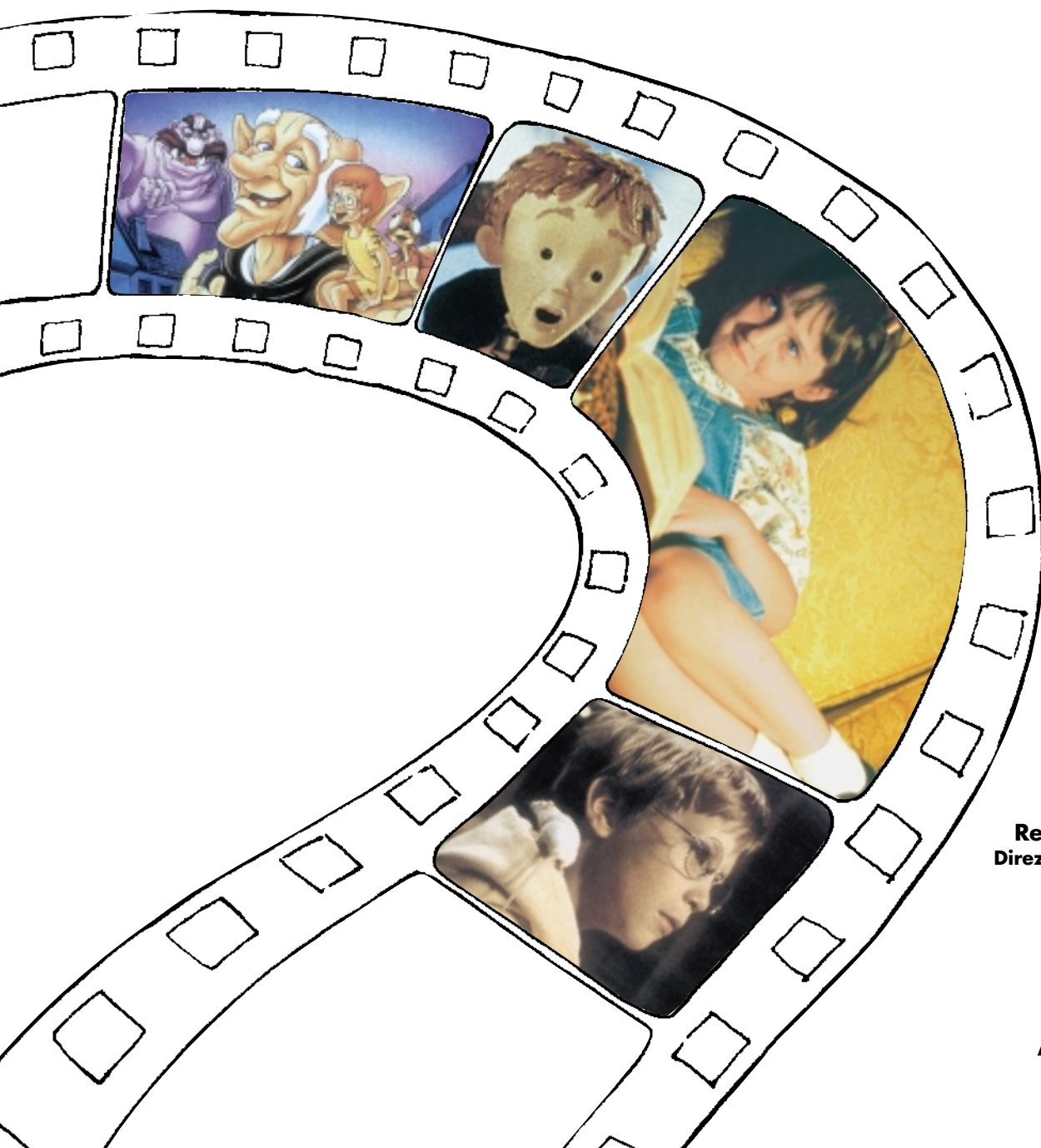




Da Roald Dahl al Cinema



Regione Lombardia
Direzione Generale Cultura



ANEC LOMBARDA

**Da
Roald Dahl
al Cinema**



Regione Lombardia – Direzione Generale Cultura
Progetto "Lombardia Cinema Ragazzi" a cura
del Servizio Spettacolo – Ufficio Attività Cinematografiche ed Audiovisive

Dott. Vittorio Bartoli, Dirigente del Servizio
Dott.ssa Eva Schwarzwald, Dirigente dell'Ufficio
Graziella Gattulli – Funzionario
Daniela Cignali – Segreteria
Lucia Montrone – Segreteria

P.zza IV Novembre, 5 – 20124 Milano
Tel. 02/67652610/1/2/3716 – Fax 02/67652735

in collaborazione con le Amministrazioni Provinciali di:
Bergamo, Brescia, Como, Cremona, Lecco, Lodi, Mantova, Milano, Pavia, Sondrio e Varese



A.G.I.S. Anec Lombarda, Piazza Luigi di Savoia, 24 – Milano
tel. 02/6690241 – Fax 02/6690410
Concetta Savino – Mimmo Dinoia



"Roald Dahl e i suoi libri" per gentile concessione della Casa Editrice Adriano Salani Editore
Copyright © Salani 1997, Firenze
Testi di Massimo Birattari



"Da Roald Dahl al cinema"
A cura del Centro Studi per l'Educazione all'Immagine
Testi di Patrizia Canova
Sinopsi e analisi della struttura: *James e la pesca gigante* a cura di Paolo Castelli;
Chi ha paura delle streghe? a cura di Giancarlo Zappoli
Illustrazioni di Max Croci



Il circuito *Arrivano i film*, che da molti anni si caratterizza per la scelta di prodotti cinematografici di qualità per gli spettatori più piccoli, offre una nuova occasione di divertimento e di lavoro alle bambine ed ai bambini che amano Roald Dahl, scrittore per l'infanzia tra i più amati e conosciuti a livello internazionale. I suoi libri, densi di humour e contemporaneamente capaci di toccare temi profondi ed importanti per i bambini, sono diventati spesso soggetti cinematografici.

Da ciò l'idea di sviluppare un percorso che, prendendo spunto dalle grandi suggestioni narrative dell'autore, avvicini alla conoscenza dei film e dei libri, un invito alla lettura ed alla visione collettiva dei film attualmente distribuiti in Italia, per proiezioni su grande schermo, (*James e la pesca gigante* di Henry Selick, *Matilda 6 mitica* di Danny de Vito e *Chi ha paura delle streghe* di Nicolas Roeg) ed in videocassetta (*Il mio amico gigante* di Brian Cosgrove), possibile completamento delle proiezioni al cinema.

Il dossier è suddiviso in due sezioni: la prima, qui pubblicata per gentile concessione della casa editrice Salani, è dedicata a Roald Dahl ed ai suoi libri e fornisce utili indicazioni agli insegnanti che intendano promuovere un percorso di animazione alla lettura. La seconda è invece specificamente dedicata a percorsi di lettura cinematografica che si possono attuare prima e dopo la visione dei quattro film proposti. Oltre alle indicazioni ed ai suggerimenti didattici che ci auguriamo possano aiutare gli insegnanti a creare mappe di lavoro, sono state inserite vere e proprie schede operative per gli alunni, che potranno aiutarli a focalizzare l'attenzione su alcuni elementi specifici di ciascun film.

Andare al cinema è di per sé un'importante proposta ludica ed aggregativa per i ragazzi, che può, se opportunamente sostenuta, invogliarli anche alla lettura, per confrontare i percorsi della fantasia di autori e registi, per studiare eroi e personaggi, per capire meglio le storie e le proprie esperienze ed emozioni, per consumare insieme ai compagni prodotti di qualità, ironici ed intelligenti, ma anche per raccogliere nuove sollecitazioni che liberino pensieri, fantasie e discussioni.

Eva Schwarzwald
Dirigente dell'Ufficio Attività
Cinematografiche ed Audiovisive

ROALD DAHL

E I SUOI LIBRI

Appunti per le scuole



di Massimo Birattari

ricerca iconografica e raccolta dei materiali a cura di Alessandra Gnechi

“Non ho niente da insegnare. Voglio soltanto divertire. Ma divertendosi con le mie storie i bambini imparano la cosa più importante: il gusto della lettura. Si staccano dal televisore, e prendono familiarità con la carta stampata. Più avanti nella vita, questo allenamento gli servirà per affrontare testi più seri. E chi avrà cominciato presto a leggere libri, andrà più lontano”.

ROALD DAHL


A scuola con Dahl

Roald Dahl continua a essere, a qualche anno dalla morte, uno degli scrittori più amati dai ragazzi di tutto il mondo. È una predilezione che alcuni genitori e insegnanti possono vedere con sospetto e con l'intima convinzione che Dahl sia troppo anarchico, troppo irriverente, troppo impietoso nei confronti degli adulti, troppo pauroso, troppo disgustoso, troppo crudele, troppo fantasioso e, in fondo, troppo divertente per essere letto a scuola.

