

PRINCIPI E PRINCESSE



PRINCES ET PRINCESSES
Francia, 2000
di Michel Ocelot

ARRIVANO I FILM

- **Produttore:** Didier Brunner, Jean-François Laguionie
- **Animazione:** Lionel Kerjean, Gilles Buegard, Pascal Lemaire, Georges Sifianos, Bénédicte Galup, Inni Karine Melbye, Michel Ocelot, Hugues Bourdoncles
- **Scenografia:** Michel Ocelot, Richard Mithouard, Inni Karine Melbye, Bénédicte Galup, Lionel Kerjean
- **Montaggio:** Anita Vilfrid, Michèle Péju, Dominique Leféver
- **Assistenti al montaggio:** Aicha Benhalima, Dominique Brune Dursen
- **Musica:** Christian Maire
- **Tecnico del suono:** Jean Taxis
- **Missaggio:** Alec Goosse
- **Ritocchi delle immagini:** Florent Mounier
- **Laboratori:** Telcipro GTC
- **Durata:** 70 min.
- **Distribuzione Italia:** Mikado
- **Distribuzione Lombardia:** Zenith

SINOPSI

Si tratta di un insieme di sei storie raccontate con la tecnica del teatro delle ombre. Ogni storia è preceduta da un prologo: due bambini molto creativi e un vecchio signore si ritrovano tutte le sere in un cinema in disuso e, con l'aiuto di un vecchio tecnico, essi inventano, si divertono e vivono numerose storie nelle quali essi interpretano le parti degli eroi.

1° storia: La principessa e i diamanti

Una bellissima principessa è rinchiusa, a causa di una maledizione, in un luogo segreto e inespugnabile. Si sa che chiunque volesse tentare di liberarla, dovrebbe raccogliere, in prossimità di quel luogo, 111 diamanti brillanti che scintillano nell'erba e formare un bel collier. Ma tutti i principi che hanno tentato questa impresa, hanno fallito e sono misteriosamente spariti senza lasciare traccia alcuna.

Un giorno un giovane uomo, non più bello, non più intelligente degli altri, ma semplicemente più gentile, si avvicina a luogo e inizia a cercare i diamanti, stando però molto attento a non calpestare le formiche del prato. Queste, riconoscenti, l'aiutano a formare il bel collier di diamanti. La principessa viene così liberata e il giovane uomo può sposarla.

2° storia: Il ragazzo dei fichi

Egitto. Un povero paesano vorrebbe incontrare la regina. Un mattino, in pieno inverno, un bel fico matura inspiegabilmente su un albero dove il povero uomo vive. Egli pensa allora di raccogliergli e di offrirlo alla regina. La regina lo accetta e lo mangia con gusto: questo frutto è talmente dolce e delizioso che decide di ricompensare l'uomo. Per molte mattine di seguito, il giovane si reca al palazzo per offrire alla regina un fico succulento. Ogni volta però il guardiano del palazzo si arrabbia. Egli è avido, invidioso e cattivo e studia uno stratagemma per recuperare sempre il regalo che la regina ha destinato al gentile giovane. Ma...fatalità! Il suo tranello verrà scoperto e la regina, capita la sua malvagità, ordinerà di tagliargli la testa e nominerà il giovane uomo suo nuovo guardiano di fiducia.

3° storia: La strega-maga

Medioevo. Il castello della strega-maga è impenetrabile. Lo sa bene chi ha cercato di accedervi. Conti, principi, duchi hanno più volte tentato di superare la porta. Scale, ariete, fuoco, armi di soldato: niente ha mai permesso di penetrare in questo castello misterioso e il re ha dichiarato che darà sua figlia in sposa al primo uomo che ci riuscirà.

Un giorno, un giovane uomo che non ha armi e che ha ben osservato tutti gli stratagemmi usati dagli altri, decide in tutta semplicità di bussare alla porta della strega-maga. Contro tutte le previsioni, la porta si apre. La maga-strega accoglie con gentilezza il giovane uomo e gli fa visitare il suo splendido palazzo. Vittorioso, il giovane eroe annuncia a tutta la corte che egli sposerà...la strega-maga!





