DOSSIER PEDAGOGIQUE

DU FILM Le GARÇON et le MONDE
(O MENINO E O MUNDO)

RÉDIGÉ PAR **ALEXANDRE LELOUP**

UN FILM DE ALÊ ABREU

SORTIE LE 08 OCTOBRE 2014

PRIMAIRE COLLÈGE LYCÉE

Le GARÇON et le MONDE

SOMMAIRE

- SYNOPSIS / PRIX REÇUS — page 3
- ANALYSE DU FILM — page 4
  - LE TITRE — page 4
  - LE REGARD — page 5
  - LE(S) GARÇONS(S) — page 10
  - LES MARQUES DE L'ABSENCE — page 17
  - LE MONDE — page 19
  - LE PROGRÈS — page 20
  - L'ORDRE — page 23
  - LES CONSÉQUENCES DU PROGRÈS — page 25
  - L'ESPOIR — page 29
- BIOGRAPHIE : ALÊ ABREU — page 31
- ACTIVITÉS — page 32
  - LE POINT DE VUE — page 32
  - CARACTÉRISATION DE L'ENFANT — page 33
  - RECONNAÎTRE LES ANIMAUX — page 34
  - REMETTRE LE FILM DANS L'ORDRE — page 35
  - TROUVER LES INDICES POUR RECONNAÎTRE LE PERSONNAGE — page 37
  - L'ÉVOLUTION ECONOMIQUE — page 38
  - COMPARER DEUX SCÈNES — page 39
  - SOLUTIONS — page 41

Points abordés dans la vidéo à destination des élèves de Primaire

Points abordés dans la vidéo à destination des élèves de Collège - Lycée

Le GARÇON et le MONDE

2013 - *Brésil* - 1h19

SYNOPSIS

À la recherche de son père, un garçon quitte son village et découvre un monde fantastique dominé par des animaux-machines et des êtres étranges. Un voyage lyrique et onirique illustrant avec brio les problèmes du monde moderne.

PRIX REÇUS

Cristal du long métrage et *Prix du Public* au Festival d'Annecy 2014
Meilleur film d'animation au Festival international du nouveau cinéma de La Havane
Prix Spécial du Jury au Festival international d'animation d'Ottawa
Prix Jeunesse, *Meilleur film* au Festival international de cinéma de Sao Paulo
Meilleur film, *Prix du public*, *Meilleure bande sonore* au Festival d'Animation de Lisbonne
Meilleur film d'animation pour enfants au Festival d'Animation, Anifilm - République Tchèque
Mention spéciale au Festival international du Film de Rio de Janeiro

DISTRIBUTION

Les Films du Préau
info@lesfilmsdupreau.com
www.lesfilmsdupreau.com

DOSSIER PEDAGOGIQUE

CinéJeunes
info@cinejeunes.fr
www.cinejeunes.fr

MISE EN PAGE

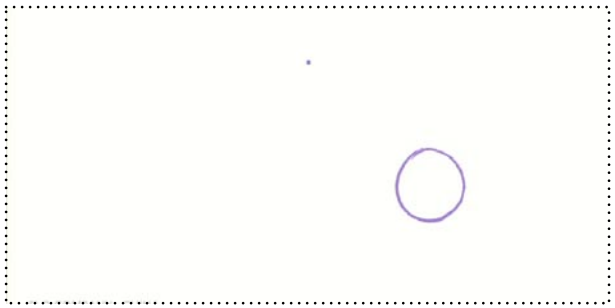
Inès Rouxel
www.inesrouxel.com
Joffrey Bessoule
www.joffreybessoule.com

Le GARÇON et le MONDE

ANALYSE DU FILM : LE TITRE

Le voyage qu'entreprend le jeune homme est d'abord intime puisqu'il s'agit pour lui de partir à la recherche de son père. Mais au fil des étapes, le garçon va découvrir le monde qui l'entoure : son organisation et sa transformation. Partant d'une quête intime pour s'ouvrir à d'autres horizons, l'enfant et à travers lui le film tout entier, va explorer ces deux pôles. Présent dans le titre original (*O Menino e o Mundo*) comme dans le titre français (*Le Garçon et le Monde*), la double exploration se trouve mise en scène dans l'apparition même du titre *(2)*. Graphiquement il naît sur l'écran blanc en douceur : un point d'abord, puis un cercle qui vont correspondre respectivement au point sur le «I» de Menino et à l'O de Mundo *(1)*. Par cette simplicité et cette douceur, l'enjeu du film est donné : partir de l'intime, du petit (de l'enfant/Menino) pour découvrir le monde, traduit ici par un cercle devenu bleu renvoyant au globe terrestre.

L'arrivée tardive du titre, à la septième minute, est une volonté d'Alê Abreu de marquer la rupture avec le père : « Je souhaitais l'insérer après l'adieu entre le père et le fils à un instant culminant de tension, pour créer une rupture et renforcer le sentiment d'un avant et d'un après.»* C'est à partir de cette séparation que le voyage va naître dans l'esprit de l'enfant et qu'en toute logique le titre survient.



1

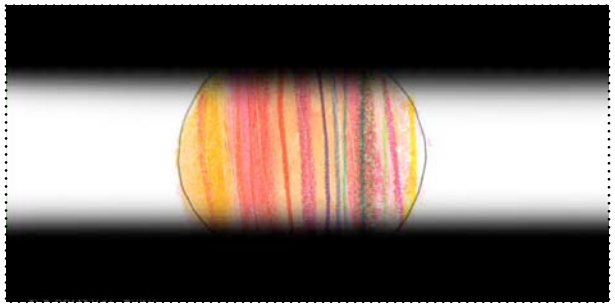
2

* Entretien issu du dossier de presse.

Le GARÇON et le MONDE

ANALYSE DU FILM : LE REGARD

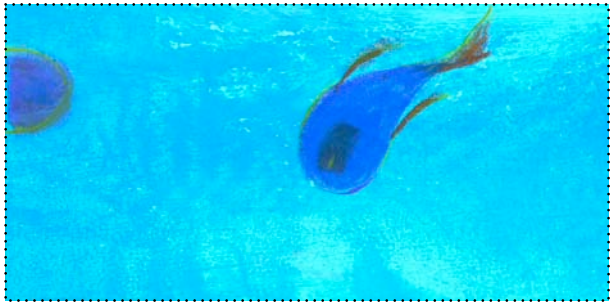
3



4

Lorsqu'un film s'adresse aux enfants et qu'il en met un en scène, il est de coutume de parler de film « à hauteur d'enfant ». Cette expression souvent galvaudée, n'est que rarement expliquée et devient rapidement un fourre-tout théorique. Dans le cas du *Garçon et le Monde*, le film ne se contente pas de se mettre à hauteur de vue d'un enfant, mais il tente également de retranscrire l'imaginaire, l'innocence et la sensibilité de son regard. Ce désir du réalisateur trouve son adéquation parfaite dans le choix d'une animation qui rappelle le dessin d'enfant. Le parti pris esthétique (*forme*) répond parfaitement au point de vue (*fond*).

«Le désir d'être dans le regard d'un enfant est né avant le film. Le point de vue de l'enfant est l'idée centrale, esthétique, c'est elle qui m'a mené à ce film et pas le contraire.»
A. Abreu



Tourné entièrement vers cette vision originale, le film se place dans le regard de son jeune héros. A ce titre, Alê Abreu crée de nombreux plans subjectifs. A l'ouverture du film, lorsque la graine multicolore apparaît *(3)*, le clignement des yeux de l'enfant se matérialise sur l'écran *(4)*. Le ton est alors donné : nous partagerons son point de vue. C'est pourquoi de nombreux raccords regards ne cessent tout au long du film de nous ramener à lui.

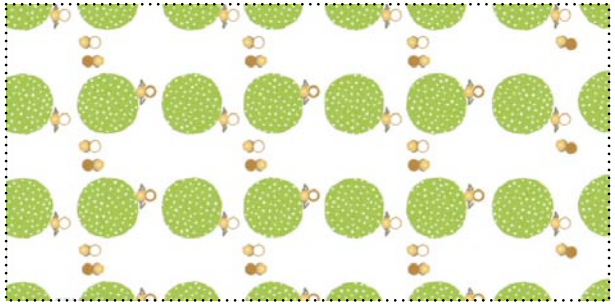
Activité : Le point de vue p. 32 *Primaire* *Collège*

Le GARÇON et le MONDE

ANALYSE DU FILM : LE REGARD

L'originalité de ce film et de ce point de vue, se trouvent dans la liberté et la poésie du regard d'un enfant. Sa perception n'est pas encore soumise à la logique du monde, mais vogue au gré des sensations et de l'imaginaire. Tout ce qui l'entoure devient un immense terrain de jeux. La faune toute entière, le champ de coton ou le port de commerce sont autant d'aires de jeux à sa disposition. Ne se rendant plus compte des dangers (tomber d'un arbre, passer d'une grue à l'autre...), l'enfant laisse libre cours à son insouciance. Les scènes de jeux se caractérisent aussi par une profusion des couleurs : la forêt multicolore, le mariage de différentes teintes de vert avec le blanc du coton dans le champ *(5)*. A l'image du kaléidoscope, la réalité se transforme devenant formes et couleurs.

