

## LA FRECCIA AZZURRA

**Regia:** Enzo D'Alò; **Sogg.:** dal racconto omonimo di Gianni Rodari; **Scenegg.:** Enzo D'Alò e Umberto Marino; **Musica originale:** Paolo Conte; **Tecnica:** animazione; **Personaggi:** Paolo Cardoni; **Direttore animazioni:** Silvio Pautasso; **Voce di Scarafoni:** Dario Fo; **Voce della Befana:** Lella Costa; **Origine:** Italia, Svizzera, Lussemburgo, 1996; **dur.** 92'.

*"Nella notte di Natale, Babbo Natale porta i doni a tutti i bambini del mondo. Ma i bambini più fortunati sono quelli italiani, perché in Italia nella notte dell' Epifania ricevono degli altri doni. Li porta loro la Befana, una vecchina che vola di casa in casa a cavallo di una scopa. Un cinque gennaio di tanti anni fa però i bambini italiani rischiarono di non aver nessun dono...", così la voce fuori campo racconta all' inizio del film: il pomeriggio del 5 gennaio, in una piccola città, mentre nevica e tutti si affrettano per gli ultimi acquisti nel negozio della Befana si stanno accogliendo le ultime ordinazioni e lettere dei bambini dei giocattoli che la Befana nella notte del 5 gennaio porterà a chi è stato buono. Ma quest' anno c' è il rischio che molti bambini non vedranno avverarsi i loro desideri: l' intrigante e cattivo assistente della Befana, il dottor Scarafoni, dopo aver costretto a letto la cara vecchietta con una "strana influenza", di nascosto ha iniziato a prendere ordinazioni solo dietro un grosso compenso. Solo i bambini molto ricchi e che presentano lunghe liste di regali si vedranno esaudire i loro desideri, non i bambini poveri come Francesco che viene maltrattato dal losco Scarafoni quando si presenta al negozio della Befana perché si è innamorato del bel trenino in vetrina, la Freccia Azzurra.*

*Ma i giocattoli, tutti magici e animati, quando scoprono il malefico piano di Scarafoni, si ribellano e organizzano un piano di fuga dal negozio per raggiungere i bambini buoni che li desiderino veramente, perché non vogliono finire nelle mani di bambini viziati e prepotenti, che si stancano presto di tutto. Comincia così la grande fuga dei giocattoli, tra cui il cane di pezza Spicciola che segue le tracce di Francesco, che devono superare molte prove e ostacoli, aiutati da amici che incontrano durante il viaggio e inseguiti da Scarafoni; intanto due ladruncoli cercano di derubare Scarafoni. Francesco viene arrestato ingiustamente come complice dei due, la Befana scopre l' inganno e ordina ai giocattolai di costruire dei nuovi giocattoli. Scarafoni inseguito dai genitori infuriati perde i soldi della truffa, ma alla fine tutto si aggiusta e Francesco trova il regalo più bello: Spicciola, che è diventato un cane in carne ed ossa, e diventa il nuovo assistente della Befana.*



Dal Catalogo *Arrivano i film* A.S. 96/97 – Lombardia Cinema Ragazzi:

“... Mentre leggevo il libro di Gianni Rodari a mia figlia, ho incominciato ad immergermi nella storia della Freccia Azzurra...e inventavo delle nuove parti sul momento, quando sentivo che potevano aumentare la sua magia poetica. Cinque lunghi anni con **La Freccia Azzurra** hanno significato per me veramente un’esperienza coinvolgente, mistica, totalizzante”.

(E. D’Alò)

“... L’idea alla base del mio lavoro con Enzo era quella di non voler ricreare un linguaggio bambinesco e una dimensione semplificata, come spesso si usa nei cartoni animati. Abbiamo cercato di scrivere come per un film “normale”, mantenere una naturalezza di dialogo, usare un linguaggio, concependo sequenze, primi piani, ecc. Abbiamo cercato di scrivere un vero film e credo che ci siamo riusciti”.

(U. Marino)

“Quando ho creato la musica per **La Freccia Azzurra**, ho cercato di entrare il più possibile nel film, lavorando con Enzo sul senso del colore, emozionandomi nel cercare nella musica i colori più caldi o più freddi a seconda del carattere dei disegni”.

(P. Conte).

