

DOSSIER PEDAGÒGIC

EL NENI I EL MÓN

(O MENINO E O MUNDO)



UNA PEL·LÍCULA D'ALÊ ABREU



PRIMÀRIA SECUNDÀRIA BATXILLERAT

EL NEN I EL MÓN

ÍNDEX

SINOPSI / PREMIS REBUTS pàg. 3

ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA pàg. 4

EL TÍTOL pàg. 4

LA MIRADA pàg. 5

EL(S) NEN(S) pàg. 10

LES PETJADES DE L'ABSÈNCIA pàg. 17

EL MÓN pàg. 19

EL PROGRÉS pàg. 20

L'ORDRE pàg. 23

LES CONSEQÜÈNCIES DEL PROGRÉS pàg. 25

L'ESPERANÇA pàg. 29

ALÈ ABREU: BIOGRAFIA pàg. 31

ACTIVITATS pàg. 32

EL PUNT DE VISTA pàg. 32

CARACTERITZACIÓ DEL NEN pàg. 33

RECONÈIXER ANIMALS pàg. 34

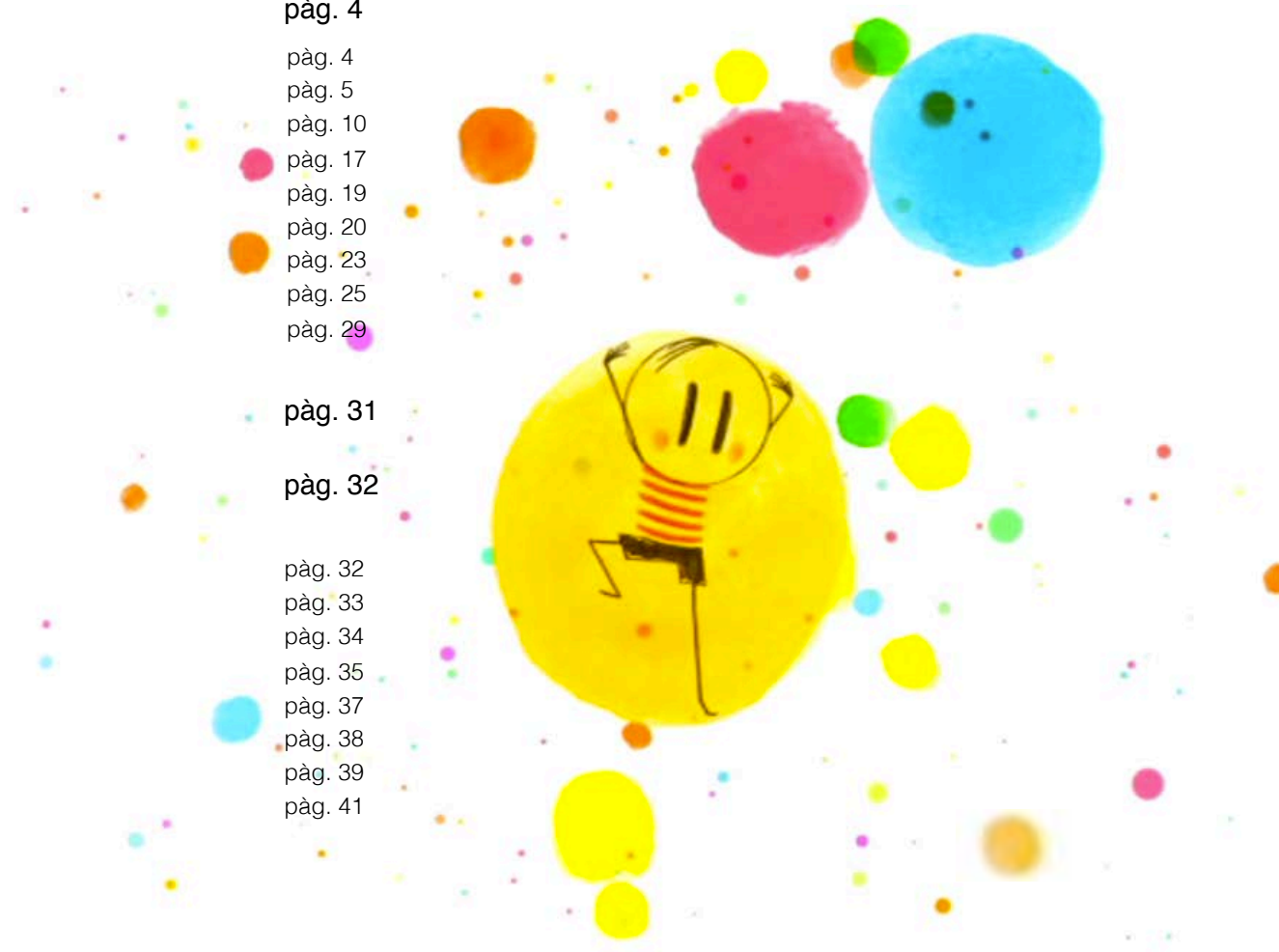
POSAR EN ORDRE LA PEL·LÍCULA pàg. 35

PISTES PER RECONÈIXER AL PERSONATGE pàg. 37

L'EVOLUCIÓ ECONÒMICA pàg. 38

COMPARAR SEQÜÈNCIES pàg. 39

SOLUCIONS pàg. 41



Contingut per a estudiants de primària



Contingut per a estudiants de secundària i batxillerat

EL NEN I EL MÓN

2013 - Brasil - 1h19

SINOPSI

Un nen deixa la seva casa a la zona rural del Brasil per anar a la recerca del seu pare i, a través de la seva mirada innocent, descobreix un món dominat per la tecnologia, la industrialització i els mitjans de comunicació. Un viatge líric i oníric que il·lustra els problemes del món modern.

PREMIS REBUTS

Nominada a Millor Pel·lícula d'Animació als Premis Oscar de l'Acadèmia del Cinema de **Hollywood**
Premi al Millor Llargmetratge i Premi del Públic al Festival d'Annecy
Millor Pel·lícula d'Animació al Festival Internacional de Nou Cinema de **L'Havana**
Premi Especial del Jurat al Festival Internacional d'Animació d'**Ottawa**
Premi Joventut i Millor Pel·lícula al Festival Internacional de Cinema de **São Paulo**
Millor Pel·lícula, Premi del Públic i Millor Banda Sonora al Festival d'Animació de **Lisboa**
Millor Pel·lícula d'Animació per a Nens al Festival d'Animació, Anifilm, de la **República Txeca**
Menció especial al Festival Internacional Cinematogràfic de **Rio de Janeiro**

DISTRIBUCIÓ

Rita&Luca Films
info@ritalucafilms.com
www.ritalucafilms.com

DOSSIER PEDAGÒGIC

CinéJeunes
info@cinejeunes.fr
www.cinejeunes.fr



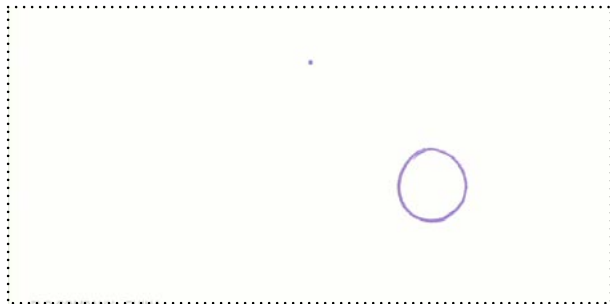


EL NEN I EL MÓN

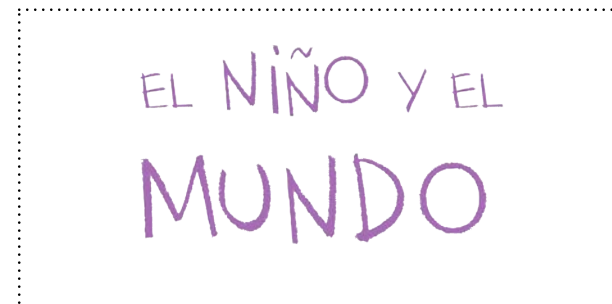
ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: EL TÍTOL

El viatge interior que s'inicia el nen protagonista és, sobretot, personal, ja que el seu veritable objectiu és la recerca del pare. Al llarg del viatge, però, el nen descobrirà el món que l'envolta: la seva organització i la seva transformació. Allò personal es reconverteix: el nen i, a través d'ell, tota la pel·lícula, busquen per tant dues coses. D'una banda, al pare. I de l'altra, la comprensió del món actual. Present tant al títol original (*O Menino e o Mundo*) com al títol en castellà (*El Niño y el Mundo*), la doble exploració es troba ja en la pròpia expressió del títol (2). Gràficament, neix suaument sobre la pantalla en blanc: primer un punt, després un cercle que correspondran, respectivament, al punt sobre la «I» de «NIÑO» i a la «O» de «MUNDO» (1). La simplicitat, la suavitat, expressen el repte de la pel·lícula: partir d'allò íntim, petit (del nen), personal, per descobrir el món, aquí expressat per un cercle blau que recorda al globus terraqüi.

