



I RACCONTI DELLA NOTTE

regia: Michel Ocelot

sceneggiatura: Michel Ocelot

scenografia: Rodolphe Chabrier, Mathilde Germe

musica: Christian Maire

personaggi: Eric Serre, Léo Silly Pelissier, Alice Bouchier

produzione: Nord-Ouest Films

41, rue de la Tour d'Auvergne, F-75009 Paris

contact@nord-ouest.fr

distribuzione CH: Frenetic Films AG

Bachstrasse 9, CH-8038 Zürich

mail@frenetic.ch/www.frenetic.ch

v.o. francese, overvoice italiano, colore, 35mm, 84'

fascia d'età: 2° e 3° elementare

A cura di Giancarlo Zappoli

Un vecchio cinema in disuso. Tre animatori: un uomo anziano, un ragazzo e una ragazza. Ognuno ha a disposizione un computer e tanta fantasia.

Il ragazzo ha sempre ammirato il personaggio fiabesco del lupo mannaro. L'uomo anziano (che d'ora in avanti chiameremo il Maestro) vorrebbe dissuaderlo ma alla fine accetta di inventare con loro una storia su questo soggetto. La ambienteranno nel Medioevo alla corte di Borgogna. Il maschio diventerà un principe e la femmina una delle due sorelle protagoniste. Si può dare inizio al racconto de

IL LUPO MANNARO

E' la storia di due sorelle innamorate dello stesso principe, Ian. Lui chiede la mano della più vecchia delle due con grande sofferenza della più giovane che lo ha amato per tutta la vita. Però c'è un duplice segreto. Da un lato la promessa sposa mente nell'affermare di aver aiutato il principe mentre era prigioniero. Dall'altro il giovane non ha avuto il coraggio di rivelarle che nelle notti di luna piena si trasforma in lupo. Nel momento in cui glielo racconta la donna chiede di assistere alla trasformazione e fa scomparire in un pozzo il collare d'oro che solo può permettere alla belva di ritornare essere umano. Subito dopo annuncia la scomparsa del suo amato ad opera di un pericoloso lupo che va immediatamente cacciato. La sorella si reca nel bosco stanca di vivere e viene aggredita da un orso. Sarà il lupo a salvarla e a trasportarla a casa. Racconterà a quello che crede che sia un animale di essere stata lei a salvare Ian. Ora costui conosce la verità e la ragazza racconta al padre che il lupo non l'ha uccisa ma salvata e chiede che il lupo venga messo a confronto con la sorella. La donna racconta ciò che ha fatto: il collare è in un pozzo profondo. Chi ama veramente Ian va a cercare l'oggetto e il lupo ridiventa uomo. Ora sa chi merita la sua riconoscenza e il suo amore.

E' ora il momento di una storia dal sapore caraibico. Natura lussureggiante con piante dai frutti succosi ma, in qualche caso, velenosi. Animali che vanno dalla tartaruga all'iguana.

TI JEAN E LA BELLA SCONOSCIUTA

Il curioso Ti Jean si addentra in un cunicolo che lo conduce nelle viscere della Terra. Fischiettando procede sempre più giù fino a incontrare due vecchie megere che mangiano ossa e un vecchio che cammina a testa in giù il quale si sorprende di saperlo vivo. E' infatti capitato nel Paese dei Morti ma essendo l'unico vivente ha l'opportunità di fare sua la figlia del Re. Dovrà però superare tre passaggi sorvegliati da un'ape, una mangusta e un iguana giganti. Il vecchio gli offre dei fiori, dei frutti e del cibo che gli serviranno per mettere i tre esseri in condizione di non nuocere in qualche caso uccidendoli. Ti Jean però decide di fare di testa sua. All'ape offre dei fiori di ibiscus e la ammansisce tanto da poterla accarezzare. Alla mangusta offre un cibo speciale che sua madre aveva preparato per lui. Per l'iguana ci sono pronti frutti prelibati. Giunto di fronte al re viene sottoposto a tre nuove prove stando però in prigione in attesa della morte. La prima prova consiste nel ritrovare 11 delle 12 tartarughine d'oro che sono sfuggite alla principessa. Sarà la mangusta, riconoscente, a trovarle con il fiuto. C'è poi da ritrovare un diamante smarrito. Sarà l'iguana ad andare a cercare l'oggetto prezioso. La terza prova consiste nell'individuare, tra le tre figlie identiche, del Re la Bella Sconosciuta. Sarà l'ape, divenuta piccola, ad indicargli, volandole sul naso, la principessa giusta. Ma Ti Jean ha cercato l'avventura per l'avventura. Non gli interessa diventare Re del regno dei morti e al villaggio ha già una fanciulla che lo aspetta.