La légèreté de l'enfant accentue encore cette perception ludique de la réalité. Il court et nage sur les nuages, se trouve emporté par une bourrasque, marche sur la tête d'un ouvrier sans le gêner, s'envole sur une bulle de musique *(6)*. L'accent porté sur le poids de l'enfant renforce sa fragilité et son insouciance.



5

6

Activité : La légèreté p. 33 *Primaire* *Collège*

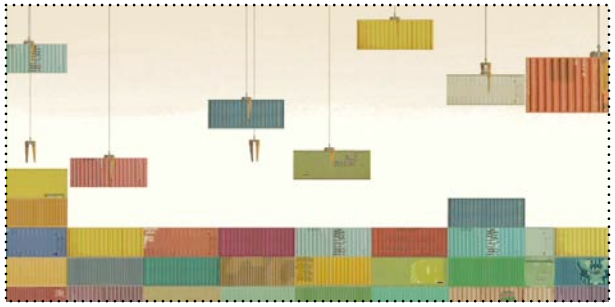
Le GARÇON et le MONDE

ANALYSE DU FILM : LE REGARD

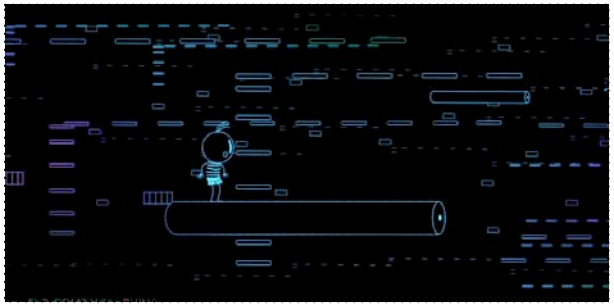
Puisque l'enfant considère le monde comme un jeu, il est intéressant de trouver dans le film une imagerie de jeu vidéo. La forêt est un jeu de plateforme, peuplée d'obstacles à escalader sur lesquels il faut sauter, rebondir *(7)*. Quand l'enfant arrive dans la partie droite du cadre, une transition s'opère et le voilà qui change de plateau. Plus tard, c'est dans Tetris *(8)* ou dans les premiers jeux vidéo que le réalisateur puise sa séquence du port de marchandise ou celle de l'usine de confection *(9)*.

Si le garçon voit le monde comme un jeu, c'est que son regard déforme la réalité ; il la poétise. Les objets et les évènements qui jalonnent le monde se libèrent de leur utilité première et concrète. Désormais intégrés dans l'univers de l'enfance, ces glissements de sens vont protéger le garçon là où tout suggère dureté et exclusion. Il va ainsi percevoir des formes animales dans des machines infernales. Cette modification de la perception va lui permettre d'atténuer la force et la violence des spectacles qui se déroulent sous ses yeux. Ainsi, le train qui emporte le père se mue en chenille et le dur travail des ouvriers dans les champs devient une chorégraphie de fourmis *(5)*.

7



8



9

Activité : Reconnaitre les animaux p.34 *Primaire* *Collège*

Le GARÇON et le MONDE

ANALYSE DU FILM : LE REGARD

10

11

12

13

Les grues sont des flamants roses qui déposent les conteneurs sur des bateaux-cygnes *(10)*. Les chars de l'armée deviennent des hérissons et des éléphants *(11)*, aidés par des sous-marins orques, des hélicoptères libellules. La figure de l'éléphant est reprise pour montrer l'importance physique et la sophistication de la machine industrielle *(12)*. Les criquets dévorent le coton, des crocodiles avalent les arbres. Enfin, l'affrontement entre les manifestations du peuple et les répressions policières est représenté par un combat entre deux oiseaux.

14

De la disparition de son père aux représailles militaires en passant par le travail harassant, le regard de l'enfant substitue un imaginaire familier à la dureté du monde. En dépit de cette innocence du regard, les couleurs, grise, noire ou brune, donnent le ton et traduisent malgré tout la peur du garçonnet. Les animaux sont démesurément grands, les yeux fixes et vidés de toute âme, réduits à une tâche bien précise. A l'inverse du chiot *(13)* et de l'écureuil *(14)* qui sont mobiles, joueurs et plein de vie, ces animaux- machines sont des robots hypnotisés.

Le GARÇON et le MONDE

ANALYSE DU FILM : LE REGARD

Si l'enfant ne comprend pas le monde qui l'entoure, il ressent parfaitement sa dureté. De ce principe, Alê Abreu dégage une idée de mise en scène : créer des dialogues dans une langue imaginaire : «Il s'agit au départ de dialogues en Portugais, que nous avons fait prononcer à l'envers par les acteurs » explique-t-il. Conservant une sonorité latino-américaine, les dialogues, plutôt rares, vont dans le sens de la subjectivité de l'enfant. Trop petit pour saisir le sens des discussions de grandes personnes, il ne perçoit que des sons mais prend parfaitement conscience de l'enjeu dramatique pour sa famille : son père part *(15)*. Il n'a pas besoin de décrypter le monde ni de l'intellectualiser pour ressentir le déchirement à venir. Il ne reste de lui qu'une photographie, des souvenirs et la mélodie de son absence.

Cette même idée se retrouve avec l'utilisation de l'écriture. Le plus souvent, les lettres sont inversées et sont difficilement lisibles *(16,17)*. Cela s'explique par la jeunesse du regard de l'enfant qui ne sait pas encore lire. Les lettres sont de simples signes graphiques, à l'instar des dialogues qui sont des sonorités pures, sans signifiants.

15

16

17

Le GARÇON et le MONDE

ANALYSE DU FILM : LE(S) GARÇON(S)

Le film étonne par sa structure narrative qui échappe aux canons classiques des films pour enfants, ce qui permet de penser que le film ne leur est pas uniquement destiné et s'adresse aussi à un public plus adulte. Si le début se calque sur un schéma de conte avec sa situation initiale (l'enfant mène une vie heureuse avec ses parents), l'élément déclencheur (le départ du père) va autant perturber le personnage que la narration elle-même. En effet, à partir de ce moment de rupture narrative comme affective, le film va se perdre sur les rails de la linéarité. Prenant à rebours les contes et films d'animation dans lesquels un personnage part à la recherche d'un parent (*Le Petit Poucet*, *Mia et le Migou*...), *Le Garçon et Le Monde* ne se conclue pas sur des retrouvailles familiales. La question du devenir du père reste éternellement en suspens. Le voyage du héros va donc prendre une autre voie : celle de la quête intérieure. La fin du film joue sur une révélation puisque les deux personnages que rencontre l'enfant (le vieux cueilleur et le jeune tisseur) sont des représentations de lui-même à d'autres époques de sa vie. Nulle morale, ni de fin optimiste ! La solitude et la nostalgie sont au terminus de cette vie que l'on suit de l'insouciance des premiers temps à l'hiver de l'existence *(18, 19)*.

Durant toute sa vie, le garçon (enfant, jeune homme ou vieillard) n'aura eu de cesse d'être hanté par les moments de plénitude vécus avec ses parents. Cet instant, marqué par le gribouillis rouge sur la robe de sa mère *(19)*, sera recherché tout au long de sa vie. Subtilement disséminé dans le film, le motif du gribouillis attire le personnage à l'image de cette rose qu'il accroche à son cœur *(20)*.

18

19

20

Activité : Remettre le film dans l'ordre p.35 - 36 *Primaire* *Collège* *Lycée*

ANALYSE DU FILM : LE(S) GARÇON(S)

Dessiné lui aussi très sommairement, il est intérieurement une succession de formes concentriques et de couleurs vives, ce qui correspond à son regard d'enfant pendant tout le film. Enfin un battement de cœur se fait entendre puis s'arrête. Le point du Menino s'estompe dans le blanc et disparait du grand cercle, dans ce monde qu'il intègre enfin juste avant de mourir.