El títol no apareix fins al minut set i això evidencia la voluntat d'Alê Abreu de marcar la ruptura amb el pare: «Volia introduir-lo després del comiat entre el pare i el fill, en un moment àlgid de tensió, per crear una ruptura i reforçar el sentiment d'un abans i un després», diu el director. A partir de la separació, neix el viatge a la ment del nen i, de forma natural, apareix el títol a la pantalla.



1

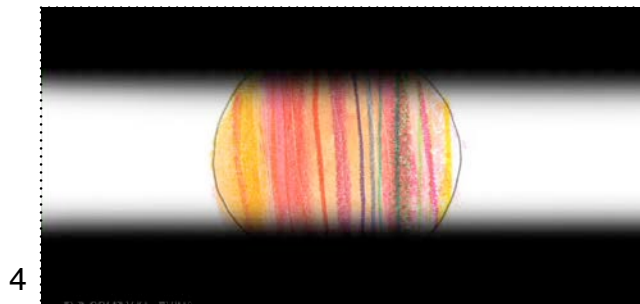


2



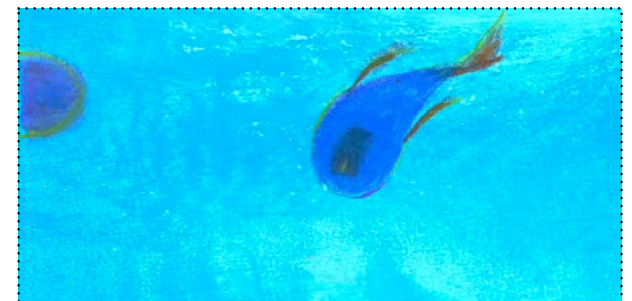
EL NEN I EL MÓN

ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: LA MIRADA



Quan una pel·lícula es dirigeix als nens i els posa en situació, es parla d'un film «a l'alçada d'un nen». Aquesta expressió, sovint mal emprada, s'explica molt poques vegades. En el cas d'*El nen i el món*, la pel·lícula no es limita a posar-se a l'alçada de la visió d'un nen, sinó que intenta transcriure l'imaginari, la innocència i la sensibilitat de la seva mirada. Aquest desig del realitzador es concreta en una animació que recorda al dibuix infantil. La decisió estètica (forma) respon perfectament al punt de vista (fons).

«El desig de ser part de la mirada d'un nen va néixer abans que la pel·lícula. El punt de vista del nen és la idea central, estètica. És el que m'ha portat a la pel·lícula, i no al contrari».
A. Abreu



El punt de vista de la pel·lícula se situa, per tant, en la mirada del seu jove protagonista. Per a això, Alê Abreu crea nombrosos plànols subjectius. Al principi de la pel·lícula, quan apareix la pedra multicolor (3), es percep a la pantalla el gest de complicitat dels ulls del nen (4). És, en realitat, un avís als espectadors: anem a compartir el punt de vista del nen i l'autor ens remetrà constantment a la seva mirada.

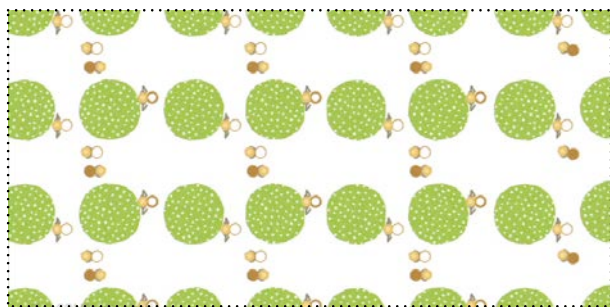
Activitat: El punt de vista p. 32 *Primària Secundària*



ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: LA MIRADA

L'originalitat de la pel·lícula i del seu punt de vista es troba en la llibertat i en la poesia de la mirada del nen. La seva percepció encara no s'ha sotmès a la lògica del món real, i per això va navegant segons les seves sensacions i el seu imaginari, totalment verge. Tot el que l'envolta es converteix en un terreny de joc immens. La selva, el camp de cotó o el port comercial són zones de joc a la seva lliure disposició. Com que no és conscient dels perills (caure d'un arbre, passar d'una grua a una altra, etc.), el nen es despreocupa. Les seqüències en les quals el nen juga també es caracteritzen per la profusió de colors: la selva multicolor, la combinació de diferents tons de verd amb el blanc del cotó al camp (5). Com en un calidoscopi, la realitat es transforma convertint-se en simples formes i colors.

La lleugeresa del nen accentua la percepció lúdica de la realitat. Corre i neda entre els núvols, és arrossegat pel vent, camina sobre el cap d'un obrer, vola sobre una bombolla de música (6). El pes del nen reforça la seva fragilitat i la seva despreocupació.



5



6

Activitat: La lleugeresa p. 33 *Primària Secundària*



EL NEN I EL MÓN

ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: LA MIRADA

La visió lúdica del món es reforça amb imatges amb estil de videojoc. La selva, per exemple, és un joc de plataformes, ple d'obstacles que escalar i turonets per saltar (7). Quan el nen arriba a la part dreta de la pantalla, es produeix una transició i el decorat canvia. El realitzador s'inspira als primers videojocs o al *Tetris* (8) per seqüències com la del port de mercaderies o la de la fàbrica de confecció (9).

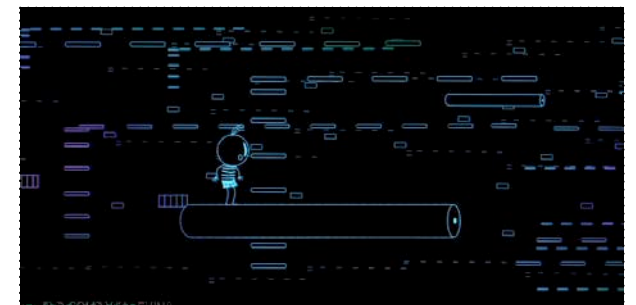
La mirada del nen deforma la realitat, convertint-la en poesia. Els objectes i els esdeveniments que mouen el món es despullen de la seva utilitat original. Ja integrats a l'univers de la infància, els sentits del nen li protegeixen allà on tot porta a la duresa, a l'exclusió. Per exemple, percep formes animals a les màquines infernals. Aquest canvi de percepció li permet atenuar la força i la violència dels espectacles que es desenvolupen sota la seva mirada. El tren que s'endú al pare esdevé eruga; la feina dels treballadors cotoners es transforma en una coreografia de formigues (5).



7



8



9

Activitat: La lleugeresa p. 34 *Primària Secundària*



EL NEN I EL MÓN

ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: LA MIRADA



10



11



12

Les grues són flamencs roses que deixen els contenidors a uns vaixells-cigne (10). Els tancs de l'exèrcit es converteixen en eriçons i elefants (11), ajudats per uns submarins-orca i uns helicòpters-libèl·lula. Es reprèn la figura de l'elefant per demostrar la grandesa i la sofisticació de la màquina industrial (12). Les llagostes devoren el cotó, els cocodrils s'empassen els arbres. Finalment, l'enfrontament entre les manifestacions del poble i les represions policials queda representat per una lluita entre dos ocells gegants.



13

De la desaparició del seu pare a les represàlies militars, passant pel treball extenuant, la mirada del nen substitueix al seu imaginari de la duresa del món. Tot i la innocència a la mirada, els colors grisos, negres o marrons mostren la por del protagonista. Els animals són desmesuradament grans, els seus ulls miren fixament i sense ànima, reduïts a una tasca molt precisa. Al contrari que el gosset (13) i l'esquirol (14) que són mòbils, juganers i plens de vida, els animals-màquina són com robots hipnotitzats.



14



ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: LA MIRADA

Tot i que el nen no entén el món que l'envolta, sí que percep a la perfecció la seva duresa. Partint d'aquesta premissa, Alê Abreu crea els diàlegs en una llengua imaginària: «Al principi es tractava de diàlegs en portuguès, que vam fer pronunciar a l'inrevés als actors», explica. Conservant la sonoritat llatinoamericana, els diàlegs, més aviat escassos, són coherents amb la subjectivitat del nen. Massa petit per entendre el significat de les discussions dels adults, només percep sons, però és perfectament conscient de la situació dramàtica de la seva família: el seu pare se'n va (15). No necessita desxifrar el món ni intellectualitzar per sentir la tragèdia que se'ls ve a sobre. D'ell només li quedaran una fotografia, uns records i la melodia de la seva absència.