I due ragazzi leggono, su consiglio del Maestro, la leggenda del serpente di Ouagadugu che ai loro però non piace a causa del finale negativo. Decidono di trasferirla al tempo dei sacrifici umani degli Aztechi.

L'ELETTO DELLA CITTA' D'ORO.

La città è tutta edificata in oro ma gli abitanti non sono felici. Un giovane rimane stupefatto dalla bellezza dei palazzi ma ancor più lo colpisce la bellezza di una ragazza. La quale è triste perché proprio il suo aspetto la condanna ad essere sacrificata in occasione della festa della città. Il Benefattore della città infatti mangia solo quattro volte all'anno ma il suo nutrimento ogni volta è costituito da una bella fanciulla. In città nessun giovane si interessa alle belle ragazze perché si sa che vivranno poco. Il rito si sta per compiere: il Gran Sacerdote sceglierà dinanzi al popolo una fanciulla che verrà mangiata. Egli ha annunciato che se il Benefattore morisse la città si autodistruggerebbe. Il giovane però non può accettare che la fanciulla venga sacrificata e decide di combattere l'invincibile Benefattore. La fanciulla viene prescelta e il giovane provoca il Gran Sacerdote il quale dice di aver già offerto un sacrificio la propria figlia. Il Benefattore in forma di drago viene sfidato dal giovane e si mette al suo inseguimento divorandolo. In realtà il giovane lo ha ucciso dall'interno con la sua spada. La città inizia a crollare e l'oro scompare anche dagli ornamenti degli abiti. . Ora il giovane ha tutti contro tranne la fanciulla che cerca di convincere i suoi concittadini che hanno perso solo il negativo: l'oro. Le fanciulle belle però comprendono di essere state salvate e il popolo si mette dalla loro parte.

IL RAGAZZO TAM TAM

In un villaggio africano c'è un ragazzo costantemente attratto dalla voglia di suonare i tamburi. Gli abitanti non lo sopportano più e lo invitano a dedicarsi ad altre attività. Un giorno si allontana nella foresta e salva con il suo suono un uomo dall'assalto di una bestia feroce. Costui è il guardiano del tam tam magico che, se suonato, obbliga a danzare chi ne ascolta il ritmo. Dopo aver raccolto i frutti che il ragazzo aveva fatto cadere sulla fiera i due raggiungono il luogo in cui lo strumento è custodito. Viene permesso al ragazzo di suonarlo e lui esibisce la sua bravura ma l'uomo non balla. Solo se il ragazzo tam tam sarà disposto ad apprendere si otterrà l'effetto. Lui accetta e, una volta addestrato, è pronto per provarne il suono su un porcospino che danza. Ora può tornare al villaggio. Suona e la figlia del re danza. Il ragazzo vuole vendicarsi e fa ballare tutti. La figlia del re vuole che suoni per il padre che sta morendo ma lo stregone si oppone dicendo che lo ucciderà. Il suono del tamburo invece risveglia il sovrano che gli dona una lancia. Arriva però al villaggio una tribù nemica. Sarà ancora il ragazzo a risolvere la situazione: gli avversari danzando lasciano il villaggio. Lo stregone si impadronisce del tam tam ma non lo sa suonare e viene ucciso. La guerra inizia nuovamente e il ragazzo dovrà tornare a suonare anche se il tam tam magico è stato distrutto. La pace torna per merito suo e della figlia del re che ha saputo capirne le doti.