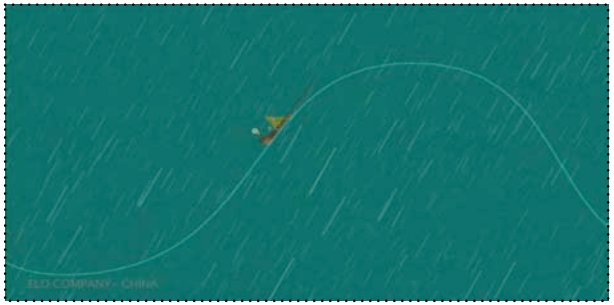
Par cette analyse, le film confirme qu'il est du point de vue de l'enfant. La blessure du père parti, ne s'étant jamais refermée, l'enfant subsiste dans l'adulte qu'il est devenu. Cet enfant qui continue de voir le monde avec amusement, ressurgit dans l'esprit du vieillard ou chez le jeune musicien à des moments bien précis. Sitôt que l'esprit s'engourdit sous le joug de la fatigue ou des tâches trop ardues et abrutissantes, il libère l'enfant qui sommeillait en lui. Voilà pourquoi, il y a de fortes collusions entre les phases de sommeil, d'assoupissement et l'apparition de l'enfant face à son double. Il apparait chez le vieillard au petit matin *(21)* et l'accompagne pendant le long trajet vers les champs de coton *(22)*.

21

22

ANALYSE DU FILM : LE(S) GARÇON(S)`

Sous le poids de la maladie et de la charrette, le vieil homme délivre son esprit d'enfant pour un jeu avec le chiot dans l'innocence du coton blanc qui rend le trajet plus léger. Il n'y a qu'en convoquant son regard d'enfant qu'un trajet sous des trombes d'eau devient supportable en se transformant en épopée aquatique *(23)*. Il en est de même avec le jeune tisseur. La rencontre se fait pendant une journée de travail à l'usine de textile. Epuisé, abruti par une tâche fatigante et répétitive, il s'évade via l'esprit de l'enfant qu'il était et pour qui le coton est un fil sur lequel on peut se suspendre *(24)*.



23

24

L'enfant, lorsqu'il accompagne l'adulte, est l'image de l'innocence, de la légèreté (on peut le transporter à vélo, le prendre sur ses épaules...). Plus tard, le jeune musicien traverse seul la ville *(25)* et découvre dans une vitrine une marinière rouge et blanche qui fait ressurgir dans son esprit ses souvenirs d'enfant *(26)*. Ce dernier termine le voyage sur le porte-bagage du vélo : réminiscence de l'enfance *(27)*.

25

26

27

ANALYSE DU FILM : LE(S) GARÇON(S)

Cet enfant, que le jeune homme a laissé dans le jardin familial lorsque l'heure du départ pour la ville a sonné, hante toujours son esprit. C'est ce que l'on retrouve dans la scène du train de nuit. On trouve en effet des plans subliminaux qui, vus en négatif, semblent provenir des profondeurs de ses pensées. La photo de famille *(28)*, la boîte à musique *(29)* accompagnent des plans du jeune adulte qui monte réellement dans le train *(30)*.

28

29

30

Plus logiquement, on remarque que l'enfant et son double adulte ne sont que très peu en interférence. L'enfant est souvent en retrait et les échanges sont très rares : à peine un regard dans le bus. L'adulte traine son innocence derrière lui, comme un passé qui le suit à la trace. Cette absence d'interaction se retrouve dans les scènes de repas. Jamais l'adulte ne nourrit l'enfant. Le pain est partagé entre le vieillard et son chien ; une seule assiette est sortie dans l'appartement du jeune homme. Si nous voyons l'enfant boire la tasse que le vieillard a préparé, c'est parce que le rot qu'il fait ramène le personnage à un amusement tout enfantin.

Le GARÇON et le MONDE

ANALYSE DU FILM : LE(S) GARÇON(S)

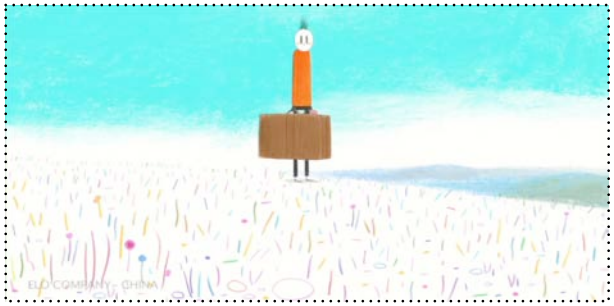
Alê Abreu dissémine quelques indices tout au long du film afin de rendre la révélation finale plus naturelle et cohérente. Des objets, des formes graphiques vont circuler chez le personnage à chaque moment de sa vie. La marinière rouge et blanche et le short noir habillent autant le jeune garçon que le vieil homme *(31, 32)*. Ce dernier porte sur sa tête, le bonnet multicolore qui lui avait été offert par sa mère le jour de son départ. Le poncho, lui aussi multicolore, que fabrique clandestinement le tisseur dans l'usine, continue de tenir chaud au vieillard *(33)*. Parmi tous ces objets, la valise marron semble jouer un rôle plus déterminant. Elle accompagne le personnage tout au long du film et de sa vie.

31

32

33

ANALYSE DU FILM : LE(S) GARÇON(S)



34

35

36

Témoignage d'une quête jamais aboutie (celle de retrouver un jour son père), la valise souligne une existence faite de départs perpétuels *(34, 35)*. Elle traduit une vie de déplacements, de déménagements. Jamais le garçon n'a semblé à sa place, si ce n'est lorsqu'il retourne dans la maison familiale dans laquelle il a vécu ses seuls moments de bonheur.

De retour dans cette maison, le vieillard retrouve l'arbre qui trône dans le jardin. Planté par toute la famille, il renvoie au temps qui passe (devenant un marqueur temporel) et devient une métaphore de la vie du garçon. Sortant tout juste de terre, il est arrosé dans l'attente du père *(36)* le jeune arbre fait sa croissance seul sur sa colline *(37)*. Il impose ensuite ses feuilles automnales *(38)* gage d'une vie remplie ; avant de perdre ses feuilles en hiver. Fin d'un cycle de vie pour l'homme et l'arbre qui n'arborent plus que leur maigre squelette *(18)*.

37

38

Activité : Trouver les indices pour reconnaitre le personnage p.37 *Primaire* *Collège* *Lycée*

ANALYSE DU FILM : LE(S) GARÇON(S)

À noter : Alê Abreu s'amuse à placer un indice malicieux pour rendre perceptible la coexistence dans le film du même personnage à deux âges différents. Lorsque cette cohabitation se produit pour la première fois, l'enfant se lève dans la chambre du vieil homme, la caméra dévoile la décoration intérieure et passe sur une feuille de journal *(39)*. Si l'on s'attarde dessus, on peut remarquer que seul un article est lisible et il est consacré au film français *La Personne aux deux personnes* (Nicolas Charlet, Bruno Lavaine, 2008) , dont le pitch et le titre original comme portugais DOIS EM UM (*Deux en un*) renvoie à un corps double. Or c'est à ce moment précis que débute la coexistence d'un même personnage dans *Le Garçon et Le Monde*.

39

Le GARÇON et le MONDE

ANALYSE DU FILM : LES MARQUES DE L'ABSENCE

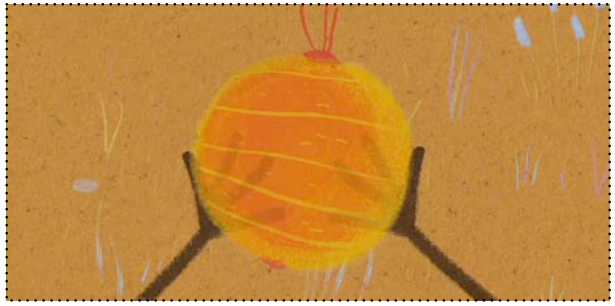
40

41

42

Le devenir du père importe moins que le vide qu'il laisse. Cette absence qui accompagne le garçon tout au long de sa vie est subtilement mise en scène par Alê Abreu qui utilise la force d'expression des images et des sons.