Il fatto è che, comunque lo si prenda, Dahl è veramente *troppo*. Era un gigante, nel corpo e nell'immaginazione, e il suo non poteva che essere un mondo eccessivo: un mondo popolato di adulti laidi e crudeli, di nonne disgustosamente egoiste, di zie torturatrici, di genitori imbecilli come quelli di *Matilde*, di direttrici sadiche, di pie dame della Società per la Protezione dell'Infanzia Maltrattata che in verità sono streghe ammazza-bambini; ma anche di nonne tenere e coraggiose come quella delle *Streghe*, di nonni intraprendenti come il Nonno Joe della *Fabbrica di cioccolato*, di genitori meravigliosi come il padre di *Danny il campione del mondo*, di bizzarri benefattori come il Duca Rivenza e Willy Wonka, inventore folle e geniale... Perché il mondo di Dahl è, appunto, un intero mondo, ricco, vitale, contraddittorio, complicato, affascinante, travolgente. Ed è, trasfigurato, il mondo in cui è vissuto il suo autore, quello che ci appare nei libri autobiografici come *Boy* o *In solitario*. L'eccesso e il grottesco sono semplicemente i mezzi stilistici che Dahl impiega per entrare in sintonia con i suoi piccoli lettori e che gli servono non solo per divertire (scopo invariabilmente raggiunto) ma anche per parlare di temi troppo seri per essere lasciati in esclusiva a moralisti e pedanti.

Prendiamo uno dei temi più seri che si possano immaginare, quello della presenza del dolore e del male nel mondo. Dahl aveva una lunghissima consuetudine con il dolore (era rimasto orfano di padre all'età di tre anni e la figlia primogenita gli era morta a sette anni di morbillo, per citare solo due

delle tante sciagure che l'avevano colpito). Non sarà un caso, allora, che tra i protagonisti delle sue opere abbondino (come in Dickens, uno dei suoi grandi modelli) gli orfani, che sanno trovare dentro di sé la forza per raggiungere la felicità e superare il dolore; e tutta la paura e l'orrore che troviamo nei suoi libri (ma, non dimentichiamolo, anche nelle fiabe di Perrault e dei Grimm, o nei film di Disney) diventano un gentile esorcismo (e una cura omeopatica) dei tanti e

ben peggiori orrori che incombono sulla nostra vita quotidiana.



Otto buone ragioni per leggere Dahl a scuola

Visto da vicino, il Dahl che da lontano suscita diffidenza può diventare uno degli autori più stimolanti da leggere a scuola, per almeno otto buone ragioni.

1. I libri di Dahl, come sosteneva lui stesso nella frase che abbiamo usato come epigrafe di questo fascicolo, sono un metodo particolarmente efficace per trasmettere ai ragazzini la passione della lettura, per convincerli che leggere un bel libro può essere più divertente che guardare un noioso programma televisivo, per diffondere la nozione poco meno che rivoluzionaria che LEGGERE È, prima di tutto, UN PIACERE.

2. Quelle di Dahl sono, in primo luogo, *belle storie*, ricche di colpi di scena, con una trama accurata. Leggendole, i ragazzi (ma anche gli adulti) si familiarizzano con una delle attività più tipiche della

specie umana: ascoltare una storia appassionante. E acquisiscono i primi criteri per RICONOSCERE UNA BELLA STORIA.

3. Si ripete spesso che a Dahl non interessa affatto la morale (è una cosa che ha ripetuto lui per primo). Eppure le cose non stanno esattamente così: uno dei suoi primi romanzi, *La fabbrica di cioccolato*, sarebbe perfino moralistico, con le sue rampogne contro i bambini golosi, viziosi e teledipendenti, se la morale non venisse trasformata in satira. E non si può dimenticare che la satira di Dahl è sempre un modo (divertente, obliquo, sfaccettato; ma efficacissimo) di distinguere il giusto dall'ingiusto. E perfino le atroci vendette che i bambini mettono in atto contro gli adulti che li maltrattano e li umiliano trasmettono un impegnativo messaggio morale: che è giusto ribellarsi all'ingiustizia.

4. In un mondo sempre più omologato, dominato da pochi modelli di comportamento planetari, i libri di Dahl sono una SCUOLA DI ANTICONFORMISMO, che insegna a mettere in discussione i luoghi comuni. Non dovrebbe essere anche questo uno dei compiti di una scuola moderna?

5. In alcuni romanzi, le invenzioni di Dahl spingono i lettori a interrogarsi, quasi senza che se ne accorgano, su QUESTIONI ESTREMAMENTE PROFONDE: si pensi a Minuslandia (nel *Grande Ascensore di Cristallo*), il mondo di coloro che ancora devono nascere, o a quel lampo di poesia 'cosmica' sull'origine dei giganti, nel *GGG*: "I giganti non nasce, i giganti *appare* e basta, come il sole e le stelle".

6. Ogni libro di Dahl contiene una girandola di INVENZIONI LINGUISTICHE, e ha la forza di un esempio vivente di lingua personale ed espressiva, e di un antidoto contro la sciatteria e la standardizzazione della 'lingua di plastica'.

7. Ogni pagina fornisce stimoli continui alla CREATIVITÀ e all'invenzione personale. È questo forse lo spunto didattico più efficace, sul quale abbiamo insistito nelle schede dedicate a ciascuna opera. Ogni libro di Dahl trasmette il virus contagioso della fantasia.

8. I più bei libri di Dahl sono illustrati da Quentin Blake, un disegnatore inglese amatissimo dai ragazzi per l'umorismo del suo tratto, capace di coniugare satira e tenerezza. I DISEGNI DI BLAKE sono il perfetto contraltare visuale della prosa di Dahl: due autori anticonformisti e lontani dagli standard e dai luoghi comuni.



Il buon gigante Dahl

Nella primavera del '90 una dissennata maestra diede come compito ai suoi alunni di quarta elementare una ricerca su Dahl. Cosa potevano fare i poveretti più che leggere i suoi libri, come saperne di più? In qualche modo risalirono a me, e presero a telefonarmi disperatamente. Io raccontavo loro quel poco che sapevo della sua vita, anche del suo coraggio e della sua abnegazione di fronte alle molte sciagure che l'avevano colpito (la figlia Olivia morta a sette anni di morbillo, il figlio Theo cerebroleso, la moglie Patricia Neal colpita da emorragia cerebrale). Niente. Dahl 'doveva' essere crudele. "Se la moglie si è sentita male nel bagno", diceva uno "io credevo che lui l'affogava".

Mi chiedo se non è stato sviante, da parte di tutti noi, editori e critici, presentare Dahl come l'uomo che spaventa i bambini! Dahl non solo non spaventa i bambini, ma li vaccina contro la paura col suo sarcasmo e la sua ironia, presentandoci nei suoi libri una serie di piccoli protagonisti vittoriosi sull'ottusità e la crudeltà degli adulti: la colta Matilde, la saggia e controllata Sofia del *GGG*, l'astuto e dolce protagonista delle *Streghe*, il modesto e consapevole Charlie della *Fabbrica di cioccolato*.

Dahl fu un bambino buono, attaccatissimo alla sua mamma, cui scrisse una lettera alla settimana, dalle scuole, dai collegi, dall'Africa dove l'inviò la Shell, dal Kenya, dall'Iraq e dall'Egitto quando divenne pilota della RAF.

Fu un bambino ingenuo e credulone, sia quando gli raccontarono che la liquirizia era fatta di sangue di topo pressato e che a mangiarla veniva la 'rattitite', sia quando gli dissero che l'appendicite veniva inghiottendo un pelo di spazzolino da denti (anche da adulto rinnovava gli spazzolini a ritmo vertiginoso). L'unico dispetto Dahl lo fece alle spalle di un'orrenda venditrice di dolci, una specie di *Sporcella* sul cui grembo v'erano resti di pan tostato, schizzi di tè e di giallo d'uovo, le mise un topo morto in un barattolo di caramelle, e per questo venne picchiato per la prima volta.