Aquesta mateixa idea es reflecteix en l'ús de l'escriptura. La major part de les vegades, les lletres estan invertides i són difícilment llegibles (16,17): el nen encara no sap llegir. Per a ell, les lletres són simples signes gràfics, significants sense significat.



15



16



17



ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: EL(S) NEN(S)

La pel·lícula sorprèn per la seva estructura narrativa, que s'escapa dels cànons clàssics de les pel·lícules per a nens. Això porta a pensar que no està pensada únicament per al públic infantil. Si el principi remet a l'inici d'un conte (el nen porta una vida feliç amb els seus pares), l'element desencadenant (la marxa del pare) pertorba tant al personatge com a la pròpia narració. A partir de la ruptura, tant narrativa com afectiva, la pel·lícula es perd en la linealitat. Els clàssics contes en què un personatge va a la recerca d'un parent (com en Patufet) acaben amb un retrobament familiar. No és el cas d'*El nen i el món*: l'interrogant del que li ha passat al pare no queda resolt i el viatge del protagonista pren un altre camí, el de la recerca interior. El final de la pel·lícula juga amb una doble lectura, ja que els dos personatges als quals el nen coneix al llarg del seu viatge (el vell recol·lector i el jove teixidor) són representacions d'ell mateix en altres èpoques de la seva vida. No hi ha lliçó ni final optimista: al final de la vida, només romanen la solitud i la nostàlgia; la despreocupació inicial es converteix en tristesa, en hivern (18, 19).

Al llarg de la seva vida, el noi (nen, jove o vell) s'aferra al record dels moments de plenitud viscuts amb els seus pares, representats pel color vermell del vestit de la seva mare (19). Aquest record torna al llarg de tota la seva vida i, per tant, de tota la pel·lícula. El motiu vermell, subtilment disseminat al llarg de la pel·lícula, atreu al personatge, per exemple, cap a la rosa que estrena damunt del seu cor (20).



18



19



20

Activitat: Posar en ordre la pel·lícula p.35 - 36 **Primària** Secundària Batxillerat



ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: EL(S) NEN(S)

El nen també està dibuixat de forma molt esquemàtica. Físicament, el seu interior és una successió de formes concèntriques i de colors vius. Al final de la pel·lícula, se sent el batec d'un cor, que després s'atura. El punt de la paraula «NIÑO» es difumina en el blanc i desapareix del gran cercle, just abans de morir.

Després de la ferida provocada per la marxa del pare, que mai cicatritza, el nen sobreviu a l'interior de l'adult en el qual s'ha convertit. Quan l'adult està cansat per tanta feina (tant el jove com l'home gran), el nen que està adormit en el seu interior es desperta. Apareix a casa de l'home gran a primera hora del matí (21) i l'acompanya durant el llarg trajecte cap als camps de cotó (22).



21



22



EL NEN I EL MÓN

ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: EL(S) NEN(S)

Sota el pes de la malaltia i de la carreta, a l'interior del vell desperta l'esperit del nen, i juga, innocent, amb el gos, submergint-se en el cotó blanc. El joc fa el viatge més suportable. A través de la seva mirada de nen, un trajecte enmig de grans aiguats es fa suportable perquè es converteix en tota una aventura aquàtica (23). I passa el mateix amb el jove teixidor. La trobada es produeix durant una jornada de treball a la fàbrica tèxtil. Cansat, exhaust a causa d'un treball repetitiu, el jove s'evadeix de la realitat a través de l'esperit del nen que va ser: el cotó es converteix en fils amb els quals volar i jugar (24).



23

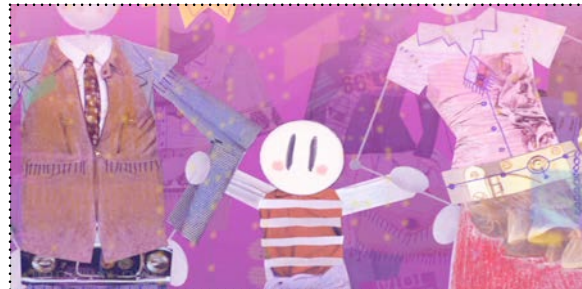


24

Quan el nen acompanya a l'adult representa la innocència. És lleuger (va sobre la bici o sobre les espatlles del jove). Quan el jove va per la ciutat (25) descobreix a un aparador una samarreta de mariner vermella i blanca, que el porta a recordar la seva infància (26). Acaba el viatge al portaequipatges de la bicicleta: clara reminiscència, novament, de la infància (27).



25



26



27

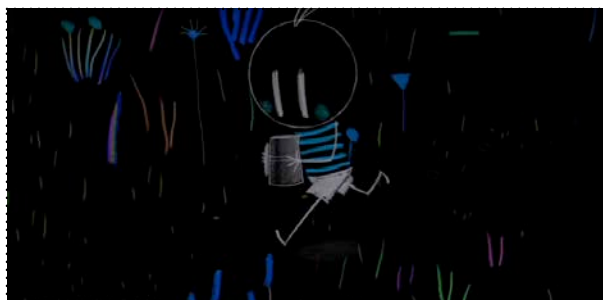


ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: EL(S) NEN(S)

El nen sempre s'apareix en els pensaments del jove. I el tornem a veure a l'escena del tren nocturn: els plans subliminals, vistos en negatiu, semblen procedir de les profunditats del seu pensament. La foto de família (28) i la caixa de música (29) acompanyen al jove en l'inici de la seva aventura al tren (30).



28



29



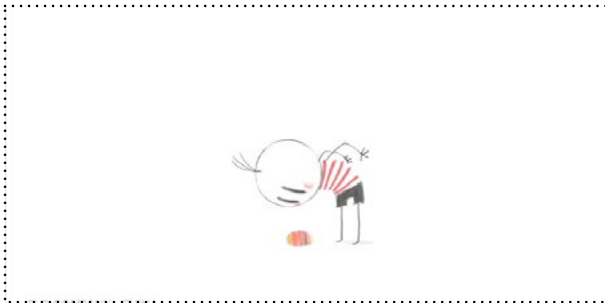
30

En canvi, el nen i el seu doble ancià poques vegades interfereixen, com és més lògic. El nen sovint està apartat i els intercanvis són escassos: tot just una mirada. L'adult arrossega la seva innocència després d'ell, com un passat que li va seguint el rastre. L'absència d'interacció es reforça a les seqüències dels àpats. L'adult mai dona de menjar al nen. Quan el nen beu de la tassa és perquè el seu propi rot el porta a una riallada infantil. El pa el comparteixen el vell i el seu gos; en canvi a la casa del jove sí que comparteixen el menjar.



ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: EL(S) NEN(S)

Alê Abreu va donant pistes al llarg de la pel·lícula perquè la revelació final, el moment en el qual l'espectador s'adona que el nen, el jove i l'ancià són el mateix personatge, sigui natural. Per exemple: la samarreta vermella i blanca i els pantalons negres vesteixen tant al jove com a l'home gran (31, 32). L'home gran porta la gorra multicolor que la seva mare li va regalar el dia que va marxar. El ponxo, també multicolor, que fabrica clandestinament el teixidor a la fàbrica, segueix fent-lo servir l'home gran (33). La maleta marró juga un paper més determinant, ja que acompanya el personatge al llarg de tota la pel·lícula i, per tant, de la seva vida.



31



32



33



EL NEN I EL MÓN

ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: EL(S) NEN(S)



34



35



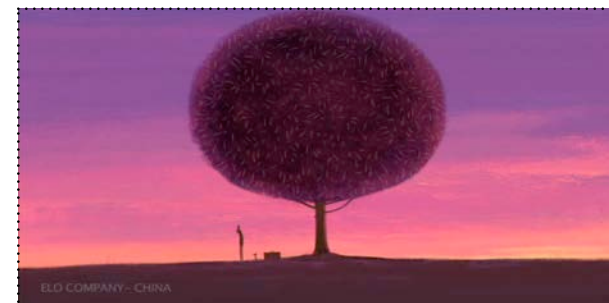
36

La maleta és el testimoni de la cerca no resolta (el nen mai no troba al pare) i subratlla una existència construïda a base de comiats (34, 35). Serveix per representar una vida de desplaçaments i mudances. El noi sembla no trobar el seu lloc fins que torna a la casa familiar a la qual va viure els seus únics moments de felicitat.

