GUÍA DIDÁCTICA

71 SEMINCI Semana Internacional de Cine Valladolid International Film Festival

SEMINCI JOVEN

ATLAS OF THE UNIVERSE



SINOPSIS

Filip, un niño de diez años, viaja con su padre a la ciudad más cercana para comprar unos zapatos nuevos para el colegio. Cuando su padre se distrae al encontrarse con un viejo amigo, Filip debe continuar el camino solo. Un simple error en la zapatería —comprar dos zapatos del pie derecho— le embarca en una aventura inesperada por un mundo desconocido.

Demasiado avergonzado para volver a casa con las manos vacías, Filip decide solucionar el problema por sí mismo. Durante el camino se hace amigo de un perro callejero, al que pone el nombre de su futbolista favorito, y encuentra un compañero inesperado. A través de pequeñas decisiones, momentos de miedo y una valentía silenciosa, Filip da sus primeros pasos hacia la independencia y el crecimiento.

DATOS TÉCNICOS

Título	Atlas of the Universe
Dirección	Paul Negoescu
País	Rumanía, Bulgaria
Año	2026
Duración	85 minutos
Producción	deFilm, Screening Emotions, Avanpost Media
Edad recomendada	A partir de 12 años



Paul Negoescu


©Primoz Korosec

Paul Negoescu (Rumanía, 1984) estudió Dirección Cinematográfica en la Escuela Nacional de Cine de Bucarest. Comenzó su trayectoria con varios cortometrajes seleccionados en festivales internacionales como Cannes, Berlinale, Karlovy Vary y Rotterdam, dos de ellos nominados a los Premios de la Academia de Cine Europeo. Debutó en el largometraje con *A Month in Thailand* (2012), estrenada en la Semana de la Crítica de Venecia. Más tarde dirigió *Two Lottery Tickets* (2016), una de las películas rumanas de mayor éxito de taquilla, The Story of a *Summer Lover* (2018) y ***Men of Deeds (2022),* una de sus películas más reconocidas en Rumanía**, premiada como mejor película, dirección y guion en los premios de la industria cinematográfica rumana. Después llegó *Another Lottery Ticket* (2023). Con *Atlas of the Universe* continúa una filmografía que combina **humor, observación de la vida cotidiana y personajes cercanos.**

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- **La mirada infantil sobre el mundo**: observar cómo la película convierte distancias, objetos y acontecimientos cotidianos en una gran aventura al mostrarlos desde la escala y la experiencia de un niño, recuperando cómo puede sentirse y sonar el mundo durante la infancia.
- **Crecimiento, autonomía y responsabilidad**: observar cómo Filip va tomando decisiones y resolviendo problemas por sí mismo a lo largo del viaje.
- **Miedo, soledad y valentía**: descubrir cómo la película muestra el miedo sin convertir la valentía en ausencia de temor, sino en la capacidad de seguir avanzando.
- **La confianza y los encuentros con los demás**: analizar cómo las personas y animales que Filip encuentra durante el camino modifican sus primeras impresiones y le ayudan a continuar.
- **El valor de las cosas y las diferencias económicas**: comprender por qué unos zapatos aparentemente corrientes adquieren tanta importancia para Filip y cómo las circunstancias económicas condicionan sus decisiones.



CURIOSIDADES

1.- Del público joven a toda la familia

La idea de hacer *Atlas of the Universe* surgió, en parte, al comprobar que en Rumanía se producen pocas películas infantiles capaces de interesar también a los adultos. Paul Negoescu quería crear **una historia que niños y padres pudieran disfrutar juntos**. Había además una motivación muy cercana: su propia hija tenía once años durante el proceso de creación. Negoescu le enseñó un primer montaje todavía sin terminar para conocer su reacción como joven espectadora y ella terminó apareciendo en un pequeño papel: es una de las niñas que Filip ve jugando en la ciudad.

