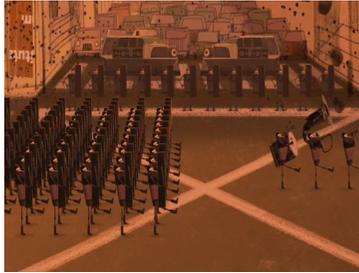


# DÉCHIFFRER LE MONDE, L'UNIVERS VU PAR LE GARÇON

## 1. DES DIFFICULTÉS À COMPRENDRE SON ENVIRONNEMENT

Le garçon ne comprend pas le monde. Cette difficulté à décrypter l'environnement qui l'entoure est rendu lisible à travers différents choix graphiques . Observe le photogramme suivant et indique ce qui laisse entendre qu'il a des difficultés à appréhender son environnement.

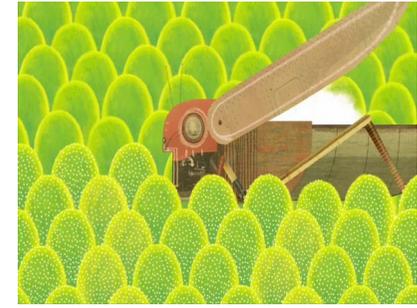
Le garçon ne comprend pas le monde. Cette difficulté à décrypter l'environnement qui l'entoure est rendu lisible à travers l'écriture et les lettres inversées. Symboliquement ce n'est pas le cas sur les véhicules de police (et c'est le seul cas dans le film). Celle-ci est assimilée à une menace.



## 2. UNE PERCEPTION NAÏVE :

Que représentent les photogrammes suivants ? En quelle mesure peut-on dire que ces images traduisent une approche naïve du monde ?





Sa perception du monde vogue au gré de son imagination. Il confond par exemple les manifestations du peuple avec un défilé de carnaval. L'environnement, les machines notamment sont présentées par l'intermédiaire d'un véritable bestiaire (sauterelles, flamands roses, baleines, éléphants, phénix). Ce bestiaire ne va pas sans puiser dans la mythologie, ce qui donne à la quête du garçon une dimension épique, mais qui permet aussi de généraliser son expérience. Celle-ci n'est plus seulement celle d'un individu singulier, mais celle du monde contemporain : les sauterelles, la baleine, le déluge évoquent clairement des épisodes bibliques qui répondent à l'eden initial. Le phénix est le seul animal qui soit dans le film pleinement symbolique. Il incarne à lui seul, dans une très belle séquence, la lutte contre la tyrannie au sens large.

### 3. LE CHOC DE LA GRANDE VILLE : UNE VISION RÉVÉLATRICE

Visionne la séquence suivante. Quels sont les éléments qui indiquent que le garçon ne comprend pas comment fonctionne la grande ville ? A quels genres ou à quels types d'univers les dessins peuvent faire penser ?



On est à la fois dans la science fiction et le jeu vidéo vintage. Le second suivant la première.

En quelle mesure peut-on dire que ces choix esthétiques contribuent à la rendre effrayante ?

Le recours à la science-fiction permet d'installer un univers dystopique. On peut faire relever aux élèves la présence de l'aigle noir au sommet de la ville. Le jeu vidéo, qui laisse une très large place au noir, déréalise totalement la production. Tout se passe comme si l'enfant était entré dans une cavité, un antre, dans lequel les couleurs devaient forcément disparaître. La main de l'homme n'apparaît plus dans le processus de production (à l'inverse de la scène du tissage du poncho par exemple). Le jeu vidéo semble traduire une perte de l'humanité.

En somme, si le garçon ne comprend pas le monde ou, du moins, peine à l'interpréter, ses visions ne sont-elles pas révélatrice d'un certain état de la société brésilienne? Ne nous invitent-elles pas à prendre conscience d'un certain nombre de problèmes dont nous nous accommodons peut-être trop souvent ?

Le recours au bestiaire, au épisodes mythologiques, à d'autres genres comme la science fiction traduisent le profond malaise de la société brésilienne actuelle soumise aux forces de l'argent qui tiennent aussi les leviers de pouvoir et disposent de la force armée. Le réalisateur pointent ainsi la collusion des pouvoirs et leur terrible effet destructeur, pour la population qu'elle opprime et la nature qu'elle détruit.