Al seu retorn a casa, l'home gran retroba l'arbre al jardí, que també és una referència al pas del temps i que es transforma en una metàfora de la vida completa del protagonista. Planten l'arbre, el nen el rega mentre espera al retorn del seu pare (36) i va creixent al llarg de la vida (37). Les fulles de tardor (38), símbol d'una vida plena, precedeixen a la pèrdua de les fulles per l'hivern. Al final l'arbre és un esquelet prim, igual que el protagonista. El cicle vital s'acaba (18).



37



38

Activitat: Pistes per reconèixer al personatge p.37 *Primària Secundària Batxillerat*



EL NEN I EL MÓN

ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: EL(S) NEN(S)



Notes: Alê Abreu es diverteix donant pistes que porten l'espectador a descobrir la coexistència del personatge amb dues edats diferents. Quan el nen s'aixeca a l'habitació de l'home gran es mostra una pàgina del diari (39), on es veu un article dedicat a la pel·lícula francesa *La Personne aux deux personnes* (Nicolas Charlet, Bruno Lavaine, 2008), en català "Una persona dins de dues persones", que parla d'un cos habitat per dues persones. Just en aquest moment comença la coexistència del mateix personatge a dues edats diferents.





EL NEN I EL MÓN

ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: LES PETJADES DE L'ABSÈNCIA



40



41



42

És molt més important el buit que deixa el pare que el que realment li passa. L'absència que acompanya al noi al llarg de tota la seva vida queda representada subtilment per Alê Abreu, a partir de la força de les imatges i dels sons.

El noi, que es queda amb la seva mare, es veu obligat a viure a una casa on tot li recorda al seu pare. El jardí guarda les petjades del seu treball de conreu (40), el turó encara conserva a la memòria un capvespre compartit (41), el moment del menjar remet a quan el pare s'asseia amb ells a la taula. Els records són màgics, però alhora cruels, ja que impliquen la posterior tornada a la realitat (42). Un cop passat, el record es difumina i la casa s'omple d'un buit insuportable. Alê Abreu subratlla aquest doble efecte del record esborrant lentament el cos del pare de la imatge. I si no és el pare, són els objectes relacionats amb ell: una fruita (43), un barret que surt volant, etc.



43

El record del pare també és musical i enllaça amb el fons suau i malenconiós de la flauta. Alê Abreu utilitza la melodia de forma clàssica: cada vegada que sona la música, torna el record del pare. A la taula, el nen imagina al seu pare tornant i la música acompanya tristament la il·lusió. Obre la maleta, pensa a marxar a la recerca del seu pare i el vent es converteix de nou en la melodia.



ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: LES PETJADES DE L'ABSÈNCIA

De forma original, les notes de la melodia queden materialitzades en petites bombolles de color taronja. El cineasta utilitza la correspondència entre el so i el color en altres seqüències, però amb les notes de la flauta aconsegueix traduir poèticament la recerca impossible del pare.

Les bombolles volen i desapareixen lentament, com un record furtiu. I aquest joc, cruel, torna a començar cada vegada que sona la música. Les notes taronges que anticipen el carnaval permeten comprendre millor al personatge: si estima la música és perquè el record del seu pare precedeix sempre a qualsevol melodia. La seqüència al mercat ho il·lustra, representant alhora al nen que aprèn, que progressa (44) i a l'adult convertit en tot un músic (45). La melodia del pare és un element constant, que inspira la música de l'adult. Per això, al final de la pel·lícula, l'home gran desenterra la llauna de conserva a la qual, quan era un nen, va tancar el so de la flauta del seu pare i el cant de la seva mare. Per primera vegada des de la marxa del pare, tots dos toquen junts. Gràcies a la memòria sonora, la família es recompon. Així, el vell pot retrobar-se amb els seus pares, que apareixen a la pantalla blanca, cridant-li. Després d'haver enterrat la pedra dels records, amb un gest que sembla anunciar la mort imminent, el nen s'arrauleix en posició fetal sobre el ventre de la seva mare per tornar a l'estat embrionari.



44



45



EL NEN I EL MÓN

ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: EL MÓN



46



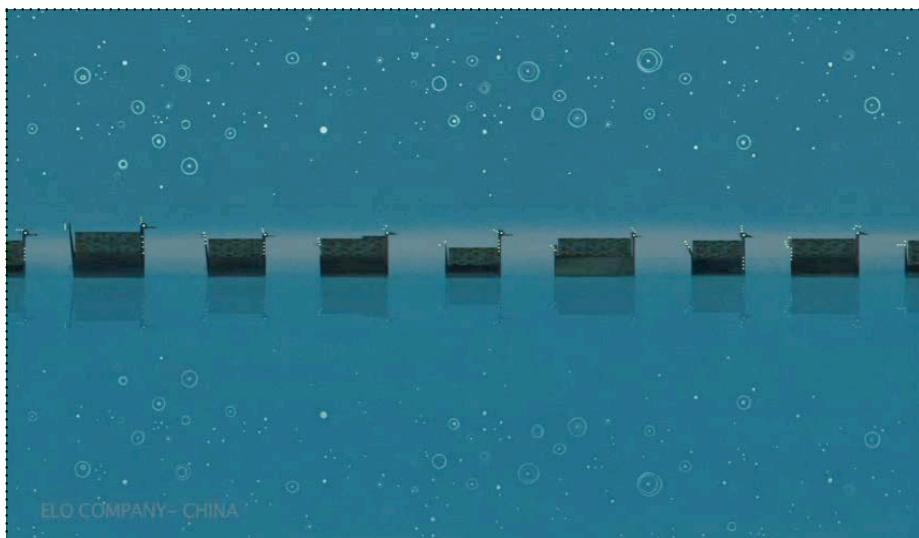
47



48

Igual que el personatge, la pel·lícula comença amb un viatge amb un objectiu personal i condueix al descobriment del món. Aquest despertar simbolitza la presa de consciència política que crea el pas a l'edat adulta: tant la pel·lícula com el jove, en certa manera, es revoltent. Alê Abreu dirigeix una mirada crítica i política cap al món. A través dels ulls del nen, el cineasta crea un distanciament irònic entre la realitat i el que percep, innocent i poèticament, el nen. El viatge del nen també es converteix en la travessia econòmica, històrica i política d'un país de Llatinoamèrica que podria ser qualsevol, però que té una clara inspiració brasilera.

Com un ésser que observa més que és observat, el nen recorre els diferents decorats sense modificar-los realment, sense que ningú doni gaire importància a la seva presència. Per això, sovint és transportat: la carreta de l'home gran (46), la bici (47), les espatlles del jove (48), l'autobús o els vaixells de mercaderies li permeten observar el món a distància. En realitat, l'únic que fa és sentir els moviments del poble i la transformació del país. El nen dirigeix una mirada innocent i juganera cap a aquest món, però l'espectador és exhortat a reflexionar en profunditat sobre la degradació global que s'està produint.



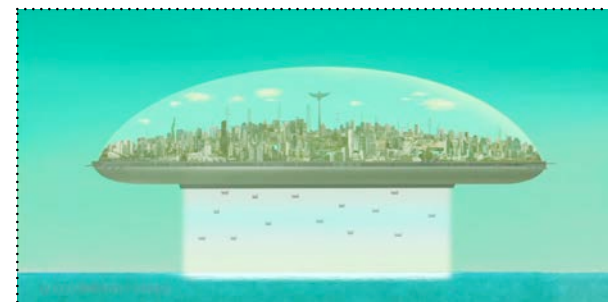
49



ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: EL PROGRÉS

La transformació del país s'articula gràcies a l'aliança de dos moviments: l'ordre i el progrés. El lema del Brasil (*Ordem i Progresso*) es converteix en la font de la qual beuen el canvi de la societat i el seu impacte devastador. De forma gradual *El nen i el món* es converteix en una pel·lícula política: la mirada d'un nen sobre un país (el nen i Alê Abreu), sobre l'evolució de la seva pàtria. El lema de la bandera es reprèn, a més, quan els vaixells de mercaderies es porten la matèria primera (49).

En el moment de la ruptura amb el pare, la pel·lícula deixa de ser lineal bruscament. No obstant això, l'ordre temporal torna a aparèixer amb la cadena de producció de cotó. Veiem, en primer lloc, la recol·lecció del cotó al camp; després el seu transport en camió fins a la fàbrica. Allà, el nen assisteix al desgranatge, a l'estirat i a la filatura. A continuació, els camions s'emporten els rotllos de teixit al port. Carregats als vaixells de mercaderies, naveguen fins a les naus espacials que atrauen els vaixells i confeccionen la roba (50). De retorn al Brasil, la roba envaeix les botigues i la publicitat impacta en els consumidors. A través d'aquesta estructura, Alê Abreu mostra hàbilment l'evolució dels models econòmics.