4° storia: Il mantello della vecchia dama

Il Giappone nei tempi antichi. Una vecchia dama ha un bellissimo mantello e molti vorrebbero impossessarsene. Anche il ragazzo grande e grosso che vive per la strada, pur di averlo non esiterebbe a rubarlo. Egli allora non esita a ingannare la vecchia dama. Le propone di riaccompagnarla a casa, trasportandola sulla sua schiena. Ma colui che crede di ingannare, spesso viene ingannato. Egli non sa infatti a cosa va incontro. La vecchia dama ha una forza inimmaginabile. Si fa accompagnare dal ladro in una lunga passeggiata attraverso tutto il Giappone. Quindi, dopo una intera notte passata a girovagare sulle spalle del ladro completamente distrutto dalla fatica, si fa riaccompagnare a casa. Per la notte passata tra meravigliosi paesaggi, la donna ricompenserà il ragazzo regalandogli il magnifico mantello.

5° storia: La regina crudele

Nei tempi futuri, una regina molto crudele uccide i suoi pretendenti grazie a un *megaradar*. I suoi innamorati cercano allora di nascondersi, ma grazie al *megaradar* la regina li intercetta, riesce a trovarli e... paff, li disintegra. Ma il narratore di storie è più furbo di lei. La regina ama molto ascoltare la narrazione di favole e vuole sempre avere qualche narratore a palazzo. Così l'affabulatore si reca nella camera della regina, dove il *megaradar* non può trovarlo. E, magia delle magie, la regina s'innamora del giovane uomo intelligente. Tutto è bene ciò che finisce bene.

6° storia: Principi e Principesse

Questa incomincia nel modo in cui solitamente le storie finiscono. Un principe e una principessa si abbracciano e si baciano. Ma, catastrofe! I loro baci sono pericolosi. A ogni bacio il principe e la principessa si trasformano in differenti animali. Finalmente, bacio dopo bacio, il principe diventa una principessa e la principessa un principe. La principessa è piuttosto contenta: a lei spettano così le parti delle cacce e delle battaglie. Al contrario al principe...ma questa è un'altra storia. Sembra che egli non ami troppo il ricamo....

ANALISI DELLA STRUTTURA

Ogni volta che si inventa, si ascolta o si guarda una storia, si compie un viaggio. Il “C’era una volta...” apre sempre le porte a paesi lontani, a tempi diversi, ad un tempo che non ha tempo. A situazioni dove reale e fantastico permettono di osservare la realizzazione dei vari passaggi della dimensione più consona al genere umano: “crescere”.

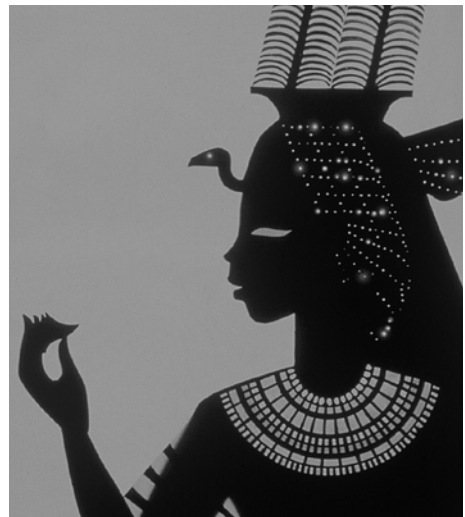
Le storie ci danno la possibilità di fare esperienza di posti nuovi, di altri mondi, ma permettono anche di costruire il proprio mondo interiore, una volta raggiunta la consapevolezza di sé, consentono di percepire in modo diverso sia il proprio contesto reale, sia quello interiore.