2.- Una historia conectada con la infancia de su director

Aunque Paul Negoescu creció en la ciudad, durante su infancia pasó muchos veranos en el campo y *Atlas of the Universe* se rodó precisamente **en la misma zona a la que él iba de vacaciones de niño**. Pero la conexión del director con la historia va más allá de los lugares: Negoescu ha explicado que se sintió especialmente cercano a Filip por su soledad y por tener que enfrentarse a ciertos problemas sin ayuda de los adultos. Él mismo recuerda haber pasado mucho tiempo solo durante su infancia y haber tenido que resolver situaciones por su cuenta. Por eso, al reescribir el guion, trasladó al personaje no tanto experiencias concretas como **emociones que conocía muy bien**.

3.- Un joven actor muy preciso

Matei Donciu, el joven actor que interpreta a **Filip**, sorprendió a Paul Negoescu por la facilidad con la que trabajaba delante de la cámara. El director cuenta que muchas escenas pudieron resolverse en solo **una o dos tomas** y que, cuando era necesario repetir, a menudo era por los actores adultos y no por él.

En cine, una **toma** es cada una de las veces que se graba una escena o un plano desde que se da la orden de «acción» hasta que se dice «corten». Aunque después solo veamos una versión en la película, una misma escena puede repetirse muchas veces hasta conseguir el resultado buscado.

CURIOSIDADES

4.- ¿Burro o cebra?

Durante su viaje, Filip vuelve a encontrarse en una feria con el hombre que antes le había asustado en el bosque. Esta vez lo descubre ofreciendo fotografías junto a un burro al que ha **pintado rayas negras para hacerlo pasar por una cebra**. Aunque pueda parecer una ocurrencia inventada para la película, existen curiosos precedentes reales: en 2009 las dos cebras de un pequeño zoológico de Gaza habían muerto de hambre durante la guerra, que impidió que sus cuidadores pudieran alimentarlas. Ante el elevado coste de conseguir nuevas cebras en un territorio sometido al bloqueo, los responsables del zoo decidieron pintar dos burros con rayas negras para que los niños pudieran seguir viendo algo parecido a estos animales. O, en Tijuana (México), donde los llamados *zonkeys* —burros pintados como cebras— forman parte de una tradición turística en la que posaban para las fotografías de los visitantes.



La escena permite además recordar a otro burro muy conocido, esta vez de la literatura española: **Platero**, protagonista de *Platero y yo*, de Juan Ramón Jiménez. Allí no necesita unas rayas para convertirse en algo extraordinario: es la mirada del escritor la que transforma a un animal cotidiano en compañero y personaje literario. Cuando veas la película te darás cuenta de que algo parecido ocurre en *Atlas of the Universe*: a través de los ojos de Filip, los lugares, los animales y los pequeños acontecimientos del camino adquieren una dimensión mucho mayor, como si lo cotidiano pudiera convertirse en aventura.

5.- Un cuento de hadas escondido

Aunque *Atlas of the Universe* transcurre en la Rumanía actual y parte de algo tan cotidiano como comprar unos zapatos, su historia recupera elementos de los **cuentos tradicionales**: un objeto perdido —como en *Cenicienta*—, un viaje, un bosque inquietante, distintas pruebas y personajes desconocidos que aparecen en el camino.

Pero la película también juega con esas reglas. Quienes al principio pueden parecer una amenaza terminan ayudando a Filip y hasta su particular «lobo feroz» resulta ser un perro callejero que se convierte en compañero. Así, Paul Negoescu transforma el cuento clásico en una historia sobre **crecer, confiar y aprender a aceptar ayuda**.

ANTES DEL VISIONADO...

Aprendemos sobre cine

1. ¿Sabías que el viaje también puede ser protagonista?

En el cine existe un género llamado ***road movie***, o película de carretera, en el que el viaje no sirve únicamente para trasladar a los personajes de un lugar a otro: ***es una parte fundamental de la historia***. Durante el recorrido aparecen obstáculos, encuentros inesperados y decisiones que hacen que el protagonista llegue al final siendo, de alguna manera, diferente a como empezó.