50



ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: EL PROGRÉS

Seguint la cadena de producció, la pel·lícula també mostra la modernització. El model artesanal (recol·lecció manual) dóna pas a l'organització industrial (la fàbrica) que li segueix el joc a la globalització. La confecció queda deslocalitzada i vista de forma futurista, sense treballadors, i atorga un aspecte misteriós, clandestí i despersonalitzat a la producció (51). A continuació, la multinacional compra la fàbrica. És una multinacional que té com a logotip una àguila negra (52), el que suposa l'arribada de l'automatització (l'elefant).

Així, el món es va deshumanitzant mica en mica. Els animals-màquina substitueixen els treballadors, a imatge i semblança de l'elefant robòtic, un ésser sense ànima i sense color, un cos enterament consagrat a l'economia (12). La ciutat queda deshabitada, els habitants han estat reemplaçats per imatges de televisió o anuncis publicitaris i la natura, per llums artificials. Els homes, al marge d'aquest món, ara viuen lluny de la ciutat. El jove teixidor, ja sense feina, ha deixat el seu pis i viu a un solar (53).



51



52



53

Activitat: L'evolució econòmica p.38 *Batxillerat*



ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: EL PROGRÉS



54

El destí dels personatges principal es barreja amb el de molts altres. La ciutat va ser al principi una promesa de treball i de riquesa que va provocar un èxode rural important a dues generacions: la del pare i la del fill. Ara, expulsa els habitants, crea atur en massa i condueix a la revolta social.



55

Amb l'objectiu de mostrar l'impacte del suposat progrés al seu país, Alê Abreu realitza una comparació entre dues seqüències, cadascuna d'elles en un punt de la pel·lícula, relacionades per símbols estètics i simètrics.

Es tracta del joc a la selva multicolor, que troba el seu revers negatiu quan el jove viu a una vall plena d'escombraries (54,55). La innocència de la infància (56) i la bellesa de la natura donen pas a la misèria i la contaminació (57).



56



57

Activitat: Comparar seqüències p.39 - 40 *Primària Secundària Batxillerat*

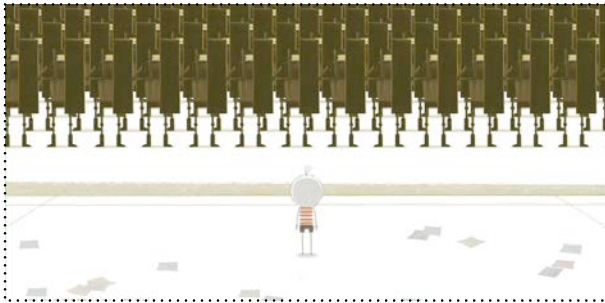


EL NEN I EL MÓN

ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: L'ORDRE



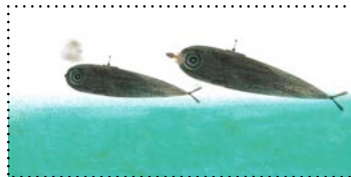
58



59



60



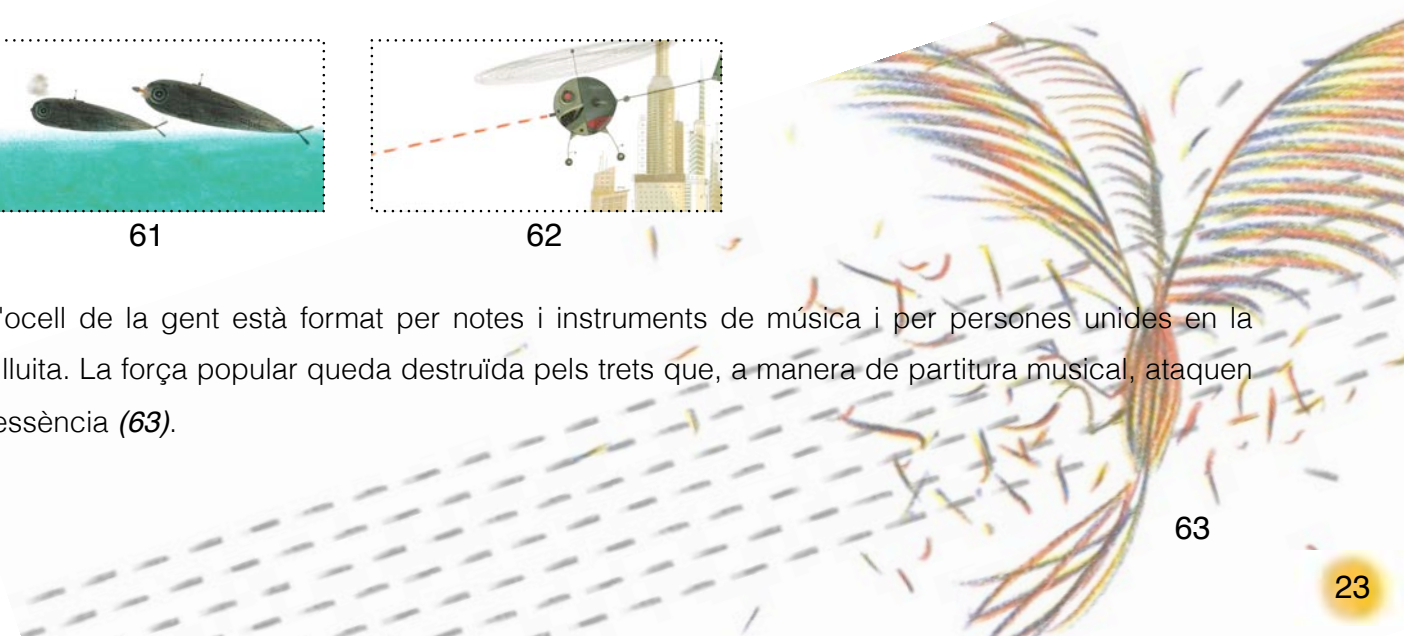
61



62

A *El nen i el món*, com a la bandera brasilera, l'ordre i el progrés caminen junts, de la mà (58). L'ordre prové del poder oficial i militar, que imposen la modernitat i la industrialització, encara que no beneficiï al poble. Representat en negre, amb línies trencades i moviments rectilinis (59), l'ordre s'oposa gràficament al poble, simbolitzat pel color i la diversificació (60). La confrontació entre tots dos és, en un primer moment, justa: un animal contra un altre, l'ocell del poble contra l'àguila de l'exèrcit. Però el combat es desequilibra quan d'altres animals apareixen per ajudar l'ocell negre. Són animals procedents de la terra (eriçons i elefants, 11), de la mar (balena, 61), o de l'aire (libèl·lula, 62) que maten l'ocell de la gent, del color, de l'alegria. Alê Abreu representa així els diferents cossos de l'exèrcit, que uneixen les seves forces per tal de reprimir la multitud.

L'ocell de la gent està format per notes i instruments de música i per persones unides en la mateixa lluita. La força popular queda destruïda pels trets que, a manera de partitura musical, ataquen la seva essència (63).



63



ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: L'ORDRE



64



65

Els instruments i les notes multicolors acaben a la claveguera. Amb aquesta suggestiva imatge, Alê Abreu representa la sang vessada, però sobretot el menyspreu dels dirigents cap al poble pla.

És força sorprenent observar la mutació que es dona en l'àguila negra quan lluita contra l'ocell multicolor. Durant uns instants, l'àguila queda fixa, desplega les seves ales (64). La semblança amb l'àguila imperial nazi no deixa cap dubte (65). Aquesta comparació podria ser un simple record casual, com la semblança entre el general que apareix a la televisió i Pinochet (76). Tanmateix, les relacions amb el nazisme no acaben aquí.

El pare del nen porta una camisa blanca a ratlles. Desapareix muntant en un tren i, quan surt del mateix tren, és com un fantasma, en realitat un més entre molts d'altres amb la mateixa destinació (66). La deportació massiva i l'uniforme accentuen la relació entre el nazisme i el capitalisme, que, seguint l'imaginari del cineasta, sembla totalment lògica.