Resté avec sa mère, le garçon est contraint de vivre dans une maison où tout lui rappelle son père. Le jardin est empreint de son travail de labour (*40)*, la colline garde encore en mémoire un coucher de soleil partagé à deux *(41)*, un repas rejoue mille fois les mêmes moments partagés avec lui... Si le lieu permet le souvenir, il a aussi son revers cruel : le retour au réel *(42)*. Une fois passé, le souvenir s'estompe et la maison se remplit d'un insupportable vide. Ce double effet du souvenir, Alê Abreu le souligne en effaçant lentement le corps du père dans le plan. Et si ce n'est le père, ce sont des objets qui s'y rattachent : un fruit offert *(43)*, un chapeau qui s'envole...



43

Le souvenir du père est aussi musical. Joueur de flûte, il est assimilé à ce petit air doux et mélancolique. Alê Abreu utilise le thème musical de façon classique puisque le souvenir du père revient dès que l'air se fait entendre. A table, l'enfant croit voir son père revenir et la musique accompagne tristement l'illusion. Il ouvre la valise, songe à partir retrouver son père et la brise du vent traduit le vide en soufflant le thème du père...

ANALYSE DU FILM : LES MARQUES DE L'ABSENCE

L'originalité du thème musical vient du fait que les notes sont matérialisées par des petites bulles orange. Le cinéaste utilise cette correspondance son – couleur pour d'autres scènes, mais avec les notes de flûte, il parvient poétiquement à traduire cette quête impossible qu'est la recherche du père. Semblable aux bulles impalpables et volatiles que les enfants poursuivent, le jeu est perdu d'avance.

Les bulles s'envolent et disparaissent lentement, comme un souvenir furtif. Et ce jeu, cruel, recommence à chaque fois que la musique revient. Ces notes orange qui devancent le carnaval, permettent aussi une meilleure compréhension du personnage : s'il est devenu musicien c'est parce que le souvenir de son père précède toute musique. La scène sur le marché illustre cela puisqu'elle met en scène à la fois l'enfant qui apprend, progresse *(44)* et l'adulte devenu un musicien accompli *(45)*. La mélodie du père est un standard autour duquel toute la musique de l'adulte s'inspire. Voilà pourquoi à la fin du film, le vieil homme déterre la boite de conserve dans laquelle il avait enfermé l'air de flûte de son père et le chant de sa mère. Pour la première fois depuis le départ du père, les deux jouent ensemble. Grâce à la mémoire sonore, la famille se recompose. Le vieil homme peut alors se retrouver avec ses parents qui apparaissent dans le cadre blanc et qui l'appellent. Après avoir enterré la pierre des souvenirs, dans un geste qui semble annoncer la mort à venir, l'enfant peut se blottir en position fœtale sur le ventre de sa mère pour un retour au stade embryonnaire.

44

45

ANALYSE DU FILM : LE MONDE

46

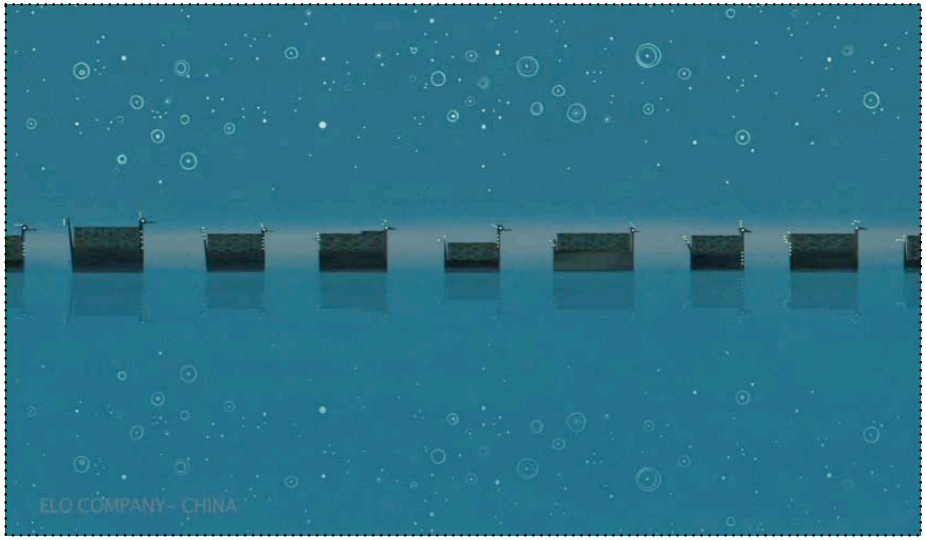
47

48

Tout comme le personnage, le film part d'un voyage au but intime et mène à la découverte du monde. Cet éveil fait naître une prise de conscience politique qui crée un passage à l'âge adulte puisque le film et le jeune musicien deviennent tous deux contestataires. Alê Abreu va dès lors poser un regard critique, politique sur ce monde. En choisissant de le montrer au travers des yeux de l'enfant, le cinéaste crée un écart ironique entre la réalité et celle que perçoit naïvement et poétiquement l'enfant. Le voyage du garçon devient aussi une traversée économique, historique et politique d'un pays d'Amérique latine d'inspiration brésilienne.

Être de pure perception, l'enfant ne fait que passer entre les différents décors sans véritablement les modifier, sans que l'on ne fasse non plus attention à sa présence. Il est de ce fait souvent transporté : la charrette du vieil homme *(46)*, le vélo *(47)*, les épaules du musicien *(48)*, le bus ou les cargos lui permettent d'observer le monde à distance. Il ne fait qu'observer et ressentir les mouvements du peuple et la transformation du pays. Si l'enfant pose un regard innocent et joueur sur ce monde, les spectateurs sont invités à saisir la folle dégradation en cours.

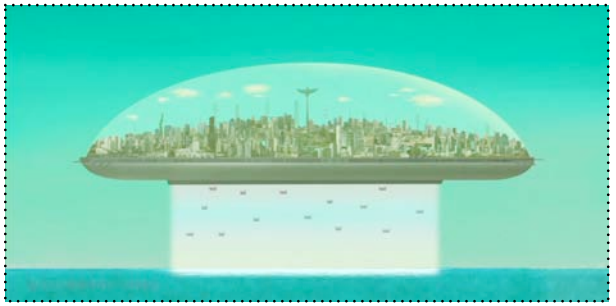
ANALYSE DU FILM : LE PROGRÈS



49

La transformation du pays se fait grâce à l'alliance de deux mouvements : l'ordre et le progrès. La devise du Brésil (Ordem e Progresso) est ainsi la source même du changement de société et de ses impacts dévastateurs. Progressivement *Le Garçon et Le Monde* devient un film politique : le regard d'un enfant du pays (le garçon et A. Abreu) sur l'évolution de sa patrie. La devise inscrite sur le drapeau est d'ailleurs subtilement reprise lorsque les cargos acheminent la matière première *(49)*.

Au moment de la rupture avec le père, le film cesse d'être linéaire. Pour autant, une autre chronologie se met en place : celle de la chaîne de production du coton. Nous voyons en effet d'abord la récolte du coton dans le champ, puis le transport en camion jusqu'à l'usine. Ici, l'enfant assiste au cardage, à l'étirage jusqu'à la filature. Les camions emportent ensuite les rouleaux de tissus au port. Chargés dans des cargos, ils naviguent jusqu'aux navettes spatiales qui attirent les navires et confectionnent les vêtements *(50)*. De retour au Brésil, les vêtements vont alors envahir les magasins et la publicité peut jouer son rôle sur les consommateurs. Par ce choix de structure, Alê Abreu montre habilement l'évolution même des modèles économiques de son pays.



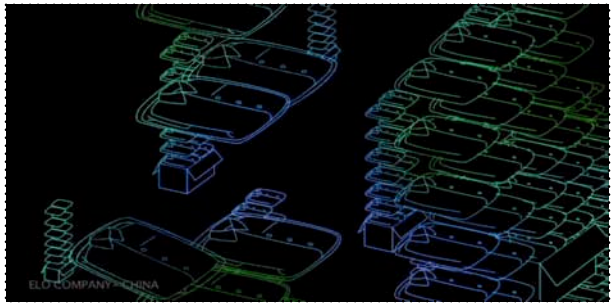
50

Le GARÇON et le MONDE

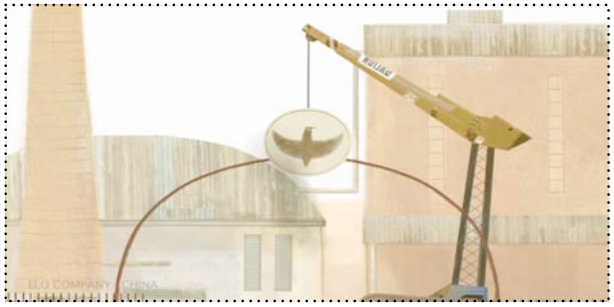
ANALYSE DU FILM : LE PROGRÈS

En suivant cette chaîne de production, le film montre aussi sa modernisation. Le modèle artisanal (cueillette manuelle) cède sa place à une organisation industrielle (l'usine) qui joue le jeu de la mondialisation. La confection est délocalisée et vue de façon futuriste, sans travailleurs et donne un aspect mystérieux, clandestin et dépersonnalisé de cette nouvelle étape de production *(51)*. Par la suite, l'usine se fait racheter par une multinationale (qui a l'aigle noir comme logo, *52*) entraînant une automatisation (l'éléphant).