IL RAGAZZO CHE NON MENTIVA MAI

E' ora la volta di un racconto ambientato in Tibet: La ragazza però, dopo averlo letto, si rifiuta inizialmente di interpretare il ruolo della principessa perché è cattiva.

Il re del Tibet è a colloquio con un altro sovrano. Il primo racconta di un cavallo che parla, l'altro di una giumenta che canta cavalcata dalla figlia principessa. Il re del Tibet replica affermando che nel suo regno c'è un fenomeno ancor più straordinario. Il giovane che cavalca il cavallo parlante non mente mai. L'altro sovrano scommette metà del suo regno sul fatto che riuscirà a fargli dire una bugia. Il re del Tibet rilancia: anch'egli è pronto a giocarsi metà del regno sul fatto che il ragazzo resisterà alla menzogna. La principessa però è sicura di riuscire a ottenere una bugia. Un giorno arriva un a fanciulla viandante che chiede da bere. Il ragazzo le offre alloggio e se ne innamora giurandole amore eterno. La ragazza si ammala e lui cavalcava sulle montagne per trovare le erbe medicinali più rare. In realtà si tratta della principessa che vuole condurlo a mentire. Lo spinge così a uccidere il suo cavallo parlante affermando che solo mangiare il suo cuore potrebbe salvarla. Se non lo ucciderà avrà mentito sulla sua volontà di amarla per sempre. Il cavallo si sacrifica volontariamente ma la principessa scompare. Ora il ragazzo deve rendere conto al re del Tibet di dove sia finito il cavallo parlante ed è tentato di non dire la verità sulla sua sorte. Non è però capace e rivela al re cosa è successo. Così il sovrano vince la scommessa e la principessa, pentita, gli chiede perdono e gli rivela il suo amore.

LA RAGAZZA CERBIATTA E IL FIGLIO DELL'ARCHITETTO

Medioevo. Un giovane e una fanciulla sono innamorati ma lei è sotto il dominio di un perfido tutore e stregone che la vuole sposare. Dinanzi al suo rifiuto la fa imprigionare grazie all'aiuto di animali mostruosi. La ragazza è rinchiusa in un castello inaccessibile ma il ragazzo, figlio di un architetto, ha già conosciuto le impervie guglie degli edifici paterni ed inizia a scalare l'edificio. Riesce così a parlarle e a convincerla ad accettare il matrimonio con lo stregone. Il ragazzo conosce infatti dei segreti della cattedrale che gli sono stati rivelati dal padre architetto e che neppure il vescovo conosce. Al momento dello scambio della promessa di matrimonio la sposa scompare in una botola e fugge con il vero amore. Lo stregone lancia su di lei un sortilegio e la trasforma in una cerbiatta timorosa. Sarà un corvo ad aiutare il giovane a trovare l'abitazione della Fata delle Carezze nascosta in una montagna all'interno di un enorme uovo. Ora però occorre trovare la Fata degli Uccelli. Il giovane chiede aiuto al corvo accarezzandolo. Il volatile si trasforma nella sua amata.

Sui titoli di coda la Fata delle Carezze dice all'anziano tutore del ragazzo che l'amore tra un giovane e una fanciulla ha più potere delle magie delle fate.

ELEMENTI PER LA RIFLESSIONE

Chiedere agli alunni di disegnare la storia che più ha colpito e poi ragionare insieme sulle scelte.

Distinguere in ogni racconto chi siano i buoni e i cattivi (in qualche caso c'è un passaggio di campo).

Chi tra i protagonisti maschili è il preferito? Perché

Chi tra le protagoniste femminili è la preferita? Perché?

Quanti e quali animali abbiamo visto in azione nei diversi racconti?

Ricordiamo in quali luoghi si sono svolte le storie? Proviamo a ricordare.

Con l'aiuto del docente si potranno far rilevare le 'moralì' dei racconti che hanno maggiormente suscitato interesse.