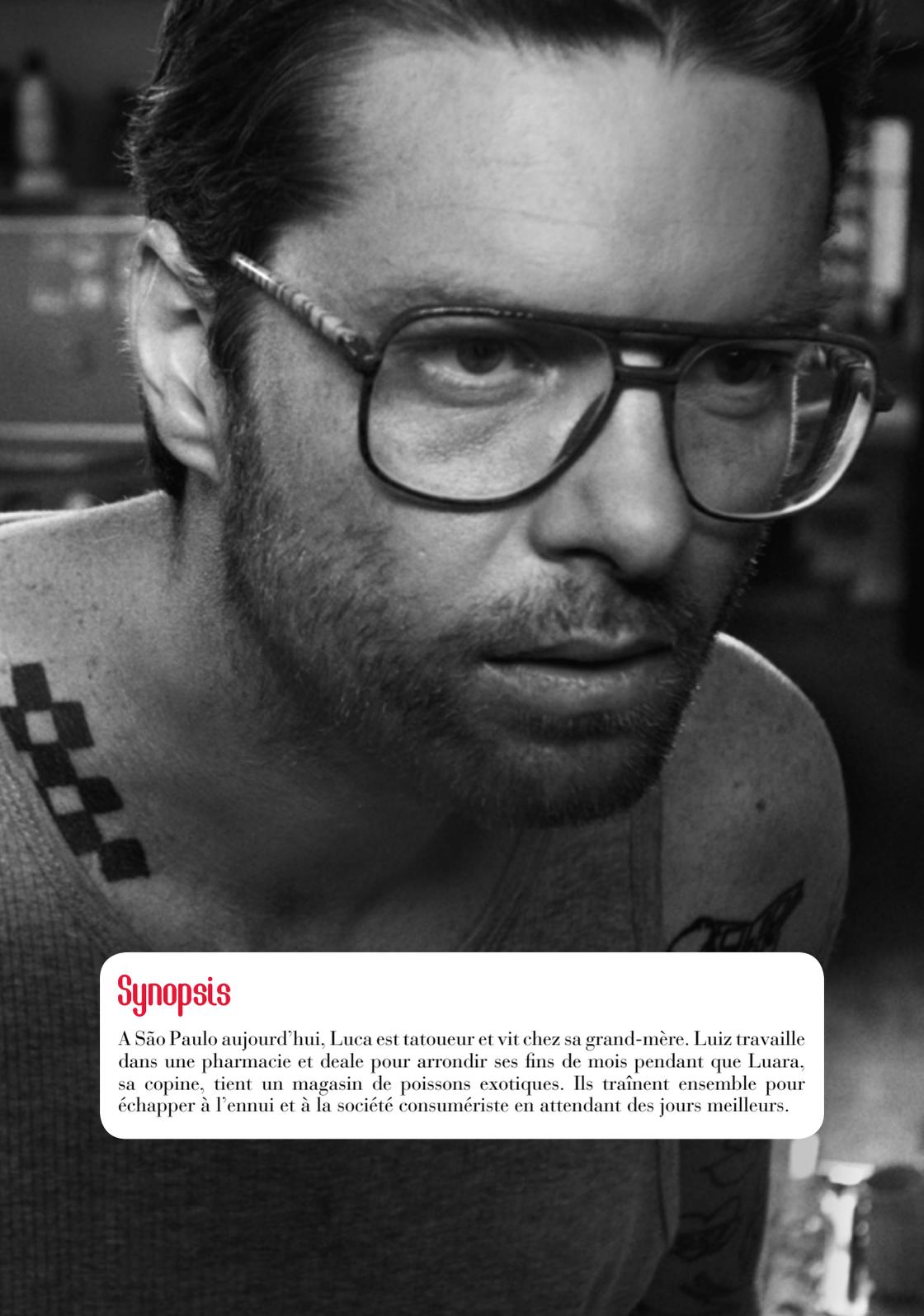
Un film de Francisco Garcia

*Sortie le 21 mai 2014*

*Brésil / 2014 / Noir et Blanc / HD / 1.33:1 / Stéréo / 92 minutes*

*Plus d'informations, photos du film et dossier de presse  
disponibles sur : [www.contre-allee.fr](http://www.contre-allee.fr)*





## Synopsis

A São Paulo aujourd'hui, Luca est tatoueur et vit chez sa grand-mère. Luiz travaille dans une pharmacie et deale pour arrondir ses fins de mois pendant que Luara, sa copine, tient un magasin de poissons exotiques. Ils traînent ensemble pour échapper à l'ennui et à la société consumériste en attendant des jours meilleurs.