Ce monde s'est progressivement déshumanisé. Voilà pourquoi les animaux-machines remplacent les travailleurs, à l'image de cet éléphant robotique, sorte d'Elmer sans âme et sans couleur, un corps entièrement voué à l'économie *(12)*. La ville est inhabitée, les habitants ont été remplacés par des images de télévision ou de publicités et la nature par des lumières artificielles. Les hommes, en marge de ce monde, vivent dorénavant à l'écart de la ville. Le jeune tisseur, désormais au chômage, a quitté son appartement et vit dans un terrain vague *(53)*.



51



52

53

Activité : L'évolution économique p.38 *Lycée*

ANALYSE DU FILM : LE PROGRÈS

54

55

Le destin du personnage se mêle à bien d'autres. La ville a d'abord été une promesse de travail et de richesse conduisant notamment un exode rural important (sur deux générations : celle du père et celle du fils). Dorénavant, elle rejette ses habitants, crée un chômage de masse menant à la révolte.

Afin de montrer l'impact du progrès sur son pays, Alê Abreu réalise une comparaison entre deux scènes. Placées à chaque extrémité du film, ces scènes se répondent par des motifs qui se retrouvent profondément modifiés.

56

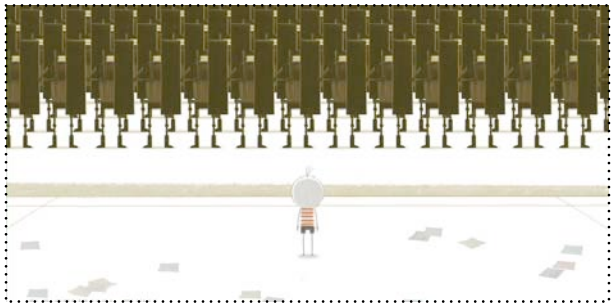
57

Dans une inversion quasi-symétrique, la scène du jeu dans la forêt multicolore trouve son envers négatif lorsque le jeune musicien vit dans une vallée pleine d'ordure *(54,55)*. L'innocence de l'enfance *(56)* et la beauté de la nature laisse alors place à la misère et la pollution *(57)*.

Activité : Comparer deux scènes p.39 - 40 *Primaire* *Collège* *Lycée*

ANALYSE DU FILM : L'ORDRE

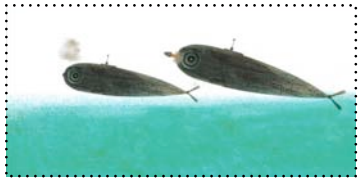
58



59

60

Dans *Le Garçon et Le Monde* comme sur le drapeau brésilien, l'ordre et le progrès font route ensemble, main dans la main *(58)*. Force qui impose la modernité contestée par le peuple, l'ordre est issu du pouvoir officiel et militaire. Représenté en noir, par des lignes brisées, des mouvements rectilignes *(59)* l'ordre s'oppose d'abord graphiquement au peuple coloré et diversifié *(60)*. La confrontation entre les deux semble loyale dans un premier temps : une fanfare contre une autre ; l'oiseau du peuple contre l'aigle de l'armée. Mais le combat se déséquilibre lorsque d'autres animaux prêtent main forte à l'oiseau noir. Des animaux venus de la terre (hérissons et éléphants, *11*), de la mer (baleine *61*), ou des airs (libellule *62*) achèvent l'oiseau du peuple. Alê Abreu représente ici malicieusement les différents corps d'armée qui unissent leurs forces pour réprimer la foule.



61

62

L'oiseau du peuple est formé par de multiples notes et instruments de musique comme autant d'individus unis par le même combat . Cette force populaire se fait détruire par des tirs qui, en forme de partition de musique, s'attaque à son essence musicale *(63)*.

63

ANALYSE DU FILM : L'ORDRE

64

65

Les instruments et les notes multicolores finissent dans le caniveau. Par cette image suggestive, Alê Abreu représente à la fois le sang du peuple versé et la façon dont il est considéré par ses dirigeants.

Il est assez étonnant de remarquer la mutation qu'opère l'aigle noir lors de son combat contre l'oiseau multicolore. Pendant quelques instants, l'aigle se fige, déploie ses ailes *(64)*. La ressemblance avec l'aigle impérial nazi ne fait alors plus de doute *(65)*. Cette comparaison pourrait n'être qu'un simple rappel furtif, comme la ressemblance entre le général à la Tv et Pinochet *(76)*. Pourtant, les liens avec le nazisme ne s'arrêtent pas là.

Le père du garçon porte une chemise blanche à rayures. Il disparait en montant dans un train et lorsqu'il en descend il est une sorte de fantôme, parmi de nombreux autres aux mêmes destins *(66)*. La déportation massive et la tenue accentuent ce lien entre le nazisme et le capitalisme, qui selon cette comparaison du cinéaste, semble de même logique.

66

Le GARÇON et le MONDE

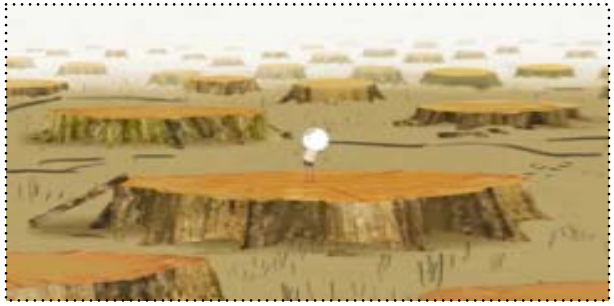
ANALYSE DU FILM : LES CONSÉQUENCES DU PROGRÈS

67

Le cinéaste tente aussi de montrer d'autres impacts de la transformation du Brésil. La déforestation, la pollution, la standardisation des modes de vie, le rôle des médias, du sport *(67)* et de la consommation sont des thèmes qui traversent *Le Garçon et Le Monde*. On retrouve essentiellement ces thèmes pendant la séquence d'images en prise de vue réelle.

DEFORESTATION

La déforestation *(68)* de la forêt amazonienne fait basculer le film vers des images documentaires. Le dessin de l'animation (support papier à base de bois) brûle. Les couleurs vives du Brésil, de sa forêt se consument et laissent place à des images brutales, sombres, d'un réalisme froid (*69)*. Par ce changement d'images, l'enfant et les spectateurs du film sont chassés de tout imaginaire. Le terrain de jeu qui rend possible l'innocence et la rêverie est devenu un parking géant *(70)*.



68

69

70

POLLUTION

En attaquant l'Amazonie, poumon de la planète, l'arrivée du progrès va entrainer des conséquences écologiques. En plus du poisson qui barbote dans une eau marron, Alê Abreu montre l'air pollué à cause des industries et ses conséquences directes : le réchauffement climatique et la fonte des glaciers. L'agriculture intensive, le rejet de produits chimiques dans les rivières participent à ce mouvement de destruction dont l'argent est la source *(71)*.

71

Le GARÇON et le MONDE

ANALYSE DU FILM : LES CONSÉQUENCES DU PROGRÈS

STANDARDISATION DES MODES DE VIE

Travailler en cadence, s'arrêter à la sonnerie, prendre le bus bondé et retourner dans son petit appartement ; voilà la routine du jeune tisseur, de ses collègues et des nombreux habitants de la ville. Une fois rentré, le jeune homme regarde la TV qui diffuse dans tous les appartements la même information après avoir mangé sa conserve quotidienne *(72)*. La boîte de conserve, symbole de mise en boite du goût, de la nature et plus généralement de la vie urbaine se retrouve intelligemment mis en scène par Abreu sur la façade de l'appartement*(73)*.

