



LA FRECCIA AZZURRA

di Enzo D'Alò



Produzione: la Lanterna Magica (I), Fama Film AG (CH), Monipoly Productions (LUX);Produttore esecutivo: Maria Fares. Produttori associati: Rolf Schmid & Vreni Traber, Paul Thiltges.

Soggetto: dal racconto omonimo di Gianni Rodari. Sceneggiatura :Enzo D'Alò e Umberto Marino. Musiche originali: Paolo Conte. Tecnica: animazione. Personaggi: Paolo Cardoni. Direttore delle animazioni: Silvio Pautasso. La voce di 'Scarafoni': Dario Fo. La voce della 'Befana': Lella Costa.

Regia: Enzo D'Alò.

Durata: 92 minuti. Formato 35mm. Distribuzione internazionale: Sacis. Distribuzione italiana: Zenith.

SINOPSI

Prologo

Sull'immagine di un mondo che gira e si fa via via sempre più grande, una voce fuori campo recita: "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..."

È il pomeriggio del cinque gennaio. Neve e in una piccola cittadina tantissimi bambini con i loro genitori si affrettano per le ultime compere. In moltissimi si accalcano anche davanti alla vetrina del negozio della Befana che durante tutto l'anno riceve ordinazioni e lettere dai bambini e, proprio nella notte fra il 5 e il 6 gennaio, porta i doni a chi è stato buono.

Quell'anno però molti bambini rischiano di non veder avverato il loro desiderio. Infatti il malefico assistente della Befana, il dottor Scarafoni, dopo aver costretto a letto la vecchina con una "strana influenza", ha incominciato a sua insaputa ad accettare ordinazioni solo dietro un profumato compenso e ha deciso di portare i doni solo a chi ha i soldi per pagarglieli.

I bambini molto ricchi come Carlo Alberto e Filippo Maria possono perciò consegnare, molto pomposamente, la lunga lista dei regali nel negozio, pagare e andarsene soddisfatti e sicuri di ricevere tutto quanto richiesto. Ben diversa è invece l'accoglienza per Francesco, un bambino povero, orfano del papà, che aiuta la famiglia vendendo caramelle in un cinema; passando davanti al negozio della Befana si è innamorato di uno dei tanti giocattoli che popolano la vetrina: uno splendido treno, la Freccia Azzurra. Dentro al negozio ha però scoperto che quell'anno per ricevere i doni della Befana, bisogna pagarli! È stato inoltre trattato molto duramente da Scarafoni, che lo ha addirittura minacciato e sbattuto in strada in malo modo.

Per fortuna però i giocattoli che, si sa, hanno un cuore grande, quando scoprono la cattiva intenzione del dottor Scarafoni, decidono di organizzare un vero e proprio piano contro di lui. Ognuno di loro ha voglia infatti di finire nelle mani di un bambino che lo desideri veramente e lo tratti con amore e cura e non nelle mani di quei bambini viziati che si stufano di tutto dopo pochissimo tempo.

Vediamo così i giocattoli, che ovviamente sono tutti magici e animati, discutere tra loro e organizzare un piano di fuga. Quasi tutti sono d'accordo che l'unica possibilità sia quella di scappare dal negozio per raggiungere da soli Francesco e gli altri bambini che li aspettano.

Così, poco prima che Scarafoni li prenda per consegnarli ai proprietari che hanno pagato, i giocattoli se la filano in colonna, approfittando di un passaggio segreto- un buco nel muro- che collega il retrobottega del negozio con l'esterno.

Inizia a questo punto la grande avventura dei giocattoli e in testa a tutti c'è il cane di pezza Spicciola che, con il naso nella neve, fiuta le tracce di Francesco. Non appena però Scarafoni si accorge della scomparsa dei giocattoli, si lancia alla loro disperata ricerca: deve assolutamente trovarli e consegnarli al più presto ai genitori che hanno sborsato i quattrini. Perciò, a cavallo della scopa della Befana, Scarafoni inizia a esplorare la città dall'alto.

Intanto i giocattoli proseguono nel loro viaggio e , come in ogni "on the road" che si rispetti, lungo il percorso incontrano amici che li aiutano come Arturo, il metronotte, o la Statua nella piazza, ma si trovano anche a dover affrontare numerosi pericoli e a superare molti ostacoli: una pozzanghera diventa per loro un terribile gorgo che sta per inghiottire una bambolina, ma per fortuna il Capitano Mezzabarba riesce a salvarla grazie alla sua ancora; Scarafoni – grazie al tradimento del mago – sta per riprenderli tutti, ma arriva il pilota a sbarrargli la strada, sparandogli in pieno viso una raffica di cicche; la Freccia Azzurra sta per essere distrutta da un tram e solo all'ultimo minuto riesce a fuggire dai binari....