## Entretien avec Francisco Garcia

*Aux États-Unis, on dit que vous êtes le parrain du mouvement mumblecore. C'est un mot qu'on entend et qu'on lit de plus en plus sans savoir précisément de quoi il s'agit. Pouvez-vous nous en donner une définition ?*

Je suis probablement la pire personne à qui poser cette question. Disons que c'est une étiquette qu'on nous a collée rétroactivement. Ni moi ni les autres réalisateurs n'avions conscience de ça, nous ne disions pas faire partie d'un mouvement mumblecore. À l'origine, c'était une blague faite par mon mixeur, Eric Masunaga, que j'ai trouvée drôle et répétée à un journaliste.

Ça a eu une résonance dans le monde entier. Quelle qu'ait été la portée de mes

films, la portée du mot en tout cas a été mondiale. Il n'y a pas de réelle définition, c'est une blague, mais ça a été incroyable de constater le pouvoir de ce concept. Je ne sais pas ce qu'il veut dire. Je le lis régulièrement dans les journaux, et j'ai l'impression que récemment il a été utilisé de manière péjorative. Une façon plus sympa d'en parler serait l'idée d'un «back to basics», d'un cinéma de la communication, et aussi d'un rejet, ou du moins une résistance au cinéma «méta», autoréférencé. Très peu des films mumblecore parlent du cinéma en lui-même.

*Comment vous est venue l'idée de parler des années 80 et des débuts de l'ère numérique ?*

Les ordinateurs étaient déjà très présents dans nos vies quand j'étais enfant. À l'époque décrite par le film, j'étais très jeune mais j'avais déjà cette fascination pour les ordinateurs. Je me souviens du



premier ordinateur que nous avons eu, j'avais réussi à faire des choses comme inscrire mon nom cent fois sur l'écran, c'était tellement excitant.

Parfois aussi, la machine était pénible, lente, j'avais envie de tout casser. Mais malgré ces limites, c'était tout de même immédiatement fascinant. Dès que les ordinateurs sont arrivés dans nos vies, on a été accros, avant même qu'il y ait de quoi être vraiment accro. J'ai grandi avec ça.

*L'image du film fait penser à celle d'une vieille VHS, c'est très eighties. Vous vouliez d'emblée tourner en noir et blanc ?*

La caméra date en fait d'avant la VHS. Dès le début, je savais que je voulais tourner avec une petite caméra vidéo. J'ai essayé d'imaginer le film qui ferait sens par rapport à ce choix, l'histoire qu'il faudrait raconter avec ces images-là. Il m'a semblé cohérent d'utiliser une technologie

du passé pour parler de ces technologies du passé. De la même manière que cette caméra fonctionne encore aujourd'hui, les thèmes philosophiques du film sont encore pertinents aujourd'hui. On peut obtenir avec elle de magnifiques images, que plus personne n'utilise car ce n'est plus l'époque. Le monde est passé à autre chose mais il y a toujours de la beauté là-dedans.

On a tourné avec un modèle de caméra datant du début des années 70 – la Sony ATC 32-16 qui est sortie originellement en 1969. C'est plus tard dans les années 70 qu'ils ont sortis des caméras couleur de ce genre. Mais les images dont je rêvais étaient celles de caméras noir et blanc. Elles ont une beauté plus particulière, plus étrange et plus fantomatique à mes yeux.

J'ai pensé à un grand photographe américain, William Eggleston qui travaillait avec une caméra Sony noir

et blanc et a filmé plein de personnages fascinants et bizarres à Memphis. Et une vingtaine ou une trentaine d'année après, ce travail a été édité sous le titre *Stranded In Canton*. J'en ai vu quelques extraits qui m'ont fasciné. Peu de gens connaissent cette partie de son œuvre, mais tous ceux qui l'ont vu ont été fascinés. Il a été d'une grande influence sur moi.