La crudeltà degli adulti con cui Dahl venne a contatto nelle 'ottime scuole inglesi' è di gran lunga più efferata di quella dei personaggi dei suoi libri. Le frustate cui venivano sottoposti periodicamente i bambini erano tecnicamente meditate: la canna veniva imbiancata col gesso perché lasciasse un segno, così che la seconda frustata cadesse esattamente sulla prima, provocando dolore maggiore; oppure, tra una frustata e l'altra, il persecutore (in questo caso colui che poi divenne l'arcivescovo di

Canterbury, compromettendo per sempre la fede di Dahl) si accendeva la pipa, sorseggiava il tè, sempre col bambino chinato in attesa del suo martirio. I ricordi dell'infanzia scolastica in *Boy*, l'autobiografia di Dahl, sono terribili, quanto idilliaca invece viene presentata l'atmosfera familiare, dalle rassicuranti tradizioni nordiche. Uno degli ultimi libri che Dahl ci ha lasciato, *Agura Trat*, non parla nè di streghe nè di giganti, ma del felice idillio tra due signori di mezz'età, complici centoquaranta tartarughe. La vita di Dahl sembrava pacificata, con la nuova moglie, una splendida collezione di quadri, una cantina piena di buon vino (Dahl fu sempre molto goloso e buon intenditore di cibi e bevande; davanti a sè, sul tavolo di lavoro, teneva un barattolo della terra che produce il miglior vino Bordeaux, e un'enorme palla fatta della stagnola di tutte le cioccolate mangiate). Aveva anche adottato una nuova figlia, ma ebbe il dolore di vederla morire. In *Boy* ci racconta che suo padre, alla morte della figlia settenne prediletta, Astri, non superò una polmonite, perchè aveva perduto ogni desiderio di vivere. Dahl è poi morto improvvisamente e gli alunni della ricerca non ammetterebbero mai che 'l'uomo che spaventa i bambini' si sia lasciato morire.

Donatella Ziliotto



Nota biografica

Roald Dahl nasce il 13 settembre 1916 a Llandaff, nel Galles, da genitori norvegesi. Il padre Harald si è arricchito con una società di forniture marittime e dal matrimonio precedente ha avuto due figli, a cui si aggiungono i quattro (tre femmine e Roald) che gli dà la seconda moglie Sofie. Quando Roald ha solo tre anni, la sorella Astri muore di appendicite, e il padre, disperato, è stroncato da una polmonite.

L'infanzia e l'adolescenza di Roald sono segnate dal calore e dall'affetto della madre, che sa da sola

provvedere alla famiglia, dall'incanto delle vacanze estive passate in Norvegia, e dall'aridità e dalla violenza dei sistemi educativi dei collegi inglesi.

Finita la scuola superiore, Dahl cerca subito un lavoro che lo porti in qualche luogo esotico e affascinante. È assunto dalla compagnia petrolifera Shell e inviato nel 1936 in Africa Orientale. Allo scoppio della Seconda guerra mondiale raggiunge il Kenya per essere arruolato nella RAF, ma la sua prima missione dopo l'addestramento si conclude con uno schianto al suolo, dal quale Dahl esce vivo per miracolo. Dopo sei mesi di ospedale ad Alessandria d'Egitto, è inviato a combattere in Grecia, Palestina e Siria, finchè le conseguenze dell'incidente non gli impediscono di continuare a volare. Dopo il congedo, Dahl raggiunge gli Stati Uniti per conto del controspionaggio alleato, ed è lì che scopre la sua vocazione di scrittore. Il romanziere C. S. Forester, allora celebre per le sue storie di pirati, legge un suo articolo in cui racconta l'incidente di volo, lo apprezza moltissimo e lo fa pubblicare sul *Saturday Evening Post*. Da allora Dahl inizia a collaborare regolarmente con giornali americani, scrive una storia per bambini, *The Gremlins*, illustrata da Walt Disney, e raccoglie in alcuni volumi le *Storie impreviste* da cui in seguito la BBC trarrà molti telefilm di successo.

Nel 1953 sposa una celebre attrice, Patricia Neal, da cui ha cinque figli: Olivia, Tessa, Theo, Ophelia e Lucy. A partire dal 1961, con la pubblicazione di *James e la pesca gigante*, seguita nel 1964 da *La fabbrica di cioccolato*, Dahl si impone come straordinario narratore per l'infanzia.

La sua vita familiare conosce un'inenarrabile serie di sciagure: prima un taxi travolge la carrozzina dove dormiva il figlio neonato Theo, che subisce una gravissima frattura cranica (in seguito avrebbe superato le terribili conseguenze dell'incidente; e Dahl, insieme a un ingegnere idraulico e a un neurochirurgo, brevetta una particolare valvola in grado di aiutare i bambini affetti, come Theo, da idrocefalo); poi la figlia Olivia, di sette anni, muore per le complicazioni del morbillo; infine la moglie Patricia è ridotta sulla sedia a rotelle da un'emorragia cerebrale.

Tornato in Inghilterra, Dahl scrive la sceneggiatura di uno dei film di James Bond, *Si vive solo due volte*, e di *Citty Citty Bang Bang*. La sua attività di scrittore per bambini gli dà una popolarità sempre più vasta (riceve migliaia di lettere di giovani lettori), e negli anni Ottanta, anche grazie all'influenza della seconda moglie Felicity, scrive quelli che possono essere considerati i suoi capolavori: *Il GGG* (1982), *Le streghe* (1983), *Matilde* (1988). Dahl si ritira in una grande casa in campagna, dove coltiva orchidee rare e colleziona mobili antichi, quadri moderni e preziosi vini francesi. Muore il 23 novembre 1990.

Istruzioni per l'uso delle schede

Nelle pagine seguenti vengono presentati tutti i libri per ragazzi di Dahl pubblicati in Italia da Salani. Ogni scheda riporta i dati bibliografici, una citazione dall'opera, un breve testo (**La storia**) che richiama il contenuto, e una serie di rubriche che illustrano, per mezzo di suggerimenti didattici indirizzati agli insegnanti, o con esempi di domande da rivolgere direttamente ai ragazzi, alcuni dei modi possibili per leggere con profitto Dahl a scuola.

La rubrica **Percorsi didattici** si sofferma sui temi toccati dal libro e propone numerose tracce di discussione. **La realtà e la fantasia** presenta brani tratti da *Boy*, l'autobiografia dell'infanzia e dell'adolescenza di Dahl, per mostrare le origini delle fantasiose invenzioni dei romanzi. Nella rubrica **La creatività**, gli stimoli offerti dai ricchissimi testi di Dahl vengono impiegati per sviluppare l'autonoma produzione creativa dei ragazzi. Nei **Confronti** si trovano i riferimenti agli altri libri di Dahl.

È importante sottolineare che molti degli esercizi proposti si adattano anche ad altri libri, oltre a quello per cui sono stati pensati e possono diventare il modello in base al quale ogni insegnante potrà inventare molti nuovi esercizi, giochi, proposte di discussione.

Alla fine delle schede, per una più facile programmazione didattica, una tabella di riepilogo raccoglie in forma schematica tutte le informazioni essenziali sui singoli libri.



Le streghe

[*The Witches*, 1983]

Illustrazioni di
Quentin Blake
Traduzione di
Francesca Lazzarato
e Lorenza Manzi
Volume disponibile in broccura
e rilegato

“E forse è una strega (adesso farete un salto sulla sedia) anche la vostra cara insegnante, che proprio ora legge a voce alta queste righe. Guardatela bene. Sicuramente sorride, come se un'idea del genere fosse ridicola. Ma non lasciatevi ingannare: è abilissima, sappiatelo.

Con ciò, non voglio assolutamente insinuare che la vostra insegnante sia davvero una strega. Ma se lo fosse? Improbabile, ma non impossibile. ”

La storia

Chi sono le vere streghe? Non quelle delle fiabe, scarmigliate e a cavallo di una scopa, ma signore eleganti che magari si riuniscono in associazioni per la protezione dell'infanzia maltrattata. Come riconoscerle? Bisogna stare attenti a chi porta sempre i guanti, a chi si gratta la testa, a chi si toglie le scarpe a punta sotto il tavolo e a chi ha i denti azzurrini, perché le vere streghe hanno artigli al posto delle unghie, crani calvi, piedi squadri e senza dita e la saliva blu mirtillo. Chi potrà impedire che mettano in atto il loro turpe progetto: trasformare in topi tutti i bambini d'Inghilterra? Solo il coraggio e l'abilità di un bambino e di una nonna, il cui amore si dimostrerà più forte di qualsiasi incantesimo delle streghe.

Percorsi didattici

– In questo libro, Dahl insegna ai giovani lettori, nel suo solito modo fantasioso e non moralistico, che la realtà non sempre è quello che sembra, che le apparenze ingannano, che dietro la facciata della rispettabilità possono nascondersi l'odio e la malvagità. D'altra parte, se il male si mostrasse con il suo vero volto (se la Strega Suprema si togliesse la maschera e rivelasse il suo orrido aspetto), sarebbe molto più facile riconoscerlo e starne alla larga. Quali episodi tratti dalla cronaca quotidiana confermano questa tesi di Dahl?

