

# construint mirades

## ***Nocturna***

Víctor Maldonado i Adrià García

**Material didàctic de la pel·lícula**

Cicle mitjà

Formació en llenguatges audiovisuals

## í n d e x

- 3 Fitxa tècnica
- 3 Sinopsi
- 3 Què treballem?
- 4 El temps cinematogràfic a Nocturna
- 5 Proposta d'activitats
- 5 La representació de la nit en l'imaginari infantil
- 7 Proposta d'activitats
- 8 Glossari





## s i n o p s i

Una sobtada apagada de les estrelles amenaça de deixar les nits en plena foscor. Per solucionar el desastre, en Tim s'enfrontarà a les seves pors i es submergirà en una emocionant aventura a través de Nocturna, el món paral·lel de la nit.

## f i t x a t è c n i c a

### **Nocturna**

**Títol original:** *Nocturna*

**Direcció:** Víctor Maldonado i Adrià García

**Guió:** Víctor Maldonado, Adrià García i Teresa Vilardell

**Disseny gràfic:** Víctor Maldonado, Adrià García i Julian Bizat

**Direcció d'animació:** Valentín Amador

**Muntatge:** Félix Bueno

**Música:** Nicolás Errera

**Producció:** Espanya, 2007

**Durada:** 80 minuts

## q u è t r e b a l l e m ?

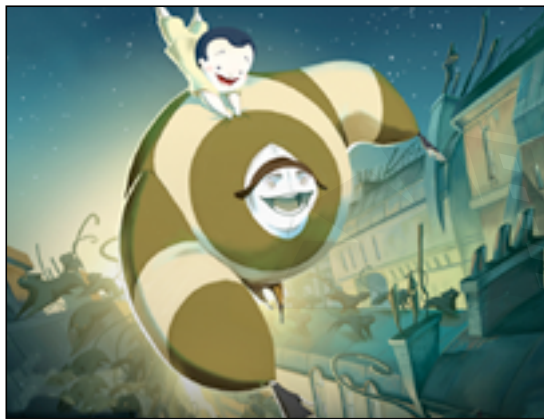
Des de la mirada d'un nen d'uns 8 anys, *Nocturna* ens convida a viure una aventura dins el món que s'esdevé durant la nit. Essent un fet poc habitual tant en el cinema com en la literatura, les aventures del film transcorren tan sols durant les hores d'una nit, i això fa de *Nocturna* una proposta interessant per reflexionar sobre la representació del pas del temps en els relats, sobretot infantils.

També crida l'atenció l'obscuritat que impregna tota la pel·lícula. D'una banda, ja és innovador en el cinema infantil veure pel·lícules que passin durant la nit, però és que, tal i com indica el mateix títol, aquesta és eminentment una aventura nocturna. I a més, aquesta nit no es presenta en colors suaus, formes arrodonides i arguments edulcorats, sinó que es dibuixa sota uns esquemes que s'allunyen molt dels de les pel·lícules infantils a què estem més habituats i habituades. El món paral·lel de *Nocturna* és ple de criatures estranyes i, segons com, una mica temoroses. Però a la vegada també s'envolta d'una atmosfera tendra i aconseguix, així, un equilibri entre els dos conceptes que no deixa indiferent.

Amb tot, *Nocturna* és una proposta d'animació innovadora i trencadora en diversos aspectes que ens endinsa en una aventura de temps condensat dins un món, alhora màgic i misteriós, que bé pot recordar l'univers dels contes dels Germans Grimm, de Michael Ende o les animacions de Tim Burton. Una aventura en què presenciarem en primera persona el creixement personal del protagonista, el qual només podrà salvar la seva estrella i amb ella el món de la nit si s'enfronta a les seves pòpies pors.