***Aimez-vous le cinéma américain des années 80 ? Notamment War Games, auquel on pense inévitablement en voyant votre film. Le début du monde dans lequel nous vivons aujourd'hui se trouve dans les eighties – le personnage de David Lightman dans War Games est une sorte de prototype de Mark Zuckerberg. Est-ce que cela vous a influencé ?***

J'étais enfant à l'époque et j'adorais ça, j'adorais *War Games*. J'ai toujours été un fou de films, et toujours eu envie de faire du cinéma. Certains cinéastes viennent d'un autre monde, ils ont fait autre chose avant de venir au cinéma. Cela leur apporte des perspectives que d'autres n'ont pas, j'ai toujours envié cela.

Mais à l'époque, enfant, je n'avais pas conscience qu'il y avait quelque chose au-delà du cinéma commercial hollywoodien. Mais j'adorais tous ces blockbusters : *Star Wars* évidemment, *Star Trek*, *Rocky*, *Tron*, *Conan Le Barbare*. Ce sont des films qui ont beaucoup compté pour moi et sont toujours dans un coin de ma tête.

***À propos des aspects kubrickiens de votre film : au moment du scénario ou du tournage, avez-vous pensé par exemple à Docteur Folamour ou 2001 ?***

*2001*, forcément, un peu. À un moment, nous avons un échiquier et nous devons disposer les pièces d'une manière ou d'une autre. Ça aurait pu être n'importe quoi, mais j'ai pensé à la partie d'échecs auquel HAL l'ordinateur et l'astronaute jouent dans *2001*, que bien sûr tous les nerds d'Internet ont analysé de près.

C'est simplement une petite blague entre nous, je ne m'attends pas à ce que quiconque s'en aperçoive.

En tant que «movie nerd», j'aime les films dans lesquels on peut se perdre, sur lequel on peut rédiger une exégèse de quarante pages, analyser chaque plan, chercher des indices. Même si c'est un peu stupide et que ce n'est pas, au fond, ce que recherchent ces films, c'est très amusant. Et j'aime l'idée de faire un film qui puisse vivre de cette manière.

J'ai l'impression qu'il y a assez de choses bizarres dans *Computer Chess* pour que quelqu'un dans sa cave qui veuille passer du temps à la recherche de détails et d'indices puisse le faire. Dans le film, il y a ce mystère, cet effroi, ce sentiment d'une menace. Mais là où je me distingue en quelque sorte des nerds, c'est que je ne crois pas qu'il y ait une réponse.

Je ne crois pas qu'un film de David Lynch soit simplement une énigme à résoudre – c'est une expérience à savourer. Au contraire de cette école de pensée qui imagine « cracker » le code des films et y trouver quelque chose de supérieur. C'est pour cela que j'aime Brian De Palma : l'une de ses obsessions semble être de faire exploser ce genre d'idées. Il construit un mystère incroyable qui se dégonfle dans les cinq dernières minutes, ce qui fait enrager une partie du public. Mais moi, cela m'amuse et me plaît beaucoup.

***Dans le plan avec l'échographie, quand l'un des programmeurs informatiques parle du bébé qu'il a vu sur l'écran, nous l'avons interprété comme une version « lo-fi » du bébé à la fin de 2001, un hommage très amusant.***

Inconsciemment, c'est évident que c'est venu de là. Il y a aussi que ma femme était enceinte au moment de l'écriture, donc c'est venu également de là. J'ai passé beaucoup de temps à regarder des échographies et évidemment, pendant le tournage, ça m'est venu à l'esprit : «ah oui, c'est *2001* !».

***Dans le film, les personnages parlent de la Troisième Guerre Mondiale. Encore War Games ?***

Je n'y ai pas pensé de cette manière, c'était plutôt en référence à cette idée qui était dans l'air à l'époque, cette paranoïa liée à la Guerre Froide. C'est intéressant de voir qu'on ne parle plus vraiment de Troisième Guerre Mondiale aujourd'hui.

Ce n'est plus une peur très présente. Je ne sais pas très bien pourquoi, j'imagine que la peur concerne maintenant davantage des actes de terrorisme plus ciblés, une bombe qui exploserait à un endroit particulier. Mais dans ma jeunesse, la Troisième Guerre Mondiale était une peur assez répandue. Je ne pouvais pas évoquer cette époque sans aborder ce sujet.