Mentre i giocattoli molto coraggiosamente cercano di raggiungere il loro obiettivo, in città succedono tante altre cose interessanti...

La Befana, svegliata da una telefonata di protesta di un genitore ricco, scopre l'inganno di Scarafoni e decide dunque di entrare in azione: sveglia i giocattolai della città per far loro costruire nuovi giocattoli da distribuire prima dell'alba.

Lesto e Scarpa, due maldestri e litigiosi ladruncoli che hanno visto Scarafoni nascondere molti soldi nella cassaforte, decidono di compiere una rapina , ma non riuscendo a entrare dall'unica piccola e stretta finestrella che dà accesso al negozio della Befana, decidono di servirsi di un bambino e rapiscono Francesco che, a quell'ora di notte – terminato il suo lavoro al cinema – è l'unico in giro per la città.

Passa un po' di tempo e Scarafoni riesce a raggiungere un'altra volta i giocattoli e sta per catturarli, quando Spicciola lo assale... Gli altri riescono così a fuggire, in compenso lui finisce nel bidone dell'immondizia.

Intanto i bambini, sia ricchi che poveri, sono sempre più agitati perché le ore passano e della Befana non c'è alcuna traccia...Solo qualche fortunato vede avverarsi il proprio desiderio perché certi giocattoli (che ormai hanno perso Spicciola e non sono perciò più in grado di seguire le tracce di Francesco), quando trovano sul loro percorso qualche bimbo interessante, scelgono di staccarsi dal gruppo e di fermarsi in dono. Così l'orsetto giallo resta nel lettino di un bimbo che vive in una cantina, le due bambole si fermano a casa di Barbara, il Capitano Mezzabarba finisce per errore nelle mani di Marina, le matite colorate riempiono la casa di disegni magici a un tenero bimbo e la Freccia Azzurra con i macchinisti e il capostazione si ferma da Roberto, il figlio di un ferroviere..

Nel frattempo Francesco, rinchiuso nel negozio della Befana, chiama la polizia per denunciare i due ladruncoli, ma viene creduto loro complice e arrestato. Per fortuna il metronotte Arturo – che è amico di Francesco – convinto dell'innocenza del ragazzo, corre a chiamare la Befana la quale si precipita in commissariato e, grazie alla sua autorità, lo fa immediatamente rilasciare. È ormai l'alba, Francesco stanco morto se ne sta tornando a casa e un vetturino che lo vede solo e affranto gli offre un passaggio sulla sua carrozza. La Befana, dopo aver ritirato i nuovi giocattoli da Mastro Simone, parte a razzo per la distribuzione dei regali e riesce ad accontentare tutti i bambini. Spicciola, che nel frattempo è riuscito – grazie all'aiuto di un altro cane – a uscire dal bidone dell'immondizia e, magicamente, si è trasformato in un cane in carne ed ossa, vaga triste e malinconico per la città deserta... Ad un tratto, quando ormai tutto sembra finire male, Spicciola s'imbatte nella carrozza e incontra così finalmente Francesco che, felicissimo d'aver trovato un nuovo amico, pensa che quello sia il miglior regalo che la Befana potesse fargli.

E Scarafoni? Ormai stanco d'inseguire i giocattoli, decide di tornare al negozio, prendere i soldi dalla cassaforte e scappare velocemente. Ma proprio mentre sta fuggendo, inseguito dai genitori infuriati per non aver ricevuti i regali già pagati, succede l'irreparabile: la valigia si apre, tutte le banconote si spargono in cielo e in terra e lui si accascia al suolo disperato. Per Scarafoni è davvero la fine, mentre per Francesco è l'inizio di una nuova vita: la Befana gli propone di diventare il suo nuovo aiutante di fiducia.

ANALISI DELLA STRUTTURA

"... 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: antefatto 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 perchè 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 nè sognare, nè 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 chiaccherone e un po' pettegole, l'orsetto meccanico tutto giallo, dolcissimo e molto timido, il pilota d'aereo-pilano 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 a essere analizzato e smontato 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 a 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

Letture e interpretazione del film

1) 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 didascalia-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).

2) 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 a 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).

3) 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).

4) 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 e il Natale: aspettative, desideri, elementi di 'magia'.
- i bambini e i giocattoli: chi li sceglie, quali vengono usati di più, come vengono usati, con chi...
- i giocattoli di 'oggi' e i giocattoli di 'ieri': testimonianze di nonni e genitori.
- i bambini e i personaggi del film: figure in cui identificarsi, figure che "infastidiscono".
- 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.).