La comparaison est simple : le logement est étroit comme une boîte, décoré avec le même ameublement pour tous. C'est ainsi le personnage qui est mis en boîte. Fatigué par sa journée de travail, il s'endort dans cette boite. Ses souvenirs, son imagination, sa vie en somme est une bouillie insipide. Mais le personnage est aussi un musicien qui garde malgré tout son esprit d'enfant. Il dessine ses souvenirs sur les murs tristes. Voilà pourquoi, à la fin de sa vie il détourne ce mode de vie inhumain en portant une boîte de conserve sur sa tête comme le signe de son affranchissement et de son retrait de la ville *(20)*.

72

73

Le GARÇON et le MONDE

ANALYSE DU FILM : LES CONSÉQUENCES DU PROGRÈS

RÔLE DES MEDIAS

74

75

Alê Abreu voit les médias comme le dernier maillon de la chaîne capitaliste, puisqu'ils véhiculent à domicile la parole officielle. Il les accuse de jouer un rôle au profit du pouvoir politique et économique Derrière les grands sourires des présentateurs *(74)*, se cache le mensonge. L'enfant a vu l'armée tirer allègrement sur la foule ; elle semble protectrice envers les manifestants dans le journal du soir. Du côté des militaires *(75)*, les images du JT sont au garde à vous devant un général aux allures de Pinochet *(76)*. L'information est rapidement diluée dans des sujets plus futiles : le résumé d'un match de football ou d'un défilé de mode. Alê Abreu ne choisit pas ces sujets au hasard. Le football devient le défouloir officiel puisque la colère du peuple (des supporters) peut officiellement s'exprimer. Cette protestation est contrôlée puisqu'elle se déroule dans des stades prévus à cet effet et elle se porte sur des sujets secondaires. Quant à la mode, elle est mise en avant car dernier maillon de la chaîne économique du textile. L'ironie du cinéaste est double car d'abord elle pousse le peuple a participer à la logique capitaliste qui est la cause de sa misère. Elle est aussi la raison première de la destruction de la nature puisque les mannequins portent fièrement des fourrures animales.

76

ANALYSE DU FILM : LES CONSÉQUENCES DU PROGRÈS

77

C'est alors le rôle de la publicité, omniprésent dans l'espace visuel urbain, qui est mis à mal. Permettant d'écouler les produits industriels responsables de la misère sociale et écologique, la publicité devient, selon le réalisateur contestataire, un ennemi du peuple *(77)*.

Lorsqu'elles sont issues des médias et de la publicité, les couleurs vives sont des trompes l'œil. Le cinéaste fait une distinction entre les couleurs naturelles et artificielles. Si les premières sont liées à l'insouciance, à la nature et au jeu, les secondes agissent comme des pièges. Le rose dans les boutiques, dans les stades, les lumières jaunes des appartements semblent de fausses réjouissances. Comme ce feu d'artifice qui illumine la ville et donne une image de fête : une vision Disney auquel le plan fait référence *(78,79)*. A.Abreu va ainsi porter une critique contre les films d'animation de «l'Entertainment qui s'éloignent de la réalité». Lui a souhaité « faire le chemin inverse » de ces films.

Le film d'animation *Rio* (C.Saldanha, 2011, issu des studios Fox) étant le symbole de cette fausse vision de la réalité, puisque la ville est une fête colorée permanente, évinçant les problématiques quotidiennes de la population remise au centre dans *Le Garçon et Le Monde*.

78

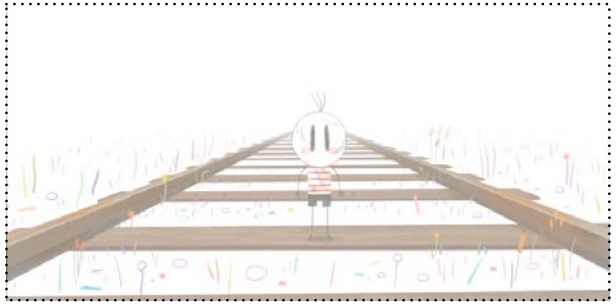
79

ANALYSE DU FILM : L'ESPOIR

La description de la frénésie du progrès s'achève par un plan à fort sens symbolique : l'enfant se met sur les rails et fixe les spectateurs. Pendant quelques secondes, le film semble se figer. Le garçon se met en travers de l'avancée destructrice du progrès et prend à parti les spectateurs. Arrêtons-cela, semble-t-il vouloir dire, essoufflé. Quoique son visage et ses yeux qui ressemblent à un bouton de télécommande signifient davantage : mettons tous cette frénésie sur pause *(80)*.

Le Garçon et Le Monde ne fait pas que porter un constat sévère sur le monde capitaliste. Le cinéaste, issu des mouvements contestataires, dessine des pôles de résistances.

Puisqu'il ne rencontre que des doubles de lui-même, le personnage traverse le film dans la plus grande solitude. Contrairement aux films de voyages, aux récits initiatiques, le personnage ne rencontre personne. Il n'y a aucun alter-égo, personnage féminin, mentor ou ennemi. A la rencontre individuelle, Alê Abreu préfère l'appartenance à la foule. Le musicien apporte sa contribution en devenant l'une des petites bulles de musique qui rendent possible l'oiseau de la résistance. Les contestataires, festifs, colorés et musiciens vivent désormais en marge de la ville comme en marge de la société qu'ils combattent. Ils ont réinvestis la campagne abandonnée depuis des générations et posent les fondations d'une société plus humaine, à l'image de cette agriculture raisonnée qui permet une alternative face au tourbillon du progrès *(81)*. Une nouvelle génération nait dans cet esprit.



80

81

ANALYSE DU FILM : L'ESPOIR

Les enfants qui peuplent la campagne jouent de la musique et forment un nouvel oiseau *(82)*. Nouvel espoir, préparation d'une nouvelle révolte ? L'oisillon crée un écho avec l'oiseau orange du logo du studio de production fondé par A.Abreu : Filme de Papel *(83)*. Dans la pratique du cinéma comme dans l'agriculture ici, le cinéaste semble montrer une solution : il faut être son propre producteur !

La musique joue aussi un rôle déterminant pour la résistance : « les musiques de protestation sont à l'origine du film*» explique le réalisateur. Le cinéaste a volontairement choisi des musiciens qui pratiquent cet art autrement. De célèbres percussionnistes comme *Nana Vasconselos* ou *Barbatuques*, en passant par *GEM* et le rappeur *Emicida*, traduisent la volonté de produire des sonorités originales et non conventionnelles. Travaillant avec des objets insolites comme des déchets, utilisant le corps comme percussions, les musiciens créent un rendu en totale adéquation avec le film.

Le GARÇON et le MONDE

ALÊ ABREU : BIOGRAPHIE

Né à Sao Paulo le 6 mars 1971, Alê Abreu s'intéresse très jeune au dessin. A 13 ans, il suit des cours d'animation au MIS (Musée de l'image et du son) de Sao Paulo. Il réalise un premier court métrage, *Sírius* en 1993, puis *Espantalho* en 1998. Après avoir travaillé dans la publicité et l'édition, il réalise en 2007 son premier long-métrage de science-fiction *Garoto Cosmico*. Il revient au court-métrage avec *Passo* qui est sélectionné dans des festivals comme Hiroshima ou Annecy. C'est en travaillant sur un documentaire d'animation qui retrace l'histoire de l'Amérique latine, *Canto Latino*, qu'Alê Abreu s'intéresse à la musique protestataire des années 60-70. Il retrouve dans ses carnets à dessins l'esquisse d'un petit personnage.

C'est à partir de cela que va naître l'idée du film *Le Garçon et Le Monde*, qu'il produit lui-même grâce à sa société de production *Filme de Papel*. Ce film remporte le Cristal du long-métrage et le Prix du Public à Annecy en 2014.

Voir son site officiel : http://www.aleabreu.com.br

Retrouver son interview et le dossier de presse : http://www.lesfilmsdupreau.com/pdfs/dp/gem_dp.pdf

Activité : Le point de vue

Le GARÇON et le MONDE

Primaire *Collège*

Dans un film, pour permettre de comprendre un personnage, le réalisateur nous met à sa place. En voyant ce qu'il voit, en étant de son point de vue, les spectateurs peuvent se reconnaître. C'est comme si nous étions le personnage lui-même. Les spectateurs vont voir ce que le personnage voit afin de mieux comprendre ses sentiments, ses idées, son état d'esprit.