***Pensez-vous que cette guerre soit davantage mentale, psychologique, entre l'homme et l'ordinateur ou la machine ?***

Si on prend cela littéralement, c'est

*Terminator* ! Et figurativement, c'est en effet notre vie quotidienne. À quel point sommes-nous dépendants des machines ? Difficile à mesurer. Nous pensons être toujours maîtres de nos âmes, mais qui sait ?

***Dans une chambre d'hôtel, le plus jeune programmeur joue avec une des consoles et lui dit «make a move on your own». Est-ce simplement une formule de joueurs d'échec ou vous cherchez à dire quelque chose sur notre dépendance à un deuxième cerveau ?***

Le programmeur a cette inspiration : «n'écoute pas la machine, tu es humaine, regarde l'échiquier et décide par toi-même». Il lui demande d'ignorer la machine et veut voir comment elle réagira. J'imagine que ça s'applique à notre époque, au XXIème siècle. Est-ce qu'on peut décider où aller manger ce soir sans faire une recherche Google ? Je ne sais pas.

***Pourquoi avoir choisi de tourner quelques***



### *scènes en couleur ?*

À un moment, on a fini par céder à tous les instincts, classiques ou avant-gardistes, qu'on a eus. Il y a une longue tradition de films en noir et blanc avec quelques séquences en couleur – comme dans *Raging Bull* ou *Nola Darling* n'en fait qu'à sa tête. Mon préféré de tous les temps est *Femmes*, un film de George Cukor de 1939. Il y a une scène incroyable où elles se rendent à un défilé de mode, et il y a tout à coup ces couleurs merveilleuses. C'est très étrange et très beau. Je pense qu'en tournant un film en noir et blanc, il est presque inévitable d'en venir à se demander si on va utiliser ce truc de la couleur.

Je n'ai pas pu y résister. Dans le film, cette séquence en couleurs a lieu la seule fois où les personnages quittent l'hôtel. Dans tous les cas, le ressenti aurait été très différent du reste du film, et j'ai aimé l'idée d'insister sur cette différence. Ce qui a été particulièrement intéressant et amusant à

ce propos pour moi, c'est que souvent le passage à la couleur représente l'irruption de la vie, la fraîcheur, la nouveauté. Mais dans ce cas-là, nous sommes au contraire allés dans le passé, nous avons utilisé des caméras encore plus anciennes que celle des scènes en noir et blanc, une technologie des années 30. J'aime le fait que dans *Computer Chess* la couleur et la chaleur représentent le passé. Le personnage se rend dans une maison qui le ramène à son enfance, c'est le seul moment où on quitte l'hôtel qui représente le monde nouveau.

***Pouvez-vous nous parler de ces personnages loufoques qui font une thérapie collective ? Peut-on parler d'une secte ?***

On ne l'a pas défini très clairement, mais c'est l'idée d'un «groupe de rencontres», un phénomène qui s'est beaucoup développé dans les années 60 aux USA. Cela consistait à rassembler des gens pendant plusieurs jours et à les forcer à interagir – souvent



ils dormaient très peu – pour leur faire découvrir des vérités sur eux-mêmes qu'ils n'auraient pas connues normalement. C'était notre modèle, mais on a modifié des choses : on en a fait une thérapie de couple et on a inventé le personnage du gourou. Ce n'est pas totalement religieux, mais il y a bien une approche religieuse. Ce n'est pas un psychothérapeute ordinaire.

En fait, dans les années 80, ce genre de pratique existait certainement encore mais de manière différente. Ce que j'ai surtout aimé, c'est le contraste avec le monde des ordinateurs. Mais il y a des points communs : l'un des personnages dit «ici nous sommes tous des chercheurs». Les informaticiens essaient de construire une intelligence artificielle, ce qui est une quête étrange, mais qui au fond est aussi une manière de chercher à se comprendre soi-même.

On tente de créer un esprit artificiel afin de l'étudier et de comprendre mieux son propre esprit. Le groupe de rencontres a des méthodes et des philosophies complètement différentes, mais un but similaire. Les informaticiens regardent l'ordinateur pour se trouver eux-mêmes, les couples se regardent dans les yeux pour se trouver eux-mêmes. Il y a beaucoup d'humour dans ce contraste.