## El temps cinematogràfic a *Nocturna*

La història de *Nocturna* transcorre durant una nit. En Tim és un nen que, com molts infants, té por a la foscor. Així, la nit li sembla un moment trist i temorós, en què les estrelles són les úniques coses boniques, ja que il·luminen aquestes hores d'obscuritat i simbolitzen el record de la gent que ell estima i que ja no hi és. Un dia la seva mare li va dir que tothom tenia una estrella. Només havia de mirar el cel i escollir-ne una, i d'aquell moment ençà l'elegida seria l'encarregada de protegir-lo si tenia por. Adhara és l'estrella que va escollir en Tim, és la segona estrella més brillant de la constel·lació de Canis Major i una de les més brillants del cel nocturn.



Enamorat d'Adhara, en Tim cada nit obre la finestra de l'habitació o puja a la teulada de l'orfenat per mirar-se-la. Però un dia té una gran sorpresa quan ja no la pot trobar, ha deixat de brillar de forma inesperada. Aquell serà el moment en què començarà l'aventura dins el món de Nocturna, el món paral·lel de la nit. Una aventura que durarà tantes hores com hores hi ha de nit, des que en Tim s'adona que Adhara ja no brilla al firmament fins que fa els impossibles per trobar-la.

En aquest sentit, és interessant ressaltar la poca freqüència en què podem veure pel·lícules, sobretot infantils, que ocorrin tan sols durant el transcurs d'una nit. La tendència més habitual és la de comprimir al llarg d'una hora o hora i mitja els fets més destacats esdevinguts durant un

temps molt més dilatat, des de setmanes, mesos o fins i tot anys.

De fet, la representació del pas del temps és relatiu al mitjà d'expressió utilitzat, ja que cadascun utilitza recursos diferents per expressar-lo. Són pocs els llibres o pel·lícules que ens narren una història en temps real, perquè això requereix un gran detallisme i concreció i sovint arriba a fer-se carregós. Quan és així, acostuma a fer-se amb un objectiu molt específic, com, per exemple, per ressaltar la rutina de certs actes. Però sigui com sigui, la narració en temps real és pràcticament inexistente en els relats infantils, que generalment estan carregats d'acció i busquen el dinamisme per atreure l'atenció dels més menuts.

Els salts en el temps són, per tant, força habituals tant en el cinema com en la literatura, i és el lector o lectora, o l'espectador o espectadora, qui ha d'interpretar-los per comprendre la trama. El més habitual en el cinema és recórrer a l'el·lipsi com a mètode de selecció de la realitat. Consisteix a subratllar certs elements que, subjectivament, poden interessar a l'espectador o espectadora en el desenvolupament d'una determinada història, i obviar-ne d'altres. És, doncs, una selecció. Imaginem, per exemple, que els films o llibres centrats en la vida d'una persona (*biopics* o biografies, respectivament), tinguessin la mateixa durada que una vida i recollissin tots i cadascun dels detalls. Seria impossible. El director o directora del film, doncs, ha d'escollir aquells moments més destacats o significatius de la vida de la persona per sintetitzar en un màxim de dues hores desenes d'anys. Si fem memòria, allò que generalment queda fora del film són les escenes més quotidianes, com pot ser cuinar, menjar, rentar la roba...

Així doncs, el temps fílmic no ha de coincidir forçosament amb el temps real. De fet, no acostuma a coincidir-hi. El temps fílmic o cinematogràfic no és res més que el resultat d'una manipulació sota la voluntat del director o directora. De la mateixa manera, la forma de percebre el pas del temps per part dels espectadors i especta-

dores també varia en funció de les estratègies emprades. L'evidència que passa el temps la podem trobar en la simple successió d'una acció per una altra; en la repetició d'una mateixa acció diverses vegades, tot reforçant així la idea de reiteració i fent palès el transcurs del temps. D'altres recursos poden ser els cartellats que indiquen els anys que han passat, mostrar el pas de les hores en un rellotge a temps accelerat, fer córrer les pàgines d'un calendari...