66



ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: LES CONSEQÜÈNCIES DEL PROGRÉS

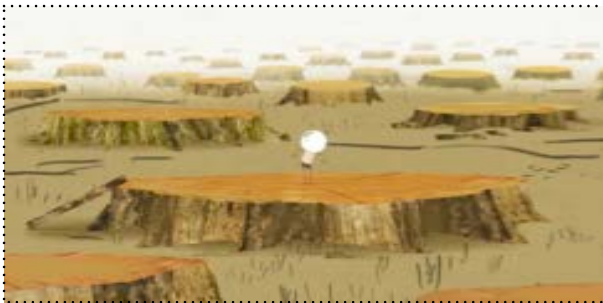


67

El realitzador mostra diverses conseqüències de la transformació del Brasil, com la desforestació, la contaminació, l'estandardització de les formes de vida, el paper dels mitjans de comunicació, de l'esport (67) i del consum. Això s'emfatitza a la seqüència d'imatges documentals que canvien la narrativa, fins llavors animada.

DEFORESTACIÓ

La pel·lícula mostra la desforestació (68) de la selva amazònica amb imatges documentals. El dibuix de l'animació (en suport de paper amb base de fusta) crema. Els colors vius del Brasil, de la seva selva, es consumeixen i donen pas a imatges brutals, ombrívoles, d'un realisme fred (69). Amb aquest canvi d'estètica, el nen i els espectadors deixen, bruscament, de volar amb la imaginació. A més, el camp de joc on regnen la innocència i els somnis, es converteix en un pàrquing gegantí (70).



68



69

CONTAMINACIÓ

L'arribada del progrés té també conseqüències ecològiques i ataca la selva de l'Amazones, pulmó del planeta. A més del peix que xipolleja en aigües contaminades (marrons), Alê Abreu mostra la contaminació en l'aire que genera la indústria i les seves conseqüències directes: l'escalfament climàtic i el desglaç de les glaceres. L'agricultura intensiva i el rebuig de productes químics als rius contribueixen a la destrucció, que neix de l'afany de generar més diners (71).



70



71



ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: LES CONSEQÜÈNCIES DEL PROGRÉS

ESTANDARDITZACIÓ DE LES FORMES DE VIDA

Treballar a una cadena de fàbrica, aturar-se amb el so de la sirena, agafar l'autobús ple de gom a gom i tornar al seu minúscul habitatge: és la rutina del jove teixidor, dels seus companys de treball i de la majoria dels habitants de la ciutat. En tornar a casa, el jove mira la televisió, que difon la mateixa informació a totes les cases, després menjar-se un plat enllaunat (72). La llauna de conserva, símbol de la vida envasada i urbana, és representada per Abreu a la façana de la casa (73).

La comparació és senzilla: l'habitacle és estret, com una llauna, i està decorat amb els mateixos mobles per a tothom. El personatge viu també enllaunat. Exhaust després de la seva jornada de treball, s'adorm dins la seva llauna. Els seus records, la seva imaginació i tota la seva vida es converteixen en una sopa insípida. Però el personatge també és un músic que, malgrat tot, conserva l'esperit infantil. Dibuixa els seus records a les parets. Per aquesta raó, al final de la seva vida, decideix donar-li la volta a la seva realitat, portant una llauna de conserva sobre del cap com a símbol del seu alliberament i del seu distanciament amb la ciutat (20).



72



73



ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: LES CONSEQÜÈNCIES DEL PROGRÉS

PAPER DELS MITJANS DE COMUNICACIÓ



74



75

temes menys importants: el resum d'un partit de futbol i una desfilada de moda. Alê Abreu no tria aquests temes per casualitat. El futbol és l'alleujament oficial, un espai en el qual la ira del poble es pot expressar de forma controlada, ja que té lloc a espais previstos (estadis). I la moda representa l'última etapa de la cadena econòmica de la indústria tèxtil. La ironia del cineasta és doble, ja que empeny a les persones a participar de la lògica capitalista, que és alhora la causa de la seva misèria, i també la raó de la destrucció de la natura: les models llueixen orgullosos els seus abrics de pells.

Alê Abreu veu als mitjans com l'última baula de la cadena capitalista, ja que articulen el discurs oficial, fent-lo arribar a tots els domicilis. Els mitjans tenen un paper que beneficia el poder públic i econòmic. Després dels amplis somriures dels presentadors de l'informatiu (74), s'amaga la mentida. El nen ha vist com l'exèrcit disparava contra la multitud; en canvi, a la televisió, l'exèrcit apareix com un protector dels manifestants. Quant als militars (75), les càmeres del noticiari mostren a un personatge molt semblant a Pinochet (76). La informació passa ràpidament a



76





ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: LES CONSEQÜÈNCIES DEL PROGRÉS

També es reflexiona sobre el paper de la publicitat, omnipresent a l'espai visual urbà. En fomentar el desenvolupament dels productes industrials responsables de la misèria social i ecològica, la publicitat, segons el realitzador, esdevé un enemic del poble (77).



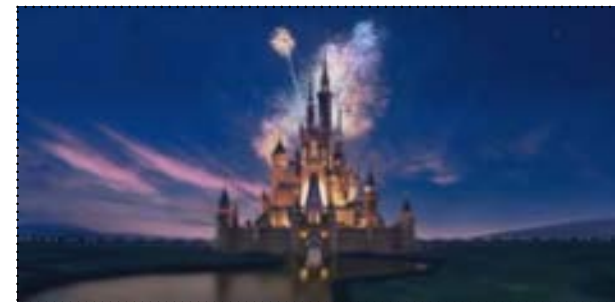
77

Quan procedeixen dels mitjans i de la publicitat, els colors vius són enganyosos. El cineasta distingeix clarament entre els colors naturals i els artificials. Els primers estan lligats a la despreocupació, a la naturalesa i al joc, i els segons actuen com a veritables trampes. El rosa de les botigues de roba o dels estadis o les llums grogues dels habitatges són falsos plaers. Com el foc artificial que il·lumina la ciutat i dóna una imatge de festa: en certa manera, una visió de Disney (78,79). En realitat, amb els focs artificials, Abreu critica les pel·lícules d'animació del «entertainment que s'allunya de la realitat». El director ha volgut «fer el camí invers» d'aquestes pel·lícules.

La pel·lícula d'animació *Rio* (C. Saldanha, 2011, dels estudis Fox) és el símbol d'aquesta falsa visió de la realitat. La ciutat apareix com una festa permanent a tot color, excloent les problemàtiques diàries de la població, que en canvi són el centre d'*El nen i el món*.



78



79



ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: L'ESPERANÇA

La descripció del remolí del progrés acaba amb un pla de fort sentit simbòlic: el nen es col·loca sobre els rails i mira fixament als espectadors. Durant uns segons, sembla que la pel·lícula s'aturi. Així, el protagonista es posiciona en contra de l'avanç destructor del progrés i responsabilitza directament als espectadors. Aturem això, sembla dir, sense alè. La seva cara i els seus ulls semblen el botó d'un comandament a distància, com si convidés a posar pausa a la disbauxa (80).

El nen i el món és per sobre de tot, una crítica severa al capitalisme. El cineasta, procedent dels moviments socials, dibuixa pols de resistències.

Atès que només troba dobles d'ell mateix, el personatge recorre la pel·lícula en la més absoluta solitud. A l'inrevés que en les pel·lícules de viatges o en les narracions iniciàtiques, el nen no coneix a ningú. No hi ha cap alter ego, un personatge femení, un mentor o un enemic. Alé Abreu prefereix la pertinença a la multitud abans que la trobada individual. El jove contribueix a la revolució, a través de les petites bombolles de música que fan possible el sorgiment de l'ocell de la resistència. Els activistes, festius, colorits i músics viuen al marge de la ciutat, igual que estan al marge de la societat contra la qual lluiten. Tornen a ocupar el camp abandonat durant generacions, construint els fonaments d'una societat més humana, basada en una agricultura sostenible que permeti una alternativa davant el remolí del progrés (81). Amb aquest esperit, neix una nova generació.



80



81



ANÀLISI DE LA PEL·LÍCULA: L'ESPERANÇA

Els nens que viuen al camp toquen música i construeixen un altre ocell de colors (82). Simbolitza una nova esperança? O potser l'inici d'una nova revolució? L'ocellet recorda al logotip taronja de la productora fundada per Abreu, Film de Paper (83). Tant a l'art de fer pel·lícules com a l'agricultura, el cineasta sembla mostrar la seva proposta de solució: has de ser el teu propi productor.

La música també té un paper determinant: «les músiques de protesta estan a l'origen de la pel·lícula» explica el realitzador. De forma molt pensada, el cineasta ha triat músics que creen música d'una manera diferent a l'habitual. Percussionistes famosos, com Nana Vasconcelos o Barbatuques, passant per GEM i el cantant de rap Emicida, reflecteixen la voluntat de produir sonoritats originals i no convencionals. Treballant amb objectes insòlits com les deixalles, fent servir el cos com a percussió, els músics creen un tot sonor totalment coherent amb les imatges.