– Un libro come *Le streghe* è una storia horror attraversata da una vena molto divertente di umorismo nero. Ma allo stesso tempo è la **trasfigurazione fantastica** (profonda ed efficacissima) di temi molto seri e, come ha scritto Erica Jong, “di importanza cruciale per i bambini: l'essere piccoli, l'esistenza del male nel mondo, il lutto, la separazione, la morte”, dato che è, “a suo modo, una parabola sulla paura della morte come separazione e l'espressione del dolore di un bambino per la perdita dei genitori”. E soprattutto è una storia d'amore: dell'amore incondizionato, avventuroso e commovente di una nonna e di un bambino. Un romanzo come *Le streghe*, dunque, offre infiniti spunti didattici: ogni insegnante potrà sottolineare i temi più adatti ai lettori, guidare la discussione in classe, analizzare insieme ai ragazzi il rapporto vitale tra la profondità umana di quei temi e l'invenzione della trama fantastica.

– “Non importa chi sei nè che aspetto hai. Basta che qualcuno ti ami”. A questa conclusione molto saggia e molto umana giunge verso la fine del romanzo, dopo incredibili peripezie, il piccolo protagonista. È una frase che racchiude un altro dei punti-chiave, e come tale può costituire lo spunto per un'altra discussione in classe (che potrà essere arricchita con la riflessione sulla frase complementare: si può essere *bellissimi, intelligentissimi, ricchissimi*, ma se non si è *amati* si è infelici lo stesso).

La realtà e la fantasia

– Per l'ambientazione norvegese dell'inizio delle *Streghe*, Dahl attinge ai propri ricordi delle vacanze estive trascorse

nella terra da cui provenivano i suoi genitori. Ecco come le descrive in *Boy*, la sua autobiografia.

"Ogni giorno navigavamo più al largo nel fiordo, puntando a isole sempre diverse. (...) Era meraviglioso avere una scelta così vasta e noi ci divertivamo come pazzi a esplorare ogni isola prima di tuffarci in mare dalle rocce. Vi trovavamo carcasse di legno di navi naufragate e grandi ossa bianche (umane forse?) e fragole selvatiche e molluschi attaccati alle rocce e, su qualche isola, c'erano capre dal lungo pelame irsuto e perfino delle pecore. "

La creatività

– Dahl attribuisce alcune caratteristiche essenziali alle streghe (la saliva blu mirtillo, la testa calva, i piedi senza dita, l'olfatto acutissimo...). In questo modo inventa attributi nuovi per un personaggio tradizionale e **insegna un modo molto efficace per caratterizzare i personaggi**. Quali 'nuove' caratteristiche potranno avere allora i lupi mannari, i vampiri, i fantasmi?

– Nel romanzo Dahl crea la ricetta di una formula magica e inventa i nomi di animali fantastici. Anche questi sono modelli per la produzione creativa: inventare una formula per far tornare bambini i topi, in cui compaiano altri animali fantastici.

– Al centro della storia delle *Streghe* c'è una metamorfosi: la trasformazione di esseri umani in topi. La metamorfosi è una fonte ricchissima di esercizi creativi, a cominciare dal gioco dei 'se'. Ecco qualche spunto: cosa faresti se fossi trasformato in topo? Come ti apparirebbe la tua stanza, la tua casa, la città in cui vivi? Quali diventerebbero le cose più importanti nella tua nuova condizione?

– Il finale del romanzo sorprenderà molti lettori: è, a suo modo, un lieto fine (il protagonista sfugge alle streghe che vogliono ucciderlo e salva i bambini d'Inghilterra), ma solo fino a un certo punto (come dice all'inizio il protagonista narratore, infatti, il suo "aspetto non è più quello di un tempo"); ed è un *finale aperto* (la Strega Suprema è stata annientata, ma un'altra prenderà il suo posto, e il protagonista e la nonna si dispongono a continuare la lotta). È un finale dunque che fornisce molti stimoli alla discussione e alla produzione creativa: qual è il modo migliore in cui 'devono' finire i romanzi? Perché Dahl non ha voluto scrivere un seguito alle *Streghe*? Quali potrebbero essere le future avventure degli eroici sterminatori di streghe?

Confronti

– *La fabbrica di cioccolato* (le figure dei nonni; il ghiottissimo Augustus Gloop, antenato del Bruno Jenkins che qui viene trasformato in topo dalle streghe).

– *La magica medicina* (una nonna ben diversa).



Matilde

[*Matilda*, 1988]

Illustrazioni di
Quentin Blake
Traduzione di
Francesca Lazzarato
e Lorenza Manzi
Volume disponibile in brossura
e rilegato

**"Secondo te, tutti i libri per bambini dovrebbero essere divertenti?" chiese la maestra.
"Certo. I bambini non sono seri come gli adulti, e ridono volentieri. "**

La storia

Matilde ha imparato da sola a leggere a tre anni e, a quattro anni e tre mesi, dopo aver esaurito la sezione ragazzi della biblioteca pubblica, passa a Dickens e alla Austen, a Hemingway e a Orwell. E tutto questo di nascosto dai genitori che nemmeno la prendono in considerazione, impegnati come sono il padre a fare soldi (disonestamente) con le auto usate, e la madre a giocare a bingo, ingozzarsi di cibi precotti e guardare telenovelas. Quando va a scuola, Matilde incontra una maestra tenera e sensibile come Betta Dolcemiele, ma entrambe devono fare i conti con la direttrice dell'istituto 'Aiuto!', l'infernale signorina Spezzindue, che solleva i bambini per le orecchie, afferra le bambine per le trecce e le scaglia lontano (era stata campionessa di lancio del martello), e per punizione chiude gli alunni nello Strozzatoio, un armadio pieno di chiodi. Grazie alla pazienza, alla forza d'animo, e al potere misterioso che si sprigiona dai suoi occhi, Matilde riuscirà a liberare la scuola dalla perfida Spezzindue, e a vivere felice con la cara Betta Dolcemiele.

Percorsi didattici

– "Scrivere è in un certo senso propaganda" disse Dahl in un'intervista. "*Matilde*, per esempio, è una smaccata propaganda per la lettura". In questo romanzo, infatti, la lettura apre la strada alla scoperta di un mondo straordinariamente ricco e vario (di cui i non-lettori, come i genitori di Matilde, non sospettano nemmeno l'esistenza), e viene presentata come un tranquillo riscatto che non solo permette alla protagonista di dimenticare lo squallore della sua vita familiare, ma le fornisce anche gli strumenti e le idee per lottare contro l'ottusità e la prepotenza. L'autore sembra insomma dirci che l'intelligenza e la cultura sono le uniche armi che i deboli possano impugnarne con successo.

– Le figure grottesche dei genitori di Matilde diventano l'occasione di una satira violenta nei confronti della televisione, o meglio di una vita regolata sui ritmi della televisione (a casa di Matilde si mangia sempre seduti sul divano, con un vassoio di cibi precotti sulle ginocchia, in religioso silenzio, per non perdere nemmeno un minuto di telenovela). Qual è la differenza tra l'esperienza di leggere un libro e

quella di guardare la televisione? Esiste la possibilità di un uso equilibrato della televisione? I libri e la televisione possono cooperare per fornire un'educazione completa e moderna?

— Pur in una forma leggera e fiabesca, *Matilde* trasmette un **profondo insegnamento morale: non bisogna cedere alla prepotenza e all'ingiustizia**, bisogna avere il coraggio di ribellarsi. La piccola e intrepida Matilde (ma anche la sua amica Violetta) non può tollerare l'ingiustizia, anche se chi la esercita è un personaggio potente e pericoloso. In che modo i ragazzi avvertono il senso di ciò che è giusto e ciò che è sbagliato? Quali modelli di giustizia offrono giornali e telegiornali, film e telefilm, cartoni animati, libri e dischi?

La realtà e la fantasia

— La terribile direttrice Spezzindue è la rielaborazione (deformata e grottesca, ma fino a un certo punto) di un personaggio che Dahl aveva incontrato nella St. Peter's School, tra i nove e i tredici anni: la mastodontica Sorvegliante.

■ *Durante il primo trimestre, c'era nel nostro dormitorio un bambino di nome Tweedie che una notte cominciò a russare appena addormentato. (...)*

La Sorvegliante lo fissò. "Russare è un'abitudine disgustosa" disse. "Solo le persone volgari russano. Dobbiamo dargli una lezione".

Senza accendere la luce avanzò nella sala e prese un pezzo di sapone dalla catinella più vicina. (...) Portava sempre un paio di forbici appese con una fettuccia bianca alla cintura e ora se ne servì per grattugiare delle scaglie di sapone nel palmo della mano. Poi si diresse verso il povero Tweedie e versò con cautela le scaglie nella sua bocca spalancata. Ne aveva un'intera manciata e io pensai che non avrebbe mai smesso.

Che cosa stava per succedere? mi chiedevo. Tweedie sarebbe soffocato? Si sarebbe strangolato? Gli si sarebbe bloccata completamente la gola? La Sorvegliante lo stava uccidendo?