Così si sono espressi a proposito del film il regista E. D’Alò, il cosceneggiatore U. Marino e il compositore delle musiche P. Conte. E in effetti **La Freccia Azzurra** è proprio un’opera filmica che, partendo dalle forti suggestioni narrative del racconto omonimo di Gianni Rodari, riesce a mettere in scena una storia conosciuta, ma al tempo stesso nuova e fantastica e a costruire un concerto visivo e sonoro in molte parti davvero ricco di poesia e di magia. Il film, realizzato con la tecnica dell’animazione, presenta una struttura tripartita (fase preparatoria: ante-fatto nel negozio della Befana; fase centrale: il viaggio-fuga; fase conclusiva: il ritorno nel negozio della Befana) che può essere definita ciclica: epilogo e prologo sono collocati in uno spazio e in un tempo reali che racchiudono, come in una prolungata parentesi, l’intera vicenda che si svolge tutta in una notte: quella magica dell’Epifania.

Il negozio della Befana costituisce il punto di partenza/fuga per il lungo viaggio in un mondo “altro”, quello della fantasia, dove ogni cosa è possibile, dove tutto può accadere, dove anche i giocattoli possono diventare “vivi e veri”, capaci di fare, agire e cambiare il corso degli eventi...

Ed è proprio in questo mondo “altro” che i nostri protagonisti vivono numerose e affascinanti avventure e affrontano innumerevoli ostacoli e prove prima di tornare nel mondo reale. Elementi “soglia” che segnano il confine fra una dimensione spazio-temporale ben definita e un’altra atemporale e immaginaria sono proprio i due universi messi in scena. Da una parte l’universo degli umani con la Befana che sogna di regalare a tutti i bimbi buoni montagne di doni, ma non può farlo perché è ammalata, con il malefico e avido Signor Scarafoni che invece non ama per niente i bambini e vuole arricchirsi a loro spese, con il dolce e povero Francesco che sogna la sua Freccia azzurra, ma non ha i soldi per comprarla, con i due ladruncoli dall’età imprecisata che in modo goffo e maldestro cercano di approfittare della situazione per impossessarsi di un po’ di quattrini, con i bambini ricchi, antipatici e prepotenti che non sanno più né sognare, né desiderare e quelli poveri invece che aspettano ancora con ansia l’arrivo della vecchina buona... Dall’altra l’universo dei giocattoli, magici e animati, ognuno con delle peculiarità e caratteristiche ben precise: Spicciola il cane di pezza coraggioso e caparbio, il capitano Mezzabarba apparentemente burbero, ma di fondo molto sensibile e tenero, il capo sioux Penna d’Argento saggio e riflessivo, le due inseparabili bamboline chiacchierone e un po’ pettegole, l’orsetto meccanico tutto giallo, dolcissimo e molto timido, il pilota d’aeroplano coraggioso e spericolato, la scatola di pastelli “artistici e fantasiosi”, il mago pauroso e traditore non per volontà sua, ma perché è stato costruito senza cuore e poi ancora i suonatori di una banda, il treno Freccia Azzurra con i macchinisti e il capostazione, la scatola del meccano e una batteria di cannoni con i rispettivi artiglieri e il loro generale, sempre desideroso di affrontare qualche battaglia...

Mescolando filoni e generi, il film si presenta come una narrazione che ha in sé gli elementi fantastici, iperbolici, onirici della fiaba, ma anche gli ingredienti tipici dell’avventura e del viaggio e si presta dunque ad essere analizzato e smon-

tato sia secondo le invarianti narrative, linguistiche e iconiche del genere fantastico che di quello avventuroso.

Nel primo caso si potrà porre l'attenzione soprattutto sulla tipologia, sul ruolo e sulla funzione dei diversi personaggi che, come in ogni fiaba che si rispetti, sono perfettamente caratterizzati, tipicizzati e gerarchizzati (l'eroe, l'antagonista, gli aiutanti...). Sarà bello allora provare ad immedesimarsi in ognuno di loro, recitarne la parte, costruirne una carta d'identità, cambiarne degli aspetti...

Nel secondo caso invece si potranno ripercorrere e analizzare le tappe del viaggio-avventura (partenza, incontro di aiutanti e/o ostacoli, superamento di prove, vittoria finale, ritorno...) e ci si potrà divertire a ricostruire graficamente le fasi più importanti e a giocare a riordinarle o, al contrario, a disordinarle, cambiando così la logica degli eventi e quindi il senso della storia. E a partire da ciò si potranno anche inventare nuovi viaggi, nuove avventure. Un'attenzione particolare potrebbe anche andare ai due universi messi in scena: quello degli umani e quello dei giocattoli. Quest'ultimi, infatti, pur essendo marcatamente antropomorfizzati (parlano, si muovono, agiscono, pensano...), hanno in sé elementi che li differenziano profondamente dagli umani (in particolare dagli adulti): sono molto sensibili, capaci di provare sentimenti "buoni" e agiscono ascoltando prima di tutto la voce del cuore, con l'unico fine di far felici i bambini che li amano. Questa contaminazione/contrapposizione fra i due mondi, questa attribuzione ai giocattoli di una sensibilità capace di cogliere i bisogni-desideri dell'infanzia, può costituire un forte elemento di discussione e può stimolare i bambini, attraverso la mediazione della dimensione simbolico-fantastica, a "raccontarsi" agli altri, a parlare di sé, del proprio rapporto con i giocattoli e con gli amici, con gli adulti, dei propri sogni e desideri.