En el cas de *Nocturna*, tot i accelerar-se el temps real per tal de concentrar tota una nit en tan sols 80 minuts, es tracta d'un temps cinematogràfic força dilatat i, per tant, una forma de narrar poc habitual en el cinema infantil. Una proposta, doncs, interessant i diferent.

### Proposta d'activitats

- La majoria de contes i pel·lícules ens expliquen històries que transcorren al llarg d'unes quantes setmanes, mesos o fins i tot anys. En canvi, l'aventura a través del món de *Nocturna* només dura una sola nit. Podeu pensar en altres relats que passin en una durada curta de temps?
- Per tal de poder explicar allò que passa durant un temps força llarg, el cinema fa ús de "l'el·lipsi", que consisteix en una selecció dels fets més destacats. Penseu en allò que feu al llarg d'una setmana i imagineu quines coses en seleccionariéu de més essencial.
- Penseu la manera de descriure cinematogràficament:
  - El pas de la tardor a l'hivern;
  - Que els dies passen molt de pressa;
  - Que no arribeu a l'hora a la cita amb el metge.

### La representació de la nit en l'imaginari infantil

La nit és un escenari molt poc representat en el cinema infantil i, per això, els directors i l'equip d'animació de la pel·lícula van tenir molt per explorar i inventar d'aquest món que pren vida un cop acluquem els ulls. Al film, *Nocturna* és el món paral·lel de la nit. Aquest món on passen coses mentre dormim, encara que no ens n'adonem, i on res no passa de forma casual.

Tot i no ser un espai-temps gaire habitual en els relats infantils, sí que és veritat que quan hi apareix la nit es dibuixa sota concepcions de màgia i fantasia. És un moment en què passen coses inesperades, com transformacions misterioses d'éssers o d'objectes. Exemples en són films com *Toy Story* (John Lasseter, EUA, 1995), per exemple, quan la foscor, la quietud i el silenci convida les joguines a prendre vida i a ocupar l'espai dels humans; a *La Ventafocs*, quan les carbasses es converteixen en carrosses, i els vestits estripats i bruts en un vestit de princesa, o al film *Monstruos SA* (Peter Docter, EUA, 2001), on la nit també pren protagonisme i, a més, també es configura com un univers paral·lel com a *Nocturna*, però en aquest cas en un univers de monstres que s'ocupen de fer por als més menuts.

Sigui com sigui, el món de la nit és força desconegut i això crea intriga i fa volar la imaginació. És per això que els nens i nenes acostumen a tenir-li por i a témer la foscor i el silenci que impregnen les hores nocturnes.

Essent ja un repte en si mateix donar el màxim protagonisme a la nit en el film, els directors, Víctor Maldonado i Adrià García, encara van voler anar més enllà trencant amb els tons pastel i l'esperit de dolçor i tendresa que acostuma a impregnar la majoria de les pel·lícules dirigides a infants. Així, *Nocturna* es converteix en una proposta innovadora en aquest sentit, perquè s'endinsa en una temàtica poc utilitzada en els relats infantils i, a més, ho fa de forma atrevida i amb tonalitats fosques. De totes

maneres, però, tot i l'obscuritat de la pel·lícula, no deixa d'estar carregada de fantasia; una fantasia que podria ben ser la d'una criatura de l'edat d'en Tim.

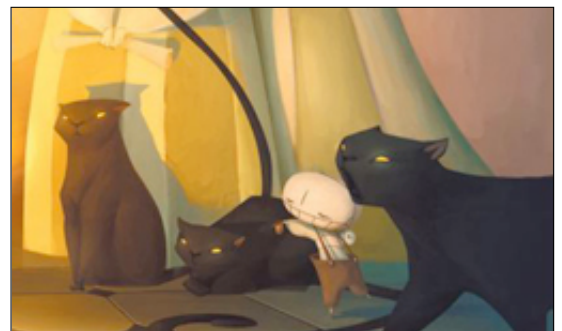
Així, el film pren uns tons molt més foscos; hi dominen les tonalitats blaves, grises i negres amb un contrapunt d'ocre ataronjat per donar-hi una mica de llum a l'estil expressionista. Una gamma cromàtica, doncs, diferent a allò a què estem acostumats i que acaba aconseguint el difícil equilibri entre el terror i la tendresa.