Le fiabe presentano percorsi evolutivi, viaggi che non deludono. Un procedere a volte lento, a volte impetuoso e carico, come un torrente. Avviarsi a piccoli passi o buttarsi in una fuga per cambiare o anche solo per andare. Le storie, come la vita del resto, sono costellate di sorprese, di pericoli, di incontri piacevoli o di quelli indesiderati...Esse ci avvertono di ciò che può succedere nel processo evolutivo di ciascuno.

Le fiabe, come dice Calvino, “...sono vere. Sono, prese tutte insieme, nella loro sempre ripetuta e sempre varia casistica di vicende umane, una spiegazione generale della vita, nata in tempi remoti e serbata nel lento ruminio delle coscienze contadine fino a noi, sono il catalogo dei destini che possono darsi ad un uomo e ad una donna, soprattutto per la parte di vita che è appunto il farsi di un destino: la giovinezza, dalla nascita che sovente porta con sé un auspicio o una condanna, al distacco della casa, alle prove per diventare adulto, per confermarsi come essere umano”.

E dunque le fiabe possono diventare veri e propri ponti gettati dall’età adulta verso l’infanzia (e viceversa!) per promuovere dei percorsi formativi di scoperta, di conoscenza, di dialogo e di incontro con il proprio mondo interiore e con gli infiniti mondi fuori da sé. E il film di Ocelot offre senza dubbio tutte queste opportunità messe insieme: consente, in modo mediato e simbolico, di affrontare anche con bambini piccoli temi molto importanti quali il superamento di ostacoli, difficoltà, prove per il raggiungimento di obiettivi importanti; la necessità di separarsi e diventare autonomi per costruire la propria identità; l’importanza di guardare alle persone che si incontrano lungo il cammino senza fermarsi alla apparenze, imparando a discernere dove stanno bene e male, giusto e sbagliato, buono e cattivo, senza apriorismi o schematismi gratuiti.

E regala inoltre la possibilità di viaggiare, attraverso la magica dimensione del fantastico, in luoghi e spazi “altri”, lontani, consentendo agli spettatori di entrare in contatto con usanze, tradizioni, riti, miti di diversi popoli, aspetto questo fondamentale per promuovere un reale avvicinamento e un incontro fra le culture dell’umanità.





È un bel film d'animazione quello del regista (autore anche di quel piccolo capolavoro inserito nel circuito "Arrivano i film" dello scorso anno, "Kirikou e la strega Karabà"), capace di offrire un piacevolissimo spettacolo per lo sguardo e di nutrire l'immaginazione dei piccoli (ma anche dei grandi) con narrazioni favolistiche lontane dai territori più esplorati da certa tradizione letteraria e cinematografica.

Per la realizzazione del film, Ocelot ha scelto una tecnica affascinante e solitamente poco usata nei lungometraggi d'animazione: quella del teatro delle ombre.

Con sagome nere ritagliate, uno schermo

e giochi di luci colorate ha creato un mondo suggestivo e originale, caratterizzato da una notevole ricercatezza estetica. Nessun particolare nel film di Ocelot è lì per caso: ogni personaggio e ogni ambientazione sono elementi espressivi studiati nei minimi dettagli in modo tale che l'uso contaminato delle silhouette nere e di sfondi cromatici differenti consentano di creare sempre un effetto visivo efficace. Nella storia del Cinema d'animazione per ritrovare degli esempi simili, bisogna rifarsi ai lavori della tedesca Lotte Reininger, attiva soprattutto negli anni '30-'40 e autrice di capolavori quali *Le avventure del principe Ahmed* (1929), ma non va dimenticato che quella delle ombre animate è tra le forme espressive teatrali più antiche, praticata come forma artistica nel teatro classico dell'antica Cina e di altre civiltà dell'Estremo Oriente e, in Europa, negli spettacoli d'ombre animate con la lanterna magica sin dal 1700.