***Avez-vous rencontré des informaticiens, des programmeurs, pour préparer le film ?***

Beaucoup des acteurs sont informaticiens. La plupart ont au moins une petite connaissance dans le domaine. Gordon Kindlmann qui joue le professeur Schoesser est enseignant-chercheur à Chicago ; James Curry qui joue Carbray, le programmeur britannique, est concepteur des jeux vidéos. Ils connaissent donc très bien ce monde et ce langage, et ils ont pu les rendre vivants de manière plus efficace que si j'avais simplement écrit quelque chose en faisant des recherches sur Wikipédia.

Ça n'aurait pas été naturel. Il semblait

beaucoup plus sensé de faire venir des gens comme James et Gordon, de leur décrire la situation et de leur demander comment ils en parleraient. Non seulement en termes techniques, mais aussi sur le plan de la culture. Il y a une culture propre aux informaticiens, qu'ils ont su exprimer mieux que je n'aurais pu le faire.

***Il y a ce personnage incroyable, Michael Papageorge qui erre et danse dans les couloirs de l'hôtel. Il incarne la part amusante et bizarroïde de cette histoire. C'est un personnage très attachant. Il est aussi très différent des autres. Comment invente-t-on ce genre de personnage ? Etait-il présent dès le début ?***

En un sens, ce personnage est porteur de l'étrangeté et du psychédélisme qui s'infiltrent au fur et à mesure dans le film. J'avais besoin qu'il se distingue d'une certaine manière. Il représente une frange particulière de la profession d'informaticien. *Computer Chess* n'est pas nécessairement un portrait très réaliste de ce monde, mais je pense que nous avons bien représenté le fait qu'il y a plusieurs mondes parmi les programmeurs : ceux qui viennent du monde de l'entreprise, ceux qui viennent de l'université, les indépendants...

Les plus connus sont souvent ceux qui ont commencé dans leur garage, travaillent seul – ce sont les plus marginaux, ceux qui sont inadaptés au travail de groupe. Je voulais donc que ce personnage ait un esprit très indépendant. Cela vient de la conception du personnage, mais aussi de l'interprétation de Myles Paige.

Ce n'est pas un acteur professionnel, mais il était dans mon premier film, *Funny Ha Ha*. Nous sommes amis depuis longtemps, et je savais qu'il pouvait apporter quelque chose d'unique au film.

***Aviez-vous pour objectif principal de faire une comédie ?***



# Francisco Garcia

## Biographie

FRANCISCO GARCIA, né à São Paulo en 1980, est diplômé en Cinéma de la Fondation Armando Alvares Penteado. Il est scénariste, réalisateur et producteur au sein de la société Kinoosfera Filmes qu'il a contribué à fonder. Il a gagné plusieurs prix nationaux et internationaux pour son premier court métrage Desequilibrio ainsi que pour Nanoilusão (sur un scénario de Bráulio Mantovani (Cité de Dieu et Tropa de Elite)) et The Tail Of The Dinosaur.

Sao Paulo Blues est son premier long métrage.

Il travaille aujourd'hui sur son nouveau projet Mara Tara (qui a remporté le prix pour le développement de scénario du Ministère de la Culture brésilien) basé sur les personnages du dessinateur Angeli.

## Filmographie

20xx - Desequilibrio  
20xx - Nanoilusão  
20xx - The Tail Of The Dinosaur  
2014 - Cores

## Fiche Artistique

Luiz : Acauã Sol

Luca : Pedro di Pietro

Luara : Simone Iliescu

Dona Marlene : Maria Célia Camargo

Nicolau : Tônico Pereira

Roger : Guilherme Leme





## Fiche Technique

Scénario : Gabriel Campos et Francisco Garcia  
Directeur de la Photographie : Alziro Barbosa  
Montage : André Gevaerd et Francisco Garcia  
Musique : Wilson Sukorski  
Son : Tiago Bittencourt  
Décors : Mônica Palazzo

Production : Kinoosfera Filmes / Dezenove Som e Imagens  
Producteurs : Sara Silveira et André Gevaerd