(...) Tweedie continuava a russare. Poi improvvisamente si mise a gorgogliare e bianche bolle gli apparvero sulle labbra. Le bolle crebbero e si moltiplicarono finché tutto il suo viso fu ricoperto da una schiuma bianca, ribollente e schiumosa. Era uno spettacolo orribile. ■

La creatività

— Il romanzo è un inno al potere della fantasia: i terribili scherzi di Matilde e la sua misteriosa capacità di spostare le cose con lo sguardo sono la reazione (fantasiosa e fantastica) alle ingiustizie che subisce. Proviamo a inventare una storia in cui un bambino maltrattato punisce i suoi oppressori con metodi simili a quelli escogitati da Matilde.

— Dopo aver letto Matilde (o altri libri di Dahl), riuscireste a inventare uno slogan o una vera e propria campagna pubblicitaria per convincere i ragazzi della vostra età che leggere può essere un'attività molto divertente?

Confronti

— *Boy* (lo scherzo del tritone vivo che la piccola Violetta mette nella caraffa d'acqua della direttrice Spezzindue è una rielaborazione del Complotto del Topo ordito dal piccolo Dahl contro la disgustosa venditrice di dolci).

— *Danny il campione del mondo* (gli ottusi, vigliacchi, egoisti genitori di Matilde sono l'esatto contrario del meraviglioso padre di Danny).



IL GGG

[*The BFG*, 1982]

Illustrazioni di
Quentin Blake
Traduzione di
Donatella Ziliotto
Volume disponibile
in broccia e rilegato

“«Sì, io è un gigante-soffia-sogni» disse il GGG; «quando tutti gli altri giganti se ne trotta in giro per papparsi la gente dei vari popoli, io corre in altri posti per soffiare sogni nelle camere dei bambini dormentati. Bei sogni. Sogni che rende felici».

«Un momento» disse Sofia, «ma dove li va a prendere, questi sogni?»

«Li colleziona» disse il GGG mostrando con un ampio gesto le file e file di barattoli sugli scaffali. «Ne ha a bilioni».

«Ma come fa a prenderli?» (...).

Il GGG si installò comodamente sulla sedia e accavallò le gambe.

«Sogni» disse «è una cosa molto misteriosa. Flotta nell'aria come bollicine di gazosa in cerca della gente dormentata». ”

La storia

Sofia non sta sognando quando vede oltre la finestra la sagoma di un gigante avvolto in un lungo mantello nero. È l'Ora delle Ombre e una mano enorme la strappa dal letto e la trasporta nel Paese dei Giganti. Come la mangeranno, cruda, bollita o fritta? Per fortuna il Grande Gigante Gentile, il GGG, è vegetariano e mangia solo cetrionzoli, anche se sono disgustosi; e ogni notte visita la terra per soffiare sogni meravigliosi nelle stanze dei bambini addormentati. Non così i suoi orribili colleghi, l'Inghiotticciaviva o il Ciuccia-budella, il San Guinario o lo Scotta-dito, che ogni notte si ingozzano di 'popollani', cioè di essere umani. Per fermarli, Sofia e il GGG inventano un piano straordinario, in cui sarà coinvolta nientemeno che la Regina d'Inghilterra.

Percorsi didattici

— Tra tutti i suoi libri, *Il GGG* era quello che Dahl amava di più. Nella protagonista ha ritratto la nipotina Sofia e lui, che era alto quasi due metri, non doveva trovare molto difficile immedesimarsi nel Grande Gigante Gentile, capace di allietare la vita dei bambini con storie simili a sogni meravigliosi. Per quali altri motivi // *GGG* doveva apparirgli come il suo libro più classico? Pensiamo alla caratterizzazione dei giganti, creature che ricordano i giganti e i cicli dell'antica Grecia e insieme gli orchi delle fiabe, simboli della ferocia cieca e ottusa; pensiamo alla sorprendente entrata in scena della Regina d'Inghilterra; pensiamo soprattutto alla tenera figura del GGG e al suo straordinario modo di esprimersi, una delle più irresistibili invenzioni linguistiche di tutta la letteratura infantile.

— Sofia e il GGG parlano a lungo dei sogni, della loro origine, delle loro caratteristiche, della paura degli incubi, dei sogni che piacciono ai maschi e alle femmine. Gli alunni potranno mettere a confronto i propri sogni e le proprie idee sui sogni: di cosa ci parlano i sogni? Da dove nascono? Qual è il loro significato?

– Sofia è inorridita dalla ferocia sanguinaria dei giganti, che ogni notte divorano esseri umani in ogni angolo della Terra. Anche il GGG aborre il comportamento dei suoi compagni, ma non può fare a meno di notare che “i popollani si fa fuori l'un l'altro molto più spesso di quanto i giganti li divora”. Mentre rappresenta la violenza cieca dei giganti, cioè, Dahl sottolinea che l'uomo è l'unico animale che uccide i suoi simili: dunque i giganti saranno cattivissimi, ma gli uomini lo sono di più.

– Il GGG rapisce Sofia perché sa che la bambina, che si è accorta di lui, andrà a dire in giro che esistono i giganti; il GGG teme pertanto che gli uomini si gettino al suo inseguimento, lo catturino e lo considerino un fenomeno da baraccone. Il GGG avverte acutamente la sua diversità: è diverso dagli uomini per la mole, perché abita in un mondo lontano, perché parla nella sua maniera buffa e ingarbugliata; e Dahl mostra, per mezzo dell'atteggiamento di Sofia nei suoi confronti, qual è il giusto modo di considerare chi sembra diverso da noi: con umiltà, tolleranza, rispetto. In quali passi del romanzo Sofia dà prova di queste virtù? In quali circostanze ciascuno di noi si trova a contatto con qualcuno 'diverso'? Qual è il nostro atteggiamento usuale?

La realtà e la fantasia

– Da dove Dahl ha tratto l'idea dei giganti? Dai suoi ricordi d'infanzia, quando ogni adulto gli appariva come un gigante minaccioso. Leggiamo questo passo da *Boy*:

“Il Direttore è il solo insegnante della Scuola della Cattedrale di cui mi ricordi e, per la ragione che conoscerete fra poco, l'unico di cui conservi una cocente memoria. Si chiamava Coombes e ho di lui l'immagine di un gigante dalla faccia simile a un prosciutto con una massa di capelli rossi ritti in testa. Per i bambini, tutti gli adulti sono giganteschi, ma i Direttori (e i poliziotti) sono i giganti più grandi di tutti, dotati di una statura quasi prodigiosa. È possibile che quel Coombes fosse un uomo perfettamente normale, ma nella mia memoria è un gigante vestito di tweed che indossava sempre una toga nera e un gilè sotto la giacca.”

La creatività

– La ragione principale che rende indimenticabile (anche nella traduzione italiana di Donatella Ziliotto) *Il GGG* è l'invenzione della lingua dei giganti. È una lingua molto buffa (basti pensare alle parole storpiate) ma anche molto espressiva (una parola come 'popolli' dà subito l'idea di qualcosa che si può mangiare, e una cosa 'smaccheramellosa' deve essere per forza entusiasmante, gustosa, eccitante). Quali sono le caratteristiche della lingua dei giganti? Sapreste parlarla? Sapreste inventare altre parole che potrebbero entrare nel suo vocabolario?

– Il gioco dei 'se': come vi sembrerebbe il mondo se foste alti sette metri, o addirittura venti come l'Inghiotticciviva? Cosa fareste se diventaste giganti?

– Il gioco dei 'se': il GGG, grazie alle sue grandi e sensibilissime orecchie, riesce ad ascoltare le conversazioni delle formiche e la musica che fanno gli astri e i pianeti ruotando nel cielo. Che cosa vi piacerebbe ascoltare se aveste il su-



perduto dei giganti? Possedere un superudito comporterebbe solo dei vantaggi o potrebbe avere qualche controindicazione?

– Un commediografo inglese ha adattato per la recita in classe molte scene del GGG. Volete provare anche voi a mettere in scena questo romanzo? Procuratevi *Recitiamo il GGG di Roald Dahl*, adattamenti di David Wood, Salani.

Confronti

– *Le streghe* (per la rappresentazione della malvagità; per la lingua: anche la *Strega Suprema* si esprime in un modo molto particolare).



La fabbrica di cioccolato

[*Charlie and the Chocolate Factory*, 1964]

Illustrazioni di Joseph Schindelman e di Quentin Blake
Traduzione di Riccardo Duranti
Volume disponibile in brossura e rilegato

“Il signor Bucket era l'unica persona della famiglia che lavorava. Era operaio in una fabbrica di dentifricio, e se ne stava tutto il giorno davanti a un bancone ad avvitare i tappi sui tubetti che erano stati appena riempiti di dentifricio. Ma il mestiere di avvitatore di tappi di tubetti di dentifricio non rende poi molto e il povero signor Bucket, per quanto lavorasse sodo e fosse lesto ad avvitare i tappi, non era mai in grado di guadagnare abbastanza da comprare neanche la metà delle cose di cui c'era bisogno in una famiglia così numerosa.”