De la mateixa manera, les figures tant humanes com de les criatures de la nit també tenen una forma una mica fantàstica. Es tracta d'éssers desproporcionats i asimètrics que beuen de films com els de Tim Burton. A la vegada, però, també volen tenir el toc estètic de Michael Ende, amb *Momo* o *La història interminable*, o dels clàssics dels Germans Grimm. Per aconseguir-ho, Víctor Maldonado i Adrià Garcia van decidir fer una animació més tradicional en dues dimensions, més propera i respectuosa amb l'imaginari dels contes infantils.

Com dèiem, en el film s'esdevé un món paral·lel durant la nit: Nocturna. En aquest món hi passen coses úniques i hi viuen personatges fantàstics que s'encarreguen de realitzar tasques concretes. Res no passa perquè sí, cada ésser té una funció: despentin la gent mentre dorm, robar els mitjons que sobtadament desapareixen quan un es lleva, fer miolar els gats perquè convidin al son, il·luminar en la immensitat de la foscor nocturna, escriure i repartir els somnis, entonar la música i els sons propis d'aquestes hores d'aparent silenci... Nocturna, doncs, ve a ser una fàbrica que coordina i genera tot el que s'esdevé durant la nit. Tota una realitat que desconeixem perquè ocorre mentre nosaltres dormim però que encertadament s'acosta als elements més propis de l'imaginari infantil. Tot allò que hi passa és màgic en certa manera, les criatures que hi viuen tenen aspecte de ninots, titelles o joguines de drap. I tot combinat amb elements de la

nostra cultura visual, amb edificis retorçats que recorden els de les ciutats europees de principis del segle XX crea un escenari que es podria trobar a qualsevol conte clàssic, però amb un retoc modern.

Sense voluntat ni espacial ni temporal, el film acaba fet evident que la idea que els racons foscos amaguen alguna cosa misteriosa no és més que la resposta de la nostra imaginació en els moments en què no podem veure-hi; és llavors quan apareixen els temors. I és per això que en Tim té tanta obstinació amb Adhara, perquè és l'estrella que el protegeix de la foscor a la qual tant tem. Però a la història, en Tim ha de fer front a aquesta por que, de fet, és tan universal entre els més menuts, que transcendeix lloc i època. I és que, de fet, és aquesta por que en Tim té a la nit la que ha portat l'ombra a Nocturna, la que amenaça d'apagar totes les estrelles del firmament. Conseqüentment, només



depèn d'ell evitar la foscor absoluta. Ha de superar les seves pròpies pors. I valent, això és el que farà, reunint prou coratge i amb l'ajuda i la confiança de les criatures de la nit. Es tracta, doncs, d'una faula sobre el creixement personal i l'adquisició de seguretat que a poc a poc van adquirint els nens i nenes. Al film, la victòria sobre les pors no només es fa palesa en la derrota de l'ombra i la recuperació de les estrelles, sinó també en el dia a dia d'en Tim, que al final, per exemple, acaba sent capaç de baixar al soterrani a buscar la pilota sense preocupar-li que sigui un indret fosc. I és que els "monstres" de la nit o la foscor només existeixen en la nostra ment, i si un no té por no poden existir.