Per inventare le storie Ocelot, oltre a lasciar correre a briglie sciolte la sua fertile immaginazione, si è ispirato a numerose cose che egli dice di avere a cuore: il Giappone e i disegni di Hokusai, l'Egitto antico, il Medioevo, una favola dei fratelli Grimm... E con le sue sei storie ha lasciato agli spettatori una vera e propria ricetta per inventare storie perfette, come egli stesso ha dichiarato: "Per inventare una storia servono due dita di malizia e un pizzico d'immaginazione. È necessario poi prendere un eroe e un'eroina e attribuirgli qualche qualità, ma soprattutto trovare loro una missione da compiere, un problema da risolvere, una sfida da affrontare. Per rendere il tutto più avvincente, non bisogna esitare ad aggiungere qualche pericolo. E, se si può, inserire anche delicatamente qualche sorpresa o delle cose che non si possono fare se non ci si vuole attirare qualche maledizione. In questa ricetta d'immaginazione, si devono quindi mescolare uno o due personaggi che aiutino gli eroi nelle loro imprese. Per terminare, è necessario mescolare accuratamente l'impasto per ottenere un finale felice. Prima di servire, si consiglia di insaporire con humor e sorrisi."

"Princes e princesses" è dunque un film da guardare, da gustare e da cui prendere spunto per creare, inventare, continuare a far viaggiare l'immaginazione.



ITINERARI DIDATTICI

a) Prima della visione del film

I principi e le principesse nell'immaginario infantile

Potrebbe risultare interessante esplorare, prima della visione del film, le idee e le rappresentazioni che gli alunni hanno di principi, principesse, eroi di numerosissime fiabe.

Su un grande cartellone si potrebbero elencare i nomi, le caratteristiche e i poteri di tutti i principi e le principesse presenti in fiabe conosciute dai bambini e farne anche una rappresentazione grafica. Si potrebbe anche proporre agli alunni di immaginare, disegnare e presentare il proprio “modello” di eroe a partire dallo stimolo: “Se io fossi un principe/una principessa, vorrei essere...”

b) Dopo la visione del film

La mappa dei luoghi narrati nel film

Il film consente di fare salti indietro e avanti nel tempo, dal Medioevo a un mondo del futuro e di spostarsi qua e là nello spazio, dall'Egitto al Giappone, in una dimensione costantemente sospesa fra realtà e fantasia, ma comunque capace di offrire spunti su usi, costumi, tradizioni di altri tempi e di altri luoghi. Utilizzando la tecnica del brainstorming potrebbe allora essere interessante elencare tutto ciò che si è scoperto su quei luoghi o su quei periodi storici e approfondire poi ciò che più suscita l'interesse degli alunni con ricerche a tema. Il brainstorming potrebbe anche essere rappresentato graficamente, disegnando per esempio delle mappe mute del Giappone o dell'Egitto e riempiendole con parole e/o immagini evocati dalla visione del film.

Sei fisionomie di principi e principesse

Il film di Ocelot propone sicuramente nuove immagini di principi e principesse. Attraverso il mimo e la drammatizzazione e utilizzando semplici travestimenti, la classe potrebbe rimettere in scena le storie raccontate nel film. Entrando nei panni dei protagonisti, sarà facile metterne in luce le caratteristiche salienti e, in un secondo momento, confrontarli con quelli evidenziati prima della visione del film.

Magie e trasformazioni

I principi e le principesse nel film di Ocelot, come in ogni fiaba che si rispetti, sono spesso dotati di poteri magici e sono in grado di compiere magie mirabolanti, di operare trasformazioni e di trasformarsi essi stessi. Dopo aver ripercorso con la memoria le infinite possibilità di mutazione e cambiamento proposte nelle fiabe conosciute e anche quelle presentate nel film, si potrebbe giocare a inventarne delle nuove, partendo da stimoli tipo: “se io potessi mi trasformerei in...perché” “i poteri magici che io vorrei avere sono...” “mi piacerebbe trasformare...in...perché...”