83

ALÊ ABREU: BIOGRAFIA



Nascut a São Pau el 6 de març de 1971, Alê Abreu s'interessa pel dibuix des de molt jove. Als 13 anys, rep classes d'animació al MIS (Museu de la Imatge i el So) de São Paulo. Realitza el seu primer curtmetratge, *Sírius*, el 1993, i després *Espantelho* el 1998. Després d'haver treballat a publicitat i edició, el 2007 realitza el seu primer llargmetratge de ciència ficció, *Garoto Cósmico*. Torna al curtmetratge amb *Passo*, que és seleccionat a festivals prestigiosos com el d'Hiroshima o el d'Annecy. Treballa a un documental d'animació sobre la història de Llatinoamèrica, *Canto Latino*. Arran d'aquesta experiència, Alê Abreu s'interessa per la música protesta dels anys seixanta i setanta. Als seus quaderns de dibuix recupera l'esbós d'un petit personatge, creat anys enrere.

Així neix la idea de la pel·lícula *El nen i el món*, produïda per ell mateix a través de la seva productora Film de Paper. La pel·lícula guanya el premi Cristall del llargmetratge i el Premi del Públic al Festival d'Annecy l'any 2014.

Web oficial d'Alê Abreu: <http://www.aleabreu.com.br>




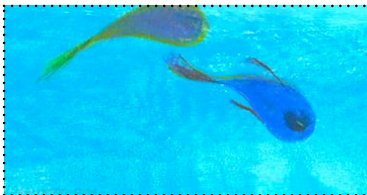


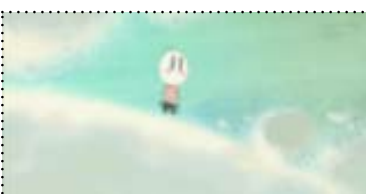



Activitat: El punt de vista

A una pel·lícula, per permetre la identificació amb un personatge, el realitzador col·loca els espectadors al seu lloc. Veient allò que el personatge veu, des del seu punt de vista, els espectadors poden sentir-se identificats, convertint-se en el propi personatge. Veient allò que el personatge veu, es poden entendre millor els seus sentiments, les seves idees, el seu estat d'ànim.

A *El nen i el món*, el realitzador decideix fer una pel·lícula vista a través dels ulls del nen. Per aquesta raó, la pel·lícula està construïda a partir de dibuixos senzills, com d'escola, ja que així és com el protagonista veu el món. Molts plans es veuen des dels ulls del nen. Es diuen plans subjectius.

Ho has aconseguit? Molt bé, acabes d'acabar una etapa important del muntatge: enllaçar els plans.

Un joc: Uneix els plans per trobar el punt de vista del nen.

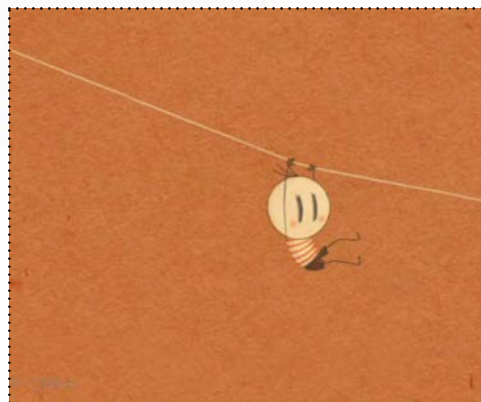
1		●		A
2		●		B
3		●		C
4		●		D
5		●		E

Activitat: Caracterització del nen

A qualsevol ficció (pel·lícula, novel·la, còmic), després d'inventar el personatge, l'autor ha de caracteritzar-lo. És a dir, donar-li un caràcter determinat: formes de comportar-se, actitud, reaccions. A *El nen i el món*, el realitzador també ha caracteritzat el personatge del nen. Per exemple, és juganer, li agraden els animals i la música, sovint està trist.

Per mostrar la seva innocència i la dificultat d'entendre el món que l'envolta, el realitzador també ha donat una altra característica a l'infant.

Un joc: A partir dels plans de la pel·lícula, troba la característica amagada del nen i completa la frase.



El nen està caracteritzat com un personatge _____ .

Activitat: Reconèixer els animals

El nen i el món és una pel·lícula vista a través dels ulls d'un nen. Mirant el món, el nen no entén tots els objectes. A les màquines, que mai abans s'ha vist, veu formes animals que li resulten familiars.

Un joc: Observa els animals-màquina. Quin animal és? Què màquina representa?



L'animal : _____
Representa : _____



L'animal : _____
Representa : _____



L'animal : _____
Representa : _____



L'animal : _____
Representa : _____



L'animal : _____
Representa : _____



L'animal : _____
Representa : _____



L'animal : _____
Representa : _____



L'animal : _____
Representa : _____



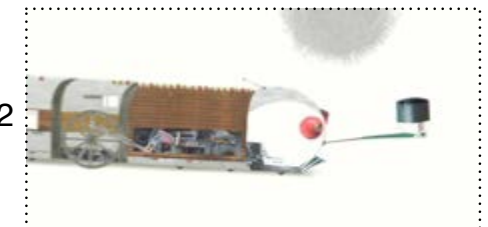
L'animal : _____
Representa : _____



L'animal : _____
Representa : _____



L'animal : _____
Representa : _____



L'animal : _____
Representa : _____

Activitat: Posar en ordre la pel·lícula

Primària

LA HISTÒRIA ENDREÇADA

Un nen molt vital i imaginatiu viu amb el seu pare i la seva mare a una caseta al camp. El pare conrea la terra. Malauradament, amb això no n'hi ha prou, ja que **LES COLLITES SÓN ESCASSES**. Per això, el pare **HA DE MARXAR DE CASA PER TROBAR FEINA**. Des que es puja al tren, **EL NEN NO DEIXA DE PENSAR EN ELL**.

QUAN EL NEN ES CONVERTEIX EN UN JOVE, TAMBÉ HA DE MARXAR DE CASA. Amb la maleta a la mà, es puja al tren que el porta a la ciutat. **REALITZA UNA FEINA DURA A UNA FÀBRICA TÈXTIL**. A la nit, torna a casa seva, un petit habitatge a un dels cims de la ciutat. Tot i el cansament, la imatge del seu pare torna a la seva memòria de tant en tant. Com a homenatge, toca instruments per crear melodies.

LA FÀBRICA ADQUIREIX UNA MÀQUINA MOLT SOFISTICADA. Els empleats que ja no són útils són acomiadats. A l'atur, el protagonista **VIU AL CARRER I S'INVOLUCRA A MANIFESTACIONS POPULARS** que **SÓN REPRIMIDES PELS MILITARS**. Vivint a la pobresa, **L'HOME TORNA A LA CASA FAMILIAR** i treballa a la **RECOL·LECCIÓ DEL COTÓ**.

Acompanyat pel seu gosset, l'home, ja vell i malalt, és acomiadat també d'aquesta feina. Un dia, sol al seu jardí, troba una capsa. **L'OBRE I ESCOLTA LA MÚSICA DEL SEU PARE I EL CANT DE LA SEVA MARE**. Recorda aquest moment feliç just abans de morir.

El nen i el món és una pel·lícula que no està muntada en l'ordre cronològic de la vida del protagonista. No és lineal. Per entendre millor la construcció de la pel·lícula, la seva estructura, aquesta és la història ordenada de la pel·lícula. Després d'haver llegit el text, retalla els plans que tens a sota i col·loca'ls en ordre cronològic. **Les frases EN MAJÚSCULES t'ajudaran.** ✂



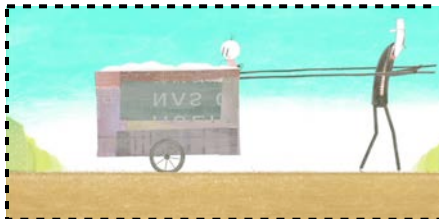
1



2



3



4



5



6



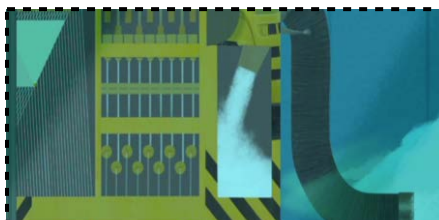
7



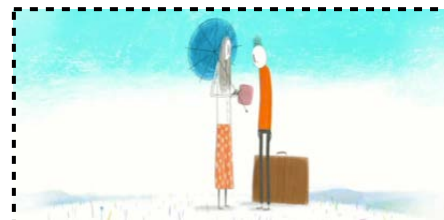
8



9



10



11



12

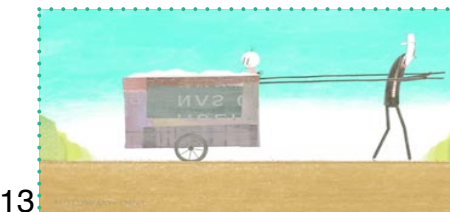
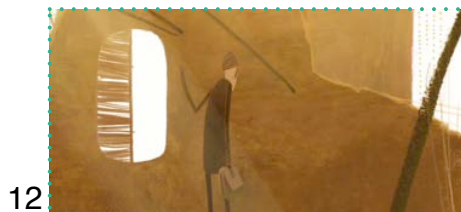
EL NEN I EL MÓN

Secundària Batxillerat

Activitat: Posar en ordre la pel·lícula

El nen i el món és una pel·lícula que no està muntada en l'ordre cronològic de la vida del personatge. Per entendre millor la construcció de la pel·lícula, la seva estructura, aquí tens els plans de la pel·lícula en ordre cronològic. A partir d'aquests plans, reescriu la història lineal de la pel·lícula.