Dans *Le Garçon et Le Monde*, le réalisateur choisit de faire un film vu au travers des yeux de l'enfant. Voilà pourquoi le film est fait comme s'il s'agissait de dessins d'école car c'est ainsi qu'il voit le monde. De nombreux plans (images du film), sont donc du point de vue du garçon. On dit alors que ce sont des plans subjectifs.

Tu as réussi? Bravo, tu viens de faire une étape importante du montage : raccorder des plans.

Voici un petit jeu : *Relie les plans pour retrouver le point de vue du garçon.*

1

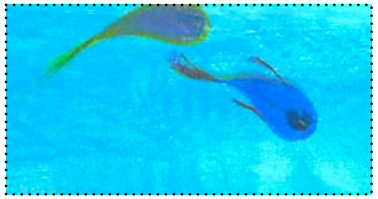
2

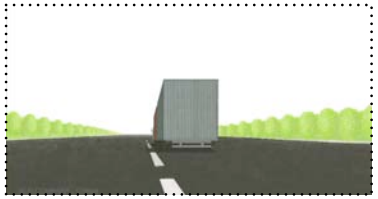
3

4

5

A

 B

 C

D

E

Activité : Caractérisation de l'enfant

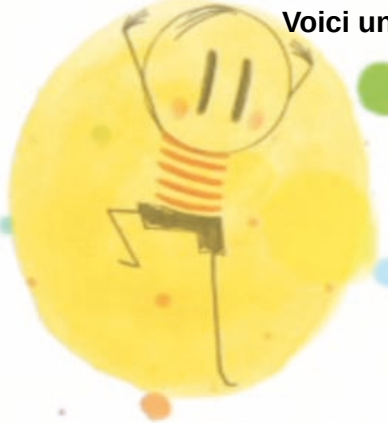
Le GARÇON et le MONDE

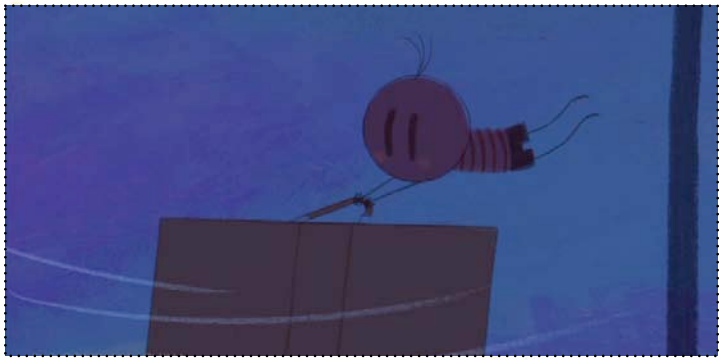
Primaire *Collège*

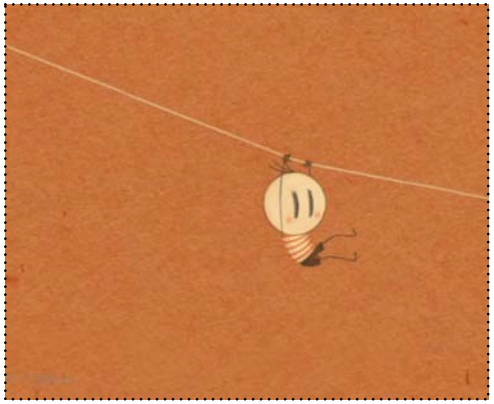
Lorsqu'un personnage est inventé dans une fiction (film, roman, BD...), l'auteur doit le caractériser. Cela signifie qu'il lui donne un caractère précis, une façon de se comporter, de se tenir... Dans *Le Garçon et Le Monde*, le réalisateur a lui aussi caractérisé le personnage de l'enfant. Par exemple, il est joueur, il aime les animaux et la musique, il est souvent triste...

Pour montrer son innocence et sa difficulté à comprendre le monde qui l'entoure, le réalisateur a aussi donné une autre caractéristique au garçon.

Voici un petit jeu : *A partir des plans du film ci-dessous, trouve la caractéristique cachée de l'enfant et complète la phrase.*







L'enfant est caractérisé comme un personnage _____ .

Activité : Reconnaître les animaux

Le GARÇON et le MONDE

Primaire *Collège*

Le Garçon et Le Monde est un film vu au-travers des yeux d'un enfant. Lorsqu'il regarde le monde, il ne comprend pas tous les objets qui l'entourent. Il va y voir des formes animales qui lui sont familières . Ce qui donne ces animaux-machines.

Voici un petit jeu : *Observe les animaux-machines. Quel est l'animal ? Quelle est la machine représentée ?*

1

L'animal : _____

Représente : _____

2

L'animal : _____

Représente : _____

3

L'animal : _____

Représente : _____

4

L'animal : _____

Représente : _____

5

L'animal : _____

Représente : _____

6

L'animal : _____

Représente : _____

7

L'animal : _____

Représente : _____

8

L'animal : _____

Représente : _____

9

L'animal : _____

Représente : _____

10

L'animal : _____

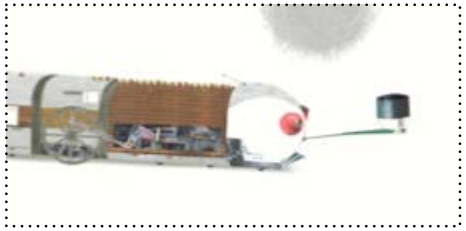
Représente : _____

11

L'animal : _____

Représente : _____

12



L'animal : _____

Représente : _____

Activité : Remettre le film dans l'ordre

Le GARÇON et le MONDE

Primaire

L'HISTOIRE DANS L'ORDRE

Un jeune garçon plein de vie et d'imagination vit avec son père et sa mère dans une petite maison. Le père cultive la terre. Cela n'est malheureusement pas suffisant car **LES RÉCOLTES SONT MAIGRES**. De ce fait, **LE PÈRE DOIT PARTIR DE LA MAISON POUR TROUVER DU TRAVAIL.** Depuis ce départ en train, **L'ENFANT NE CESSE DE PENSER À LUI.**

DEVENU UN JEUNE ADULTE, C'EST À SON TOUR DE QUITTER LA MAISON. Sa valise en main, il monte dans le train qui l'emmène en ville. **IL FAIT UN TRAVAIL DIFFICILE DANS UNE USINE DE TEXTILE.** Le soir, il rentre chez lui, dans son petit appartement de centre-ville. Malgré sa fatigue, l'image de son père lui revient de temps en temps en mémoire. C'est en son hommage qu'il a appris à jouer de la musique.

SON USINE S'ÉQUIPE AVEC UNE MACHINE SOPHISTIQUÉE. Les employés devenus inutiles sont renvoyés. Au chômage, **IL VIT DÉSORMAIS DANS LA RUE** et **SE MÊLE AUX MANIFESTATIONS POPULAIRES** qui **SONT RÉPRIMANDÉES PAR LES MILITAIRES.** Vivant dans la plus grande pauvreté, **L'HOMME RETOURNE DANS LA MAISON FAMILIALE** et **RECOLTE DU COTON.**

Accompagné de son petit chien, l'homme, dorénavant vieux et malade, se fait renvoyer. Seul dans son jardin il retrouve une boîte. **IL L'OUVRE ET ENTEND LA MUSIQUE DE SON PÈRE, LE CHANT DE SA MÈRE**. Il se souvient de ce moment joyeux avant de mourir.

Le Garçon et Le Monde est un film qui n'est pas dans l'ordre chronologique de la vie du garçon. Il n'est pas linéaire. Afin de mieux comprendre la construction du film, sa structure, voici l'histoire du film dans l'ordre. Après avoir lu le texte, découpe les plans ci-dessous et remet les dans l'ordre chronologique. Les phrases EN MAJUSCULES vont t'aider.

1

2

3

4

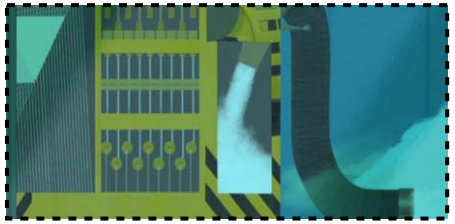
5

6

7

8

9


10

11

12

Activité : Remettre le film dans l'ordre

Le GARÇON et le MONDE

Collège *Lycée*

Le Garçon et Le Monde est un film qui n'est pas dans l'ordre chronologique de la vie du personnage. Afin de mieux comprendre la construction du film, sa structure, voici des plans du films dans l'ordre chronologique. A partir de ces plans, réécrivez l'histoire linéaire du film.