Ogni fiaba una strada

Per comprendere quanto gli alunni abbiano compreso e interiorizzato la trama e la struttura narrativa di ciascuna fiaba narrata nel film, si potrebbe proporre loro il gioco della strada. Su un grande cartellone viene disegnata una strada divisa in tanti riquadri numerati e con, dislocati qua e là, diversi punti di sosta, corrispondenti ciascuno a tappe importanti del



racconto. Nei punti sosta vengono scritte le tappe (partenza, mancanza, ostacolo, prova da superare, incontro con il donatore ecc.). Gli alunni, a turno, tirano i dadi e, a seconda della casella su cui finiscono, devono raccontare il momento corrispondente.

Giocare con le ombre: un vero divertimento

Un altro modo per ripercorrere e rivivere le storie narrate nel film potrebbe essere quello di rimetterle in scena proprio usando la tecnica del teatro delle ombre. Sarebbe sufficiente disporre di un grande telo bianco tipo lenzuolo, di una fonte luminosa tipo lampada da tavolo, di cartoncino nero per realizzare i personaggi e gli ambienti e, magari, di lucidi colorati da mettere a modi filtro davanti alla lampada. Fissando le sagome di cartoncino a lunghi bastoncini sarà possibile ad ogni alunno dar vita e voce anche a più personaggi contemporaneamente. Divertente sarà anche inventare nuovi dialoghi o far continuare in modo originale le storie narrate nel film.

ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

- La metamorfosi nella fantasia e nella realtà del mondo animale
- La capacità di affrontare prove, superare ostacoli, pericoli, difficoltà per raggiungere un obiettivo nelle fiabe e nella vita reale
- La forza fisica o l'intelligenza: qual è "l'arma" più potente per superare prove e risolvere problemi?
- Qual è l'importanza e il significato della furbizia nelle fiabe? E nella vita reale?

IDEE

A partire dalle sollecitazioni e dagli stimoli offerti dalla visione del film, è possibile sviluppare diversi percorsi trasversali di approfondimento. Alcuni suggerimenti:

Il cinema d'animazione: un universo di creatività e tecniche diverse

Visione del pacchetto multimediale "Arrivano i video 6: il cinema d'animazione" (edito dalla Regione Lombardia, Direzione Generale Culture, Identità e Autonomie della Lombardia), in particolare dell'unità "Le tecniche della magia" nella quale è spiegato in modo chiaro ed elementare come si realizza l'animazione con la tecnica del teatro delle ombre. E i più arditi potranno poi anche cimentarsi, disponendo di una videocamera, nella realizzazione di semplici animazioni con questa tecnica.

Confronto fra letteratura e cinema

Numerosi ormai sono i testi per ragazzi che contengono raccolte di fiabe e favole dal mondo. La visione del film potrebbe costituire lo stimolo per suscitare curiosità e per avvicinarsi alle tradizioni letterarie di paesi lontani da noi. In particolare, dopo la visione, potrebbe essere significativa la lettura di fiabe della tradizione giapponese e egiziana.



Confronto fra due film dello stesso regista

Michel Ocelot è anche regista di un altro interessante film d'animazione "Kirikou e la strega Karabà" che – sempre attraverso la tecnica del cinema d'animazione e con uno stile personalissimo- conduce gli spettatori ad assaporare i colori, i ritmi, i suoni della cultura africana. La visione comparata dei due film può stimolare un interessante confronto, alla ricerca di differenze e somiglianze nell'uso dei codici linguistici, nella struttura narrativa, negli eventi raccontati, nei personaggi presentati e, in particolare, nelle diverse figure di eroe messe in scena.

Fiabe all'incontrario

L'ultima fiaba narrata nel film inizia nel modo in cui, solitamente, le fiabe finiscono. È un interessante suggerimento narrativo per dar libero spazio alla creatività: perché non provare a mescolare, trasformare, ribaltare l'ordine degli eventi anche delle altre fiabe raccontate? Forse potrebbe nascerne qualcosa di curioso e divertente...Provare per credere!!