La storia

Soltanto per il suo compleanno Charlie Bucket riceve una tavoletta di cioccolato. Per tutto il resto dell'anno mangia, come tutta la sua poverissima famiglia, cavolo a pranzo e a cena. Che tortura per lui quindi passare ogni giorno davanti alla Fabbrica di cioccolato Wonka, la più grande del mondo, e anche la più misteriosa (nessuno sa chi siano le minuscole creature che vi lavorano).

Ma un giorno viene diramato un avviso: i fortunati possessori dei biglietti d'oro nascosti in cinque tavolette di cioccolato avranno la possibilità di trascorrere una giornata in compagnia del proprietario della Fabbrica, il geniale (e folle) inventore Willy Wonka, alla scoperta dei meravigliosi segreti di cui è gelosissimo custode. I cinque fortunati riceveranno anche una fornitura per tutta la vita di dolci Wonka. E Charlie non solo sarà uno dei cinque fortunati, non solo camminerà sui prati di zucchero, pattinerà sulla granatina di limone, navigherà su un fiume di cioccolato, ma, unico fra i cinque bambini, resterà fino alla fine al fianco del signor Wonka, e verrà da lui nominato suo erede universale.

Percorsi didattici

– Dahl mette in ridicolo i 'vizi' dei bambini di oggi presentando gli altri quattro fortunati vincitori: un terribile goloso, un teledipendente, una bambina orribilmente viziata, una disgustosa masticatrice di gomme americane. Attraverso il loro comportamento (e quello dei loro genitori), le buffe catastrofi a cui vanno incontro e i commenti del signor Wonka, l'autore fa sì la 'morale', ma per mezzo di una satira molto divertente. Perché la satira è particolarmente efficace?

– Il confronto tra la miseria assoluta della famiglia Bucket e gli sprechi a cui si abbandonano i bambini ricchi suscita immediatamente nei lettori una riflessione sulla povertà e la ricchezza, e in particolare sulla presenza di isole di miseria anche nella nostra civiltà del benessere.

– Il vecchissimo Nonno Joe che accompagna Charlie nel suo fantastico viaggio all'interno della Fabbrica Wonka ritrova l'entusiasmo e l'energia della gioventù proprio perché condivide la meraviglia del nipote. Cosa insegna in questo modo Dahl ai suoi giovani lettori, a proposito dell'affetto e dell'amicizia che possono legare nonni e nipoti?

– Willy Wonka, l'inesauribile inventore dei migliori (e dei più fantasiosi) dolci del mondo, è il motore del romanzo, ed è senza dubbio un personaggio singolare. Quali sono i tratti più bizzarri del suo comportamento? In quali momenti rivela la sua nascosta vena di follia?

La realtà e la fantasia

– Negli anni del collegio, Dahl aveva conosciuto (e assaggiato) i prodotti di una fabbrica che gli avrebbe ispirato il Cioccolato Wonka. Ecco il suo racconto in Boy:

“Di tanto in tanto ciascuno di noi collegiali si vedeva recapitare una scatola di cartone grigio e questo, udite!, era un regalo della Grande Fabbrica di Cioccolato di Cadbury. La scatola conteneva dodici tavolette di cioccolato, di formato diverso e di ripieno diverso, ognuna con un numero, da uno a dodici, stampigliato a rilievo sul retro. (...) Nella scatola c'era anche un foglio di carta, numerato dall'uno al dodici e suddiviso in due colonne: una per dare un voto dall'uno al dieci, a ogni tavoletta, l'altra riservata ai commenti.

In cambio di quel dono meraviglioso eravamo tenuti a gustare con grande concentrazione ogni tavoletta, darle il voto e scrivere un commento intelligente sul motivo per cui ci piaceva o non ci piaceva.

Era un'operazione molto astuta: Cadbury ricorreva ai massimi esperti mondiali in cioccolato per sperimentare le sue nuove invenzioni. ”

La creatività

– Nella trama della *Fabbrica di cioccolato* si possono riconoscere due filoni narrativi, che si armonizzano con successo: uno spunto molto classico che sarebbe piaciuto a Dickens (un personaggio che vive nella miseria più assoluta ottiene, con un insperato colpo di fortuna, la ricchezza e la felicità), e una continua girandola di colpi di scena molto fantasiosi (le infinite sorprese che offre la Fabbrica Wonka). Questo modello potrebbe fornire molte idee per raccontare in maniera diversa una storia tradizionale, per esempio la fiaba di Cenerentola. Sapreste movimentarla con invenzioni folli come quelle che si incontrano a ripetizione in questo romanzo?

– Le invenzioni dolciarie del signor Wonka rivelano un'inesauribile fantasia (la fantasia del suo autore, Dahl). Seguendo il suo esempio, quali dolci vi piacerebbe inventare?

– Cosa vi piacerebbe fare se, come Charlie, aveste uno straordinario colpo di fortuna e scopriste che il vostro biglietto ha vinto la Lotteria di Capodanno?

Confronti

– *Il Grande Ascensore di Cristallo* (il seguito).

– *Le streghe* e

La magica medicina

(per il confronto con quelle nonne).

– *Matilde* (i genitori teledipendenti di Matilde sono molto simili al Mike Tivù incontrato qui).



Il Grande Ascensore di Cristallo

[*Charlie and the Great Glass Elevator*, 1964]

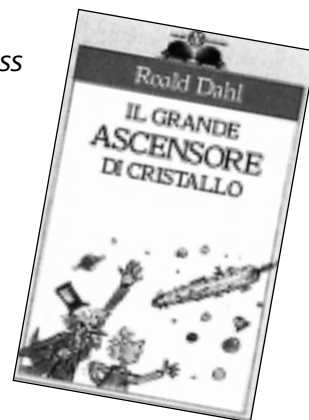
Illustrazioni di

Joseph Schindelman

Traduzione di

Pier Francesco Paolini

Volume disponibile in brossura e rilegato



**“Questo qui è un pazzo scatenato” esclamò Nonna Georgina.
“State attenti, vi avverto, o ci ridurrà in pappetta!”**

È il seguito della *Fabbrica di cioccolato*, ma anche un incredibile romanzo di fantascienza a sè stante, scatenato e sarcastico, che prende in giro la fantascienza stessa, oltre che i Presidenti degli Stati Uniti infantili e devoti alla loro Tata. Il Grande Ascensore di Cristallo della Fabbrica Wonka, con a bordo il signor Wonka, Charlie e tutta la sua famiglia (quattro nonni compresi), va in orbita e raggiunge il primo Grande Albergo Spaziale, ma lo trova infestato dai Cnidi Vermicolosi, le creature più maligne di tutto l'universo. Quando riesce a tornare sulla Terra, l'ascensore si infila direttamente nella fabbrica di cioccolato, e negli abissi che sprofondano sotto di essa. Charlie e il signor Wonka dovranno andare a recuperare, nelle plaghe desolate di Minuslandia, Nonna Georgina che, per aver inghiottito troppe pillole che fanno ringiovanire, è stata proiettata nel mondo di coloro che non sono ancora nati. Ma niente paura: per ogni circostanza, anche la più difficile, il signor Wonka ha una battuta, una trovata, una stupefacente soluzione.

Percorsi didattici

– Questo romanzo è una vera storia di fantascienza (con navi spaziali, pericolosi extraterrestri, mondi inquietanti co-

me Minuslandia), ma è anche una **parodia**, una presa in giro della fantascienza. Proviamo a sottolineare con colori diversi, nel corso del libro, il filone fantascientifico e quello satirico.

– Anche il **potere viene messo alla berlina**: il Presidente degli Stati Uniti fa la figura del bambino viziato, che trema solo di fronte alla Tata ottantanovenne (da lui nominata Vicepresidente), e non meglio di lui se la cavano i personaggi che lo circondano, soprattutto i generali. Quale risultato vuole ottenere Dahl con la sua satira?

La creatività

– Nel libro abbondano le **ricette magiche** e i **giochi di parole** del signor Wonka, che possono servire da modello per inventarne di simili: dopo aver letto le ricette delle pillole per ringiovanire e invecchiare, potremmo inventare allo stesso modo quelle per ingrassare o dimagrire, per crescere o rimpicciolire...

– Il **gioco dei 'se'**: cosa faresti se esistesse una sostanza capace di far invecchiare o ringiovanire a piacimento?

– Proviamo a **immaginare la vita quotidiana a Minuslandia**, il mondo dove vivono coloro che ancora non sono nati.

– **A quale età vi piacerebbe che tornassero i vostri genitori**, grazie alle pillole di wonkavite? Che tipo di bambini sarebbero, secondo voi?