Seguro que conoces películas en las que ocurre algo parecido. En Los *Mitchell contra las máquinas* (2021), un viaje familiar por carretera acaba convirtiéndose en una aventura que transforma la relación entre sus protagonistas. En *Bolt* (2008), el protagonista también debe recorrer un largo camino lejos de su entorno habitual y, gracias a las personas y animales que conoce durante el viaje, empieza a descubrir el mundo de una manera diferente.

Atlas of the Universe está considerada una *road movie*, aunque se aleja de la imagen más habitual del género: aquí no encontramos grandes autopistas ni un largo viaje en coche. Filip tiene solo diez años y recorre pueblos, caminos y zonas rurales para resolver un problema muy concreto. Sin embargo, **desde su punto de vista esa distancia se convierte en toda una odisea**. Cada parada y cada persona que encuentra amplían un poco más el mundo que conoce y ponen a prueba su capacidad para desenvolverse solo.



ANTES DEL VISIONADO...

Actividad: El viaje que transforma

Antes de ver la película, piensa en clase en alguna historia que conozcáis en la que un personaje tenga que emprender un viaje. No hace falta que sea muy largo.

Entre todos, intentad identificar:

- **De dónde parte** el protagonista.
- **Qué quiere conseguir** al final del recorrido.
- Qué **obstáculos o personas** encuentra durante el camino.
- Si al terminar ha **aprendido o cambiado** en algo.

Cuando veas *Atlas of the Universe*, fíjate en el recorrido de Filip y comprueba si su aventura cumple estos elementos propios de una *road movie*.



ANTES DEL VISIONADO...

2. Cuando lo pequeño se hace enorme

En cine, una historia no necesita comenzar con un gran acontecimiento. A veces, **un objeto cotidiano o una misión aparentemente sencilla bastan para poner en marcha toda la acción**. Una carta, unas llaves, un cuaderno o, como ocurre en *Atlas of the Universe*, unos zapatos pueden obligar a un personaje a tomar decisiones, encontrarse con otras personas y adentrarse en lugares desconocidos. En narrativa, estos elementos funcionan como **desencadenantes de la acción**: provocan una decisión y hacen que la historia empiece a avanzar. Lo importante no es que el objeto sea extraordinario, sino todo lo que puede suceder a partir de él.

Pero el tamaño de un problema también depende de quién lo mire. Para un adulto, equivocarse al comprar unos zapatos o tener que recorrer unos kilómetros puede parecer un contratiempo menor. Para Filip, que tiene diez años, lleva el dinero justo y debe solucionar el problema sin ayuda, **esa pequeña dificultad adquiere las dimensiones de una auténtica odisea**. La película construye así el mundo a la escala de su protagonista: las distancias parecen mayores, los lugares más desconocidos y cada decisión mucho más importante.



Paul Negoescu ha reconocido además la influencia de *¿Dónde está la casa de mi amigo?* (Abbas Kiarostami, 1987), donde otro niño emprende un recorrido para resolver algo aparentemente insignificante: devolver el cuaderno de un compañero. Ambas películas demuestran cómo **una misión sencilla puede convertirse en una gran historia cuando la observamos desde los ojos de quien la vive.**

ANTES DEL VISIONADO...

Actividad: De pequeño a enorme

Elige un **objeto cotidiano** e imagina un problema sencillo relacionado con él: perderlo, tener que devolverlo, llevarlo a algún sitio... y cuenta **esa misma situación desde dos protagonistas diferentes**.

Elige una de las versiones y piensa cómo cambiaría la historia en cada caso, para que esa pequeña misión pudiera convertirse en el **comienzo de una película**.

Al ver *Atlas of the Universe*, fíjate en cómo una tarea cotidiana y un objeto tan normal como unos zapatos pueden crecer hasta convertirse, desde la mirada de Filip, en toda una aventura.



DESPUÉS DEL VISIONADO...

1. El viaje de Filip: lugares que cuentan y decisiones que transforman

En una película, los lugares en los que sucede la historia no se eligen al azar. Cuando se rueda fuera de un estudio, el equipo necesita encontrar **localizaciones reales** que encajen con lo que pide el guion y con la mirada del director. De este trabajo se ocupa el **localizador o *location manager***, que busca los espacios adecuados y comprueba además que sea posible rodar en ellos: accesos, permisos, espacio para el equipo o necesidades técnicas.