## Proposta d'activitats

- *Nocturna* transcorre durant la nit, i aquest és un fet poc habitual en les pel·lícules infantils. Se us ocorren altres films que passin durant les hores nocturnes? Què hi passa normalment durant aquestes hores?
- A l'univers de *Nocturna* cada personatge té una funció. Recordeu què feia cadascun? Relacioneu cada personatge amb la seva tasca:



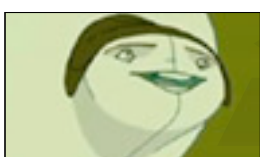
Il·luminar



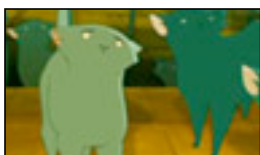
Dirigir Nocturna



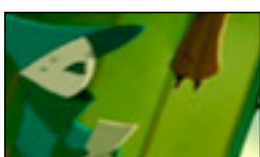
Fer els sorolls de la nit



Miolar per fer venir el son



Repartir somnis



Pasturar els gats



Despentinar

- I ara, se us acudeixen altres coses que passen o podrien passar durant la nit i que podrien fer els personatges del món fantàstic de *Nocturna*? Penseu en un nou personatge, en què faria i en com seria. Si us animeu, dibuixeu-lo.
- A l'hora d'anar a dormir normalment fem una sèrie de coses que ens ajuden a relaxar-nos, com llegir un conte, cantar una cançó de bressol... Sabeu alguna cançó de bressol o alguna història de les que s'expliquen a les nits? Poseu-les en comú a l'aula.

## g l o s s a r i

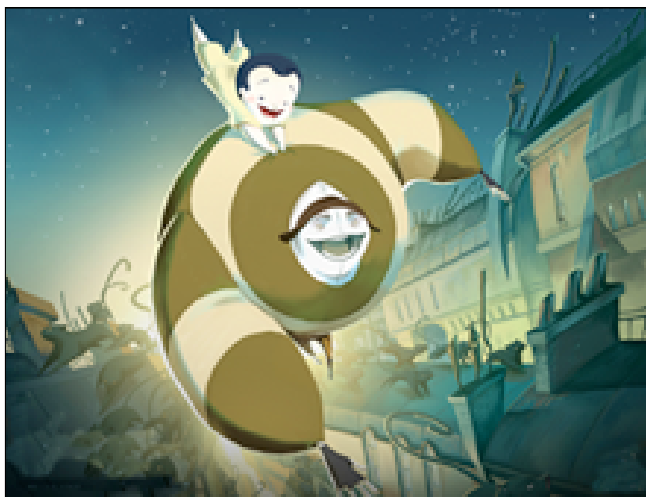
**Biopic:** gènere cinematogràfic que narra o adapta biografies de personatges destacats.

**El·lipsi:** espai o temps que veiem simplement suggerit, sense que se'ns mostri de forma clara, evident, nítida. És com una espècie de salt que l'espectador o espectadora percep i entén, que fa avançar la narració, però que no cal mostrar; és un signe de puntuació suggerit.

**Pla:** conjunt d'imatges que constitueixen una mateixa presa; és, doncs, la unitat de presa. N'hi ha de diferents tipus segons la distància i l'angle que adopti la càmera respecte a l'objecte filmat.







P r o g r a m a d e m à  
C i c l e m i t j à

## **Nocturna**

Una sobtada apagada de les estrelles amenaça de deixar les nits en plena foscor. Per solucionar el desastre, en Tim s'enfrontarà a les seves pors i es submergirà en una emocionant aventura a través de Nocturna, el món paral·lel de la nit.

f i t x a t è c n i c a

### **Nocturna**

**Títol original:** *Nocturna*

**Direcció:** Víctor Maldonado i Adrià García

**Guió:** Víctor Maldonado, Adrià García i Teresa Vilardell

**Disseny gràfic:** Víctor Maldonado, Adrià García i Julian Bizat

**Direcció d'animació:** Valentín Amador

**Muntatge:** Félix Bueno

**Música:** Nicolás Errera

**Producció:** Espanya, 2007

**Durada:** 80 minuts



*Nocturna* té lloc durant la nit. Quines coses, animals o accions relacionaries amb la nit? I quines amb el dia? Fes-ne dues llistes, a veure quantes en trobes.

**Nit**

**Dia**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....