Confronti

– *La fabbrica di cioccolato* (il libro dove incontriamo per la prima volta i personaggi del romanzo).



Danny il campione del mondo

[*Danny the Champion
of the World*, 1975]

Illustrazioni di
Jill Bennet e di Quentin Blake
Traduzione di Bernardo Draghi
Volume rilegato

“Ero contento che mio padre fosse un tipo che sorrideva con gli occhi: così non poteva mai rivolgermi un sorriso falso, perché è difficile far scintillare gli occhi se non ci si sente una scintilla dentro. Il sorriso con le labbra è diverso. Si può simulare un sorriso in qualsiasi circostanza, solo atteggiando le labbra.”

La storia

Questo è forse l'unico libro in cui Dahl non deformi la realtà e non renda eccessivi e grotteschi i suoi personaggi. Il rapporto fra Danny e suo padre è bellissimo, la loro vita — tra stazione di servizio, officina e l'autentico carrozzone da zingari in cui abitano — quasi idilliaca. Ma all'improvviso Danny

scopre che suo padre ha in mente un piano straordinario: il segreto ha a che fare con i fagiani che l'odioso signor Hazell alleva in vista della sua Grande Battuta di Caccia...

Percorsi didattici

– Questo romanzo mostra come uno scrittore possa **trasfigurare in una storia la sua esperienza**. Il rapporto fra Danny e il suo fantastico papà è quello che Dahl avrebbe voluto avere con suo padre, morto quando lui aveva appena tre anni. D'altra parte, la madre di Roald si era dimostrata non meno fantastica del padre di Danny nell'educare da sola i suoi figli. Così, dietro l'idillio si intravedono la nostalgia, il rimpianto, l'amore.

– Quali fra le **caratteristiche** del padre di Danny dovrebbe avere **ciascun padre** (o ciascuna madre)?

– In questo romanzo, la caccia di frodo è avvolta in un alone romantico. Nella realtà, le cose stanno diversamente. Una discussione in classe potrà essere l'occasione di **far riflettere i ragazzi sulla caccia**.

La realtà e la fantasia

– Danny viene picchiato da un odioso insegnante dai capelli rosso-fuoco, il capitano Lancaster. A scuola, **Dahl aveva incontrato davvero questo personaggio**, che in realtà si chiamava Hardcastle.

“Dietro i baffi rosseggiava un viso feroce, con la fronte bassa solcata da profonde rughe, segno di un'intelligenza molto limitata. «La vita è un enigma» sembrava dire quella fronte, «e il mondo un luogo pericoloso. Tutti gli uomini sono nemici, e i bambini sono insetti pronti ad aggredirti e a morderti... a meno che non li si schiacci prima.»

La creatività

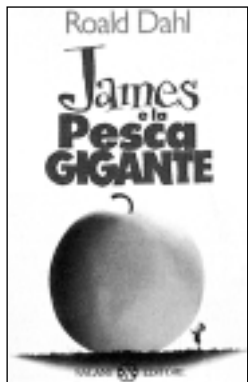
– Nel libro si presentano buffi metodi per cacciare e pescare di frodo. Quali altri sistemi fantastici si potrebbero inventare per catturare (senza far loro male!) altri animali selvatici?

Confronti

– *Il GGG* (è una delle storie che il padre racconta a Danny per farlo addormentare).

– *Un gioco da ragazzi* (nel racconto *Il cigno* c'è una rappresentazione molto più realistica e crudele della caccia).

– *Il Dito Magico* (un efficacissimo libro contro la caccia per i più piccoli).



James e la pesca gigante

[*James and the Giant Peach*, 1961]

Illustrazioni di
Emma Chichester Clark
Traduzione di Mariarosa
Giardina Zannini e Laura Draghi
Volume disponibile in brossura
e rilegato

“Fino all’età di quattro anni, James Henry Trotter ebbe una vita felice. (...) Poi, un giorno, il padre e la madre di James andarono a Londra a far spese e lì accadde una cosa terribile. Tutt’e due furono improvvisamente divorati (in pieno giorno, badate, e in una strada affollata) da un enorme rinoceronte rabbioso che era fuggito dallo zoo di Londra.”

La storia

James è angariato dalle perfide zie Spugna e Stecco, ma all’improvviso un vecchietto comparso in giardino gli promette una vita meravigliosa se si berrà una caraffa con certi magici cosini verdi dentro, che hanno il potere di far capitare cose favolose a chiunque incontrino per primo. Ma James è così emozionato che rovescia per terra la ciotola. La magia investe così un vecchio pesco rinsecchito che produce subito una pesca gigante, e poi una Coccinella, un Lombrico, un Millepiedi, una Cavalletta, un Ragno, un Baco da Seta e una Lucciola, anch’essi cresciuti a dismisura. James verrà accolto nella strana compagnia, e quando la pesca gigante si staccherà dall’albero e rotolerà fino a spiacciare le due odiose zie, James inizierà su di lei un magico viaggio attraverso l’oceano fino a New York.

Percorsi didattici

– Questo libro, con il quale Dahl iniziò la sua carriera di scrittore per l’infanzia, rappresenta un felice connubio tra la divulgazione scientifica e la fantasia fiabesca: infatti nella fiaba Dahl infila molte informazioni scientifiche su ciascun insetto, e nello stesso tempo presenta spiegazioni fantastiche di fenomeni naturali (per esempio, gli Uomini-Nube che generano grandine, pioggia, temporali, tuoni, arcobaleni). Mettete in evidenza questi due filoni paralleli che percorrono tutto il romanzo.

La creatività

– Quali spiegazioni fantastiche si possono inventare per altri fenomeni naturali come le fasi lunari, il variare delle stagioni, le maree, i terremoti, le eruzioni vulcaniche e così via?

– Alcune scene del libro (come il primo incontro di James con gli insetti giganti) si prestano benissimo a un adattamento teatrale. Provate a rappresentarla in classe, realizzando le maschere che raffigurino ciascun insetto. Potete usare come modello il libro di James Wood citato a proposito del GGG (*Rappresentiamo il GGG di Roald Dahl*, Salani)

Confronti

– *Matilde*, *La magica medicina*, *Gli Sporcelli* (per le figure di adulti odiosi di cui le zie di James sono le prime incarnazioni).



Il Dito Magico

[*The Magic Finger*, 1966]

Illustrazioni di
Quentin Blake
Traduzione di
Mariarosa Giardina Zannini
Volume in brossura

“I ragazzi ridevano e mi facevano le boccacce, e il signor Paper mi ha detto di filare a casa e di badare ai fatti miei. Ci ho visto rosso. E prima di riuscire a fermarmi, ho fatto quello che non avevo assolutamente intenzione di fare. HO PUNTATO IL DITO MAGICO SU TUTTI LORO!”

La storia

È meglio non far arrabbiare la piccola narratrice di questo libro. Altrimenti può puntare il suo Dito Magico, che fa crescere baffi e coda a una maestra e trasforma in anatre i vicini di casa con lo sgradevole hobby della caccia. I malcapitati proveranno sulla loro pelle cosa significa essere cacciati da energumani armati di fucile, e l’esperienza li guarirà per sempre dal vizio di uccidere gli animali indifesi.

Percorsi didattici

– In questa breve storia Dahl ricorre alla tecnica molto efficace del rovesciamento per mostrare cosa significa davvero cacciare ed essere cacciati. Perché un procedimento del genere colpisce l’immaginazione dei lettori molto più di un’astratta condanna della caccia?

– La metamorfosi della famiglia Paper diventa anche un mezzo per raccontare la vita delle anatre. Quali nozioni di scienze naturali trasmette Dahl in questo libro, secondo una tecnica già impiegata in *James e la pesca gigante*? In che modo la conoscenza della vita degli animali può educare gli uomini al rispetto della natura?

La creatività

– Contro chi vorreste rivolgere il vostro Dito Magico? Per vendicare quali ingiustizie? Quali effetti vi piacerebbe che avesse?

– Il gioco dei ‘se’: cosa fareste se una mattina vi trovaste trasformati in uccelli? Come cambierebbe la vostra vita?



Confronti

- *Danny il campione del mondo* (una diversa visione della caccia).
- *Un gioco da ragazzi* (il racconto Il cigno è una dura denuncia contro la crudeltà della caccia).
- *Sporche bestie* (il rovesciamento dei rapporti fra uomini e animali).
- *Matilde* (lo sguardo della piccola Matilde ha superpoteri simili al Dito Magico).



Gli Sporcelli

[*The Twits*, 1980]

Illustrazioni di Quentin Blake
Traduzione di Paola Forti
Volume in broccia

“Se una persona ha brutti pensieri, dopo un po' glieli leggi in faccia. E quando i brutti pensieri li ha ogni giorno, ogni settimana, ogni anno, il suo viso diventa sempre più brutto, finché diventa talmente brutto che non sopporti quasi più di guardarlo. Una persona con pensieri gentili non potrà mai essere brutta.”