En *Atlas of the Universe*, las localizaciones tienen especial importancia porque el viaje de Filip se construye a través de los caminos, pueblos, bosques y espacios que va descubriendo. La película se rodó en **Vălenii de Munte y sus alrededores**, en Rumanía, y el localizador Andrei Stehan trabajó junto a Paul Negoescu en la búsqueda de los escenarios reales que componen este pequeño universo.

Pero el recorrido no transforma únicamente el paisaje que vemos: también transforma a Filip. Su aventura puede entenderse como una especie de **viaje de iniciación**, es decir, un camino en el que el protagonista se enfrenta a situaciones nuevas que le obligan a tomar decisiones, superar miedos y ganar autonomía. No existe un único momento en el que Filip «se haga mayor», sino una suma de pequeñas decisiones y pruebas que va resolviendo por sí mismo, junto con sus momentos de miedo y valentía, las que van marcando sus primeros pasos hacia la independencia.



Una de las imágenes que mejor representa este proceso aparece casi al final del viaje cuando, ya de noche, conoce a un hombre junto a una hoguera. Al principio, Filip teme acercarse al fuego, pero avanza poco a poco. La taza que lleva en las manos termina ayudándole a dar el último paso porque, aunque está vacía, como le explica el hombre, «**el fuego no lo sabe**». Más allá de superar un miedo concreto, la escena resume visualmente el camino que Filip ha recorrido: atreverse a avanzar incluso cuando todavía siente temor.

DESPUÉS DEL VISIONADO...

2. Escuchar el universo de Filip

En el cine, los lugares no se construyen únicamente con imágenes. También los reconocemos por **cómo suenan**: el tráfico de una ciudad, los animales en el campo, unas voces lejanas, el viento entre los árboles o el ruido de una feria. A este conjunto de sonidos que define un espacio y crea una determinada atmósfera lo llamamos **paisaje sonoro**.

En *Atlas of the Universe*, el sonido acompaña el recorrido de Filip y ayuda a diferenciar cada uno de los lugares que atraviesa. Paul Negoescu ha explicado que fue un elemento especialmente importante durante la creación de la película y que prestaron mucha atención al **conjunto formado por la música, los sonidos ambientales y el resto de elementos sonoros**. De hecho, en una entrevista la banda sonora se describe como casi ambiental, como si escucháramos «el sonido de un pequeño universo».

Si cerráramos los ojos ante algunas escenas, seguiríamos obteniendo información sobre dónde está Filip y qué sucede a su alrededor. El sonido puede indicarnos que hemos pasado del pueblo al bosque o de una carretera a una feria, pero también **cambiar la forma en que percibimos un mismo lugar**: hacerlo más tranquilo, más extraño, más amenazante o más acogedor. Por eso, escuchar una película con atención puede ser tan importante como observar lo que aparece en pantalla.

Actividad: El atlas de Filip

Ahora que has acompañado a Filip durante todo su recorrido, vamos a reconstruir su viaje creando **un gran atlas de la película**. No tiene que ser un mapa geográfico exacto: lo importante es representar los lugares tal y como forman parte de la aventura.

En cada parada incorpora tres elementos:

- **El lugar**: representa el espacio en el que se encuentra Filip y recuerda qué ocurre allí.
- **El cambio**: señala qué decisión toma, qué persona conoce, qué miedo afronta o qué aprende en ese momento. Marca especialmente aquellas escenas en las que creas que **Filip da un paso hacia una mayor independencia**.
- **El paisaje sonoro**: anota o representa los sonidos que recordarías de ese lugar: animales, vehículos, voces, música, viento, fuego, silencios… Piensa también qué sonidos añadirías si tuvieras que recrear la escena sin utilizar imágenes.