Ordre chronologique →

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

Activité : Trouver des indices pour reconnaître le personnage

Le GARÇON et le MONDE

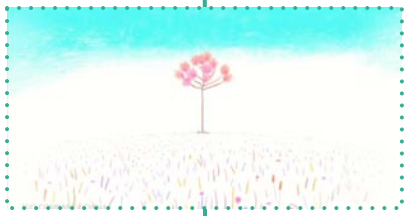
Primaire *Collège* *Lycée*

A la fin du film, on devine que l'enfant, le jeune musicien et le vieil homme sont en fait une seule et même personne. Lorsque l'on voit l'enfant près des deux autres, c'est un souvenir du petit garçon qu'ils étaient. Alê Abreu, le réalisateur a voulu révéler cela à la fin du film. Pourtant, si on y réfléchit bien, il y avait plusieurs indices qui nous mettaient sur la voie.

Voici des plans du personnage. Trouve les éléments que l'on retrouve tout au long de la vie du garçon.

ENFANT

ADULTE



VIEUX

1 .....

2 .....

3 .....

.....

4 .....

5 .....

Activité : L'évolution économique

Le Garçon et le Monde

Lycée

Le Garçon et Le Monde montre les changements économiques et sociaux du Brésil, par le biais de l'industrie du coton. On remarque notamment que l'on passe d'une culture artisanale (la cueillette) à une mécanisation (l'éléphant).

Voici différents termes économiques et des plans du film qui les illustrent.

Essaie de noter sous les plans, les termes correspondants. Puis produis une synthèse.

DÉLOCALISATION DE LA PRODUCTION

CHÔMAGE DE MASSE

RACHAT PAR UNE MULTINATIONALE

MÉCANISATION

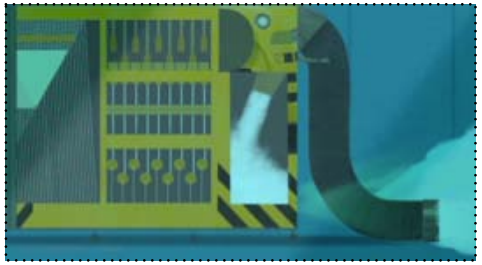
DÉFORESTATION

CULTURE DE MASSE

SOCIÉTÉ DE CONSOMMATION

AGRICULTURE INTENSIVE

AGRICULTURE RAISONNÉE

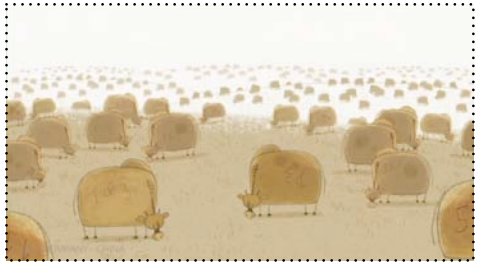


1 : _____

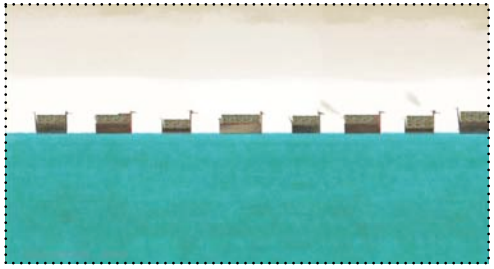
2 : _____

3 : _____

4 : _____



5 : _____



6 : _____

7 : _____

8 : _____

9 : _____

Activité : Comparer deux scènes

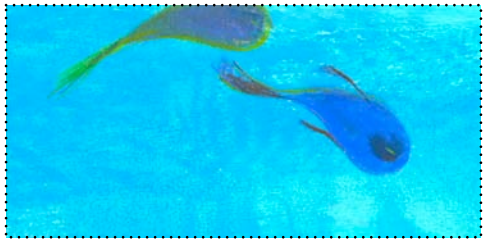
Le GARÇON et le MONDE

Primaire *Collège* *Lycée*

Afin de montrer les changements du Brésil, Alê Abreu a mis en parallèle deux scènes du film. La première scène est celle de l'enfant qui joue dans la forêt au début du film; la seconde commence dans un terrain vague, puis se prolonge avec les plans documentaires.

En regardant des plans issus de chacune de ces scènes, nous pouvons faire des comparaisons et comprendre le message du réalisateur.

Observe les images des deux scènes et trouve l'évolution en rédigeant une phrase.

	SCENE 1		SCENE 2
1		.....	
2		.....	
3		.....	

Activité : Comparer deux scènes
Suite

Le GARÇON et le MONDE

Primaire *Collège* *Lycée*

4

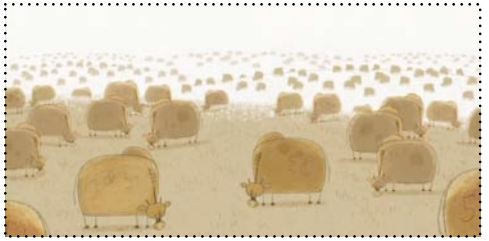
.....
.....
.....
.....

5

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

6

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



7

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

Solutions

Le GARÇON et le MONDE

Le point de vue : p.32

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

Caractérisation de l'enfant : p.33

L'enfant est caractérisé comme un personnage **LEGER**

Reconnaître les animaux : p.34

1. Flamand rose - grue 2. Autruche - foreuse 3. Cygne - cargo 4. Crocodile - abatteuse 5. Criquets - récolteuse 6. Éléphant - retordeuse 7. Baleine - sous-marin 8. Libellule - hélicoptère 9. Hérisson - char 10. Aigle - ordre et le progrès 11. Éléphant - tank 12. Chenille - train.

Remettre le film dans l'ordre : p.35

1. L'enfant ne cesse de penser à lui 2. il vit désormais dans la rue et se mêle aux manifestations populaires 3. le père doit partir de la maison 4. récolte le coton 5. se mêle aux manifestations populaires 6. réprimandés par les militaires 7. Il l'ouvre et entend la musique de son père, le chant de sa mère 8. L'homme retourne dans la maison familiale 9. Les récoltes sont maigres. 10. Son usine s'équipe avec une machine sophistiquée 11. Devenu un jeune adulte, c'est à son tour de quitter la maison 12. Il fait un travail difficile dans une usine de textile.

Solutions

Le GARÇON et le MONDE

Remettre le film dans l'ordre : p.36

L'enfant mène une vie heureuse dans la nature (1). Ses parents sont agriculteurs mais les récoltes sont trop maigres (2). Le père doit quitter la maison pour travailler en ville (3). L'enfant ne cesse de penser à son père qui lui manque. Il rêve de le retrouver (4). Devenu un jeune adulte, c'est à son tour de quitter la maison (5). Il trouve un travail dans une usine de textile (6). Ce travail difficile le fatigue beaucoup (7). Un jour, son usine s'équipe avec une machine sophistiquée (8). Désormais au chômage, il rejoint des manifestants qui protestent contre la pauvreté (9). Cette manifestation est réprimée par l'armée (10). Désormais il n'a plus d'appartement et vit dans la rue (11). Devenu vieux, il retourne dans la maison de son enfance (12). Il travaille dans un champ de coton (13). Comme il est vraiment trop vieux, le propriétaire américain le renvoie (14). Il retrouve la boîte dans laquelle il a enfermé la musique de ses parents. Le souvenir le plus heureux de sa vie lui revient (15). Il meurt juste après.

Trouver les indices pour reconnaître le personnage : p.37

1. L'arbre 2. La valise 3. La marinière, le gribouillis rouge 4. Le poncho multicolore 5. Le bonnet

L'évolution économique : p.38

1. Mécanisation 2. Agriculture raisonnée 3. Société de Consommation 4. Chômage de masse 5. Agriculture intensive 6. Délocalisation de la production 7. Déforestation 8. Culture de masse 9. Rachat par une multinationale

Comparer deux scènes : p.39 - 40

1. Le jeu innocent d'un enfant avec un seau devient pauvreté et famine. 2. Quand l'eau, cet organe essentiel à la vie est pollué, c'est toute la nature qui est malade. 3. Les poissons nagent; un poisson meurt. 4. Les flamands roses ne barbotent plus dans l'eau mais deviennent les esclaves du capitalisme. La forêt se transforme en ville. 5. Les enfants ne jouent plus avec des écureuils mais avec des rats. 6. De l'élevage raisonnée à l'élevage intensif. 7. La forêt brûle avec les souvenirs et les couleurs d'un Brésil idéalisé. L'innocence enfantine se consume et laisse place à une dure réalité documentaire.