## Itinerari didattici

### *Lettura e interpretazione del film*

- **La trama** e la struttura narrativa: Lettura interpretativa del film; disegno del momento preferito; ricostruzione collettiva della trama e rappresentazione grafica delle sequenze; riordino delle sequenze (l'insegnante fornisce delle 'carte' su cui sono disegnati i momenti principali del film e propone ai bambini di rimetterle in ordine); associazione didascalica-disegno; analisi della struttura narrativa in base alle invarianti di genere e/o alle funzioni della fiaba classica (vedere "morfologia della fiaba" di Propp); invenzione e rappresentazione grafica di un finale nuovo e diverso; continuazione delle avventure: cosa succederà in futuro a Francesco e alla Befana? Quali altre vicende vivranno insieme? Drammatizzazione della storia (usando travestimenti vari si può mettere in scena la vicenda narrata nel film. L'esperienza può essere documentata con fotografie che serviranno per un nuovo racconto per immagini).
- **I personaggi** del film: costruzione della carta d'identità dei personaggi (si disegna ogni personaggio e si scrive di fianco tutto ciò che si ritiene importante sul suo conto); gioco "mi metto nei panni di..." (si prova, attraverso il mimo e la recitazione, ad immedesimarsi nei vari personaggi, cercando di rispettarne caratteristiche e ruolo e si discute intorno ad un argomento); il gioco "del più" (l'insegnante fornisce dei bigliettini con scritte alcune qualità come: prepotente, generoso, simpatico... e i bambini le associano ai vari personaggi del film).
- **Narrazione** filmica e narrazione letteraria: lettura del libro di Gianni Rodari e rappresentazione grafica di personaggi, ambienti, situazioni come i bambini se li immaginano; conseguente visione del film e confronto con il libro: somiglianze e differenze nell'uso dei codici linguistici, rapporto fra modalità descrittive scritte e modalità descrittive visive, funzione del montaggio nel film e comparazione con il libro; gli effetti e le emozioni provocate dal libro e dal film (livello di immaginazione, partecipazione, identificazione con i personaggi).
- **Il manifesto** del film: prima della visione, osservazione attenta della locandina del film e formulazione di ipotesi sul contenuto dello stesso. Dopo la visione, verifica di quanto detto. Realizzazione di un manifesto per pubblicizzare e proporre il film a utenze varie: bambini che adorano le fiabe, adulti che non amano i film fantastici... Che immagini creare? Quali slogan utilizzare?

## *Elementi per la discussione*

Sul piano tematico il film offre numerosi spunti per indagare sul rapporto fra mondo adulto e mondo bambino, per esplorare la dimensione del sogno, dell'immaginazione, della fantasia nel gioco, per ragionare sulle modalità di gioco individuale e/o di gruppo, sul ruolo/importanza dei giocattoli e sui tipi di giocattoli preferiti dai bambini.

Alcuni nuclei tematici

- **I bambini** ed il Natale: aspettative, desideri, elementi di “magia”.
- **I bambini** ed i giocattoli: chi li sceglie, quali vengono usati di più, come vengono usati, con chi...
- **I giocattoli** di “oggi” ed i giocattoli di “ieri”: testimonianze di nonni e genitori.
- **I bambini** ed i personaggi del film: figure in cui identificarsi, figure che si “infatidiscono”.
- **Se partissi** per un viaggio, nella mia valigia metterei questi giocattoli...

## *Idee*

- **Approccio** alla tecnica del cinema d'animazione: costruzione di semplici “macchine per l'animazione”: taumatropio, fenachistoscopio, zootropio, flip-book... per far comprendere ai bambini come è possibile far muovere i disegni.
- **Visione** di altri film d'animazione che parlino del Natale (es. **La vigilia di Natale** di Brian Cosgrove e Mark Hall, vedere catalogo *Arrivano i film 1995/96*).
- **Lettura** di fiabe e/o racconti in cui i giocattoli siano i protagonisti (es. “Il soldatino di piombo”, “Lo schiaccianoci” ecc.).