Después, ordena todas las etapas siguiendo el recorrido de Filip. Al terminar tendrás tu propio **atlas visual y sonoro de su universo**, en el que podrás comprobar cómo cambian al mismo tiempo los lugares que atraviesa, lo que escucha y la forma en que se enfrenta al mundo.

Y ahora, crea tu propio atlas. Piensa en los espacios que forman parte de tu vida cotidiana —el camino al instituto, tu calle, un parque, la casa de un familiar, una plaza, un lugar de vacaciones…— y dibuja un pequeño mapa personal. Fíjate especialmente en **cómo suena cada uno de esos lugares** y anota los sonidos que los hacen reconocibles.

Marca también de una forma especial aquellos espacios que **son o han sido importantes para ti**.

DESPUÉS DEL VISIONADO...

3. Contar sin hablar

El cine no necesita que un personaje explique en voz alta todo lo que piensa o siente. **Las imágenes, el montaje, la luz o el sonido pueden mostrarnos su mundo interior** y permitir que seamos nosotros quienes interpretemos lo que le ocurre.

Casi al final de *Atlas of the Universe*, cuando Filip regresa dormido en el coche, la película combina la imagen real del niño con **luces que se reflejan sobre la ventanilla y distintas imágenes de su viaje que se superponen**. No estamos viendo simplemente lo que sucede dentro del vehículo: esas imágenes parecen trasladarnos a lo que permanece en la memoria de Filip después de todo lo vivido. La secuencia se construyó mediante proyecciones y superposiciones precisamente para expresar una experiencia interior y no limitarse a mostrar la acción física del regreso.

Pero el cine puede hacernos entrar en el pensamiento de un personaje con recursos mucho más sencillos. En el mercado, Filip observa un puesto que tiene **nectarinas**, mira hacia un lado, después hacia el otro y vuelve a fijarse en la fruta. Nadie nos dice qué está pensando, pero la sucesión de imágenes nos permite anticipar su intención: está comprobando si alguien le observa antes de coger una pieza y salir corriendo.



En ambos casos, aunque mediante recursos muy diferentes, **el espectador completa lo que la película no dice**. A veces una superposición de imágenes puede acercarnos a un recuerdo; otras, bastan una mirada, un objeto y el orden de los planos para comprender un pensamiento.

Actividad: ¿En qué estoy pensando?

Elige una situación sencilla y represéntala **sin hablar,** utilizando únicamente la mirada, los gestos y el movimiento de tu cuerpo. Por ejemplo: quieres coger algo sin que te vean, estás buscando a alguien, dudas si entrar en un lugar o intentas ocultar que has hecho algo.

El resto de la clase tendrá que adivinar **qué está ocurriendo y qué crees que está pensando el personaje**.

Después, comentad qué gestos o movimientos os han dado las pistas y pensad también **si os ha resultado sencillo o difícil expresar una idea sin utilizar palabras**. Igual que sucede con Filip en el mercado, a veces una mirada puede contar mucho sin necesidad de diálogo.

SEMINCI

Semana Internacional de Cine
Valladolid
International Film Festival

©Semana Internacional de Cine de Valladolid. 2026

Codirectores SEMINCI	Mariona Viader Javier Estrada
Educación SEMINCI	Laura Barciela Eva Alcaide
Contacto Educación SEMINCI	E-mail: educacion@seminci.com T. 983 426 074 (de septiembre a octubre) M. 618 150 982 (de septiembre a octubre) T. 983 426 460 (centralita) Horario telefónico: De 09h a 15h

Dosier para difusión exclusiva en centros educativos

EDUCACIÓN SEMINCI es posible gracias a:

ORGANIZA: Ayuntamiento de Valladolid

CON EL APOYO DE: Gobierno de España · Ministerio de Cultura · ICAA · Europa Creativa MEDIA · Diputación de Valladolid · Junta de Castilla y León · Young 4 Film Moving Cinema

CON EL PATROCINIO DE: Ribera del Duero · Nos Impulsa · Junta de Castilla y León · Renault Group · Unicaja · rtve · El Norte de Castilla · recoletas salud · FUNDOS · Universidad de Valladolid