Ordre cronològic



Activitat: Pistes per reconèixer al personatge

Al final de la pel·lícula, s'entén que el nen, el jove teixidor i l'home gran són la mateixa persona. Quan el nen apareix al costat del jove o de l'home gran, en realitat es tracta d'un record o del ressorgir de l'esperit infantil. Alê Abreu, el realitzador, ho revela al final de la pel·lícula. No obstant això, fixant-nos bé, podem veure algunes pistes que el director ens deixa al llarg de la història.

Aquí tens diversos plans del personatge. Troba els elements que apareixen al llarg de la vida del protagonista.

NEN					
JOVE					
HOME GRAN					
	1	2	3	4	5

Activitat: L'evolució econòmica

El nen i el món mostra els canvis econòmics i socials del Brasil a través de la indústria del cotó. S'observa, sobretot, el pas d'una tradició manual (la recol·lecció) a la mecanització (l'elefant).

Aquí tens diversos conceptes econòmics i alguns plans de la pel·lícula que els poden il·lustrar.

Escriu els conceptes que corresponguin a cada imatge. Després, pots fer un resum.

DESLOCALITZACIÓ DE LA PRODUCCIÓ

ATUR EN MASSA

COMPRA PER PART D'UNA
MULTINACIONAL

MECANITZACIÓ

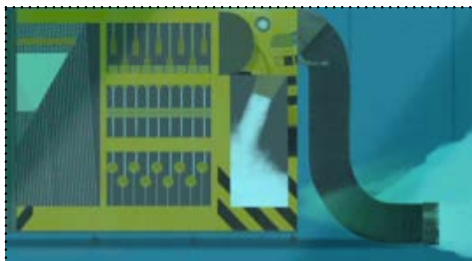
DEFORESTACIÓ

CULTURA DE MASSES

SOCIETAT DE CONSUM

AGRICULTURA INTENSIVA

AGRICULTURA SOSTENIBLE



1: _____



2: _____



3: _____



4: _____



5: _____



6: _____



7: _____



8: _____



9: _____

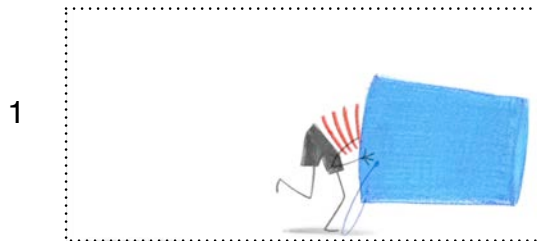
Activitat: Comparar seqüències

Amb l'objectiu de mostrar els canvis del Brasil, Alê Abreu posa en paral·lel dues seqüències de la pel·lícula. La primera és la del nen que juga a la selva al principi de la pel·lícula; la segona comença a un solar, i després es s'estén amb els plans documentals.

Desglossant els plànols de cadascuna d'aquestes seqüències, es poden establir comparacions i entendre el missatge del director.

Observa les imatges de les dues seqüències i escriu una frase que les relacioni.

SEQÜÈNCIA 1

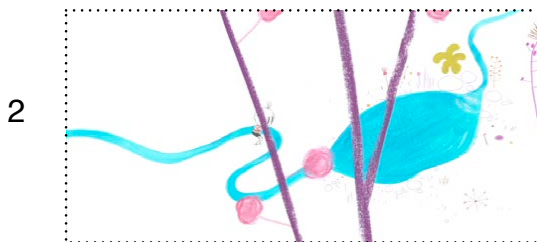


.....

.....

.....

.....

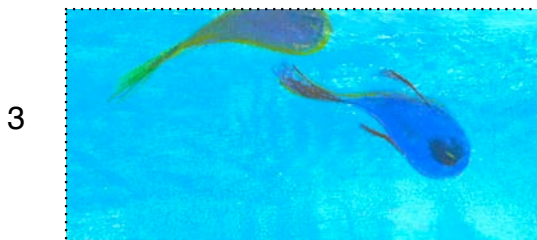


.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

.....

SEQÜÈNCIA 2



Activitat: Comparar seqüències
Continuació

Primària Secundària Batxillerat

4



.....
.....
.....
.....



5



.....
.....
.....
.....



6



.....
.....
.....
.....



7



.....
.....
.....
.....



Solucions

EL NEN I EL MÓN

El punt de vista: p.32

1C - 2A - 3E - 4D - 5B

Caracterització del nen: p.33

El nen està caracteritzat com un personatge LLEUGER

Reconèixer els animals: p.34

1. Flamenc rosa - grua 2. Estruç - perforadora 3. Cigne - vaixell mercant 4. Cocodril - taladora 5. Llagosta – recol·lectora 6. Elefant - màquina de buidatge 7. Balena - submarí 8. Libèl·lula - helicòpter 9. Eriçó - carro 10 . Àguila - ordre i progrés 11. Elefant - tanc 12. Eruga - tren

Posar en ordre la pel·lícula: p.35

1. El nen no deixa de pensar en ell. 2. Ara viu al carrer i participa de manifestacions populars 3. El pare ha de marxar de casa 4. Recull el cotó 5. Participa activament de manifestacions populars 6. Reprimides pels militars 7. L'obre i escolta la música del seu pare i el cant de la seva mare 8. L'home torna a la casa familiar 9. Les collites són escasses 10. La fàbrica s'equipa amb una màquina sofisticada 11. Convertit en un jove, ell també ha de marxar de casa 12. Realitza una feina dura a una fàbrica tèxtil

Solucions

Posar en ordre la pel·lícula: p.36

El nen porta una vida feliç a la naturalesa (1). Els seus pares són agricultors, però les collites són massa escasses (2). El pare ha de marxar de casa per treballar a la ciutat (3). El nen no deixa de pensar en el seu pare i el troba a faltar. Somia amb trobar-se de nou amb ell (4). Convertit en un jove adult, ell també ha de marxar de casa (5). Troba feina a una fàbrica tèxtil (6). És una feina dura i el deixa exhaust (7). Un dia, la fàbrica és equipada amb nova maquinària (8). Ja a l'atur, s'uneix a uns manifestants que protesten contra la pobresa (9). Aquesta manifestació és reprimida per l'exèrcit (10). Ja no té casa i viu al carrer (11). És un home gran i torna a la casa de la seva infància (12). Treballa a un camp de cotó (13). Com és molt vell, el propietari nord-americà l'acomia (14). Troba la capsa on havia tancat la música dels seus pares. Així, té el record més feliç de la seva vida (15). Mor

Pistes per reconèixer al personatge: p.37

1. L'arbre 2. La maleta 3. La samarreta de mariner, l'estampat vermell 4. El ponxo multicolor 5. El barret

L'evolució econòmica : p.38

1. Mecanització 2. Agricultura sostenible 3. Societat de consum 4. Atur en massa 5. Agricultura intensiva 6. Deslocalització de la producció 7. Desforestació 8. Cultura de masses 9. Compra per part d'una multinacional

Comparar seqüències: p.39 - 40

1. El joc innocent d'un nen amb una galleda es converteix en pobresa i fam. 2. Quan l'aigua, element essencial per a la vida, està contaminada, tota la natura es posa malalta. 3. Els peixos naden; un peix mor. 4. Els flamencs roses ja no xipollegen a l'aigua, sinó que es converteixen en esclaus del capitalisme. La selva es transforma en ciutat. 5. Els nens ja no juguen amb esquirols sinó amb rates. 6. De la ramaderia sostenible a la ramaderia intensiva. 7. La selva crema amb els records i els colors d'un Brasil idealitzat. La innocència infantil es consumeix i dona pas a una dura realitat documental