La storia

Il signore e la signora Sporcelli sono brutti, sporchi e soprattutto cattivi. Passano il tempo a farsi scherzi stupidi (lei mette il suo occhio di vetro nel boccale di birra del marito, per fargli capire che lo tiene sempre sott'occhio, oppure gli cucina vermi insieme agli spaghetti; lui le infila ranocchi nel letto o la fa decollare, tirata da decine di palloncini). La loro malvagità si rivela nel modo in cui trattano gli animali, le scimmie che tengono prigioniere in cortile o gli uccellini che uccidono ogni mercoledì per cucinare il Pasticcio di Uccellini. Ma saranno proprio gli animali a giocare loro il tiro più terribile, che li farà ammalare di 'restringite' e li cancellerà finalmente dalla faccia della Terra.

Percorsi didattici

- In questa fiaba molto divertente, Dahl fa rivivere le figure dell'Orco e dell'Orchessa. Gli Sporcelli sono un **concentrato caricaturale di tutti i comportamenti odiosi**: in quali forme, purtroppo 'reali', quegli stessi comportamenti si manifestano nella vita quotidiana?
- La rappresentazione della vita di coppia che dà l'autore in questo libro non è affatto ottimistica (come invece sarà in *Agura Trat*). Per quali ragioni un marito e moglie possono finire con l'odiarsi come il signore e la signora Sporcelli?

La realtà e la fantasia

- All'età di sette anni, Dahl aveva incontrato una vera Sporcella. Ecco come la descrive in *Boy*.

“La proprietaria [del negozio di dolci di Llandaff] era orribile, noi la odiavamo e ne avevamo mille ragioni.”

Si chiamava Pratchett. Era una vecchia megera piccola e magra, baffuta e con un'espressione acida come l'uva spina acerba. (...) Ma la cosa più disgustosa della Pratchett era la sua sporczia. Aveva il grembiale grigio e unto, la blusa cosparsa di resti della colazione, briciole di pan tostato, chiazze di tè, crosticine di giallo d'uovo rappreso. Ma erano le sue mani a disgustarci di più. Mani schifose, nere e lerce (...) che lei affondava nei barattoli di dolci. ”

La creatività

- Le scimmie inventano uno scherzo molto fantasioso (anzi, un effetto speciale) per confondere le idee degli Sporcelli. In quali altri modi avrebbero potuto essere puniti quegli odiosi individui?

Confronti

- *La magica medicina* (la nonna di George è disgustosa e malevola come gli Sporcelli).
- *Agura Trat* (per conoscere una coppia molto più affettuosa).

La magica medicina

[*George's Marvellous Medicine*, 1981]

Illustrazioni di Quentin Blake
Traduzione di Paola Forti
Volume in broccia



“Di solito le nonne sono dolci, care, amabili vecchiette, ma non quella di George: lei se ne stava tutto il giorno, e tutti i santi giorni, seduta nella sua poltrona accanto alla finestra, a bofonchiare, borbottare, brontolare, lamentarsi e lagnarsi di questo o di quello. Mai una sola volta, nemmeno nei suoi momenti migliori, aveva sorriso a George e detto: “Allora, come va oggi, George?”, oppure: “Ce la facciamo una partita all'uomo nero?”, oppure: “Com'è andata a scuola oggi?”. Non le importava niente degli altri, pensava solo a se stessa. Era una pestifera megera.”

La storia

George ha una nonna insopportabile, che lo tiranneggia, lo disgusta raccontandogli come sono buoni da mangiare bruchi, lombrichi e soprattutto scarafaggi, che scrocchiano così bene sotto i denti, e lo spaventa lasciandogli credere che lei possa essere una strega. Cosa può fare allora il povero George se non preparare una magica medicina che cambi almeno un po' il carattere alla nonna (o almeno le faccia prendere un bello spavento)? Mescola in un enorme pentolone tutto quello che trova in casa di liquido, in polvere o cremoso, dal deodorante alla polvere antipulci, dall'olio del motore alle medicine per animali; dà un cucchiaino della sua magica medicina alla nonna e le cose cambiano di sicuro: la nonna cresce fino a bucare il tetto della casa, così come diventano giganteschi i maiali, le galline, i cavalli della fattoria. Peccato però che George non possa assolutamente ricordarsi gli ingredienti e le dosi precise del suo sensazionale bevone...

Percorsi didattici

– Lo sguardo feroce di Dahl (feroce ma giusto e senza compromessi, come quello dei bambini) non risparmia nemmeno le nonne. D'altra parte, anche una nonna può essere una creatura malevola, e se uno ha la sfortuna di averne una del genere deve avere il diritto di ribellarsi. In particolare, Dahl insegna a ribellarsi contro quello che gli appare come il peccato mortale, quello che non può essere perdonato (nemmeno alle nonne): l'egoismo. La nonna di George è abituata a pensare sempre e solo a se stessa: ma questo è un lusso che nessuno (nemmeno una nonna) può permettersi.

La creatività

– Anche in questo racconto incontriamo la ricetta di una 'medicina' che ottiene risultati straordinari. Con quali altri buffi ingredienti si potrebbe creare una simile bevanda miracolosa? Quali effetti imprevisi potrebbe avere?

Confronti

- *Gli Sporcelli* (per le figure di altri adulti odiosi).
- *Le streghe* (dove incontriamo una nonna ben diversa).
- *La fabbrica di cioccolato* e *Il Grande Ascensore di Cristallo* (per altre mirabolanti ricette di medicine miracolose).



Io, la Giraffa e il Pellicano

[*The Giraffe and the Pelly and Me*, 1985]

Illustrazioni di Quentin Blake
Traduzione di Luigi Spagnol
Volume in broccia

I LAVAVETRI SENZA SCALA
Puliamo i vetri senza appoggiare sporche scale
alle vostre belle case.
Noi ti laviamo la finestra
finché non viene tutta lustra
e brilla come il mare da lontano!
Siamo veloci ed educati,
veniamo appena siamo chiamati,
io, la Giraffa e il Pellicano!

La storia

La casa che un tempo ospitava una pasticceria (anzi, un'offelleria) diventa la sede della più straordinaria impresa di pulizie della storia, composta da una Giraffa (con funzioni di scala estensibile), un Pellicano (serbatoio d'acqua volante) e una Scimmia (la lavavetri). Proprio l'impresa di cui ha bisogno il Duca Riverenza, che possiede un palazzo con seicentossantasette finestre da pulire. Ma i tre animali (e il piccolo narratore che è diventato il loro manager) forniranno anche altri preziosi servizi, e il duca sarà felice di ricompensarli degnamente.

Percorsi didattici

– In questo libretto Dahl rivela il suo solito amore per gli animali e per i bambini (il piccolo protagonista riceverà in dono la vecchia 'offelleria', e la farà diventare la più straordinaria pasticceria del mondo), e per una volta presenta anche un adulto simpatico, il Duca Riverenza. È un adulto che tuttavia dimostra di possedere ancora tratti in qualche misura infantili. Quali? E quali dovrebbero essere, secondo i ragazzi, le caratteristiche dei bambini che gli adulti dovrebbero mantenere anche da grandi?

La creatività

– Gli animali della storia usano le loro caratteristiche (accentuate da alcuni trucchi 'magici') per svolgere al meglio un lavoro da uomini. A quali altri animali potrebbero essere affidati compiti 'umani'? Pensate a procioni che aprono una lavanderia, castori che mettono in piedi un'impresa di costruzioni, gufi che organizzano la sorveglianza notturna... Provate a inventare una storia simile a quella del libro con altri animali protagonisti.

– Vi piacerebbe aprire un'attività commerciale, come fanno in questo libro la Scimmia, la Giraffa e il Pellicano? Immaginate di fondare un'agenzia che organizza feste di compleanno. Quale nome le dareste? Quali servizi offrirebbe? Cosa dovrebbe avere di speciale? Provate a scrivere un volantino per pubblicizzare la vostra fantastica agenzia.

Confronti

- *La fabbrica di cioccolato* e *Il Grande Ascensore di Cristallo* (per altre fantastiche ricette di dolci).
- *Boy* (i dolci venduti nel negozio della disgustosa signora Pratchett).

Agura Trat

[*Esio Trot*, 1990]

Illustrazioni di
Quentin Blake
Traduzione di
Augusto Rotunno
Volume in broccia



“C'erano due amori nella vita del signor Hoppy. Uno erano i fiori del suo balcone. Crescevano in vasi e in mastelli e in cestini, e d'estate il piccolo balcone diventava un'orgia di colori. Il secondo amore del signor Hoppy era un segreto che teneva solo per sé. (...) La signora Silver era una vedova che viveva sola anche lei. E, pur senza saperlo, era l'oggetto del segreto amore del signor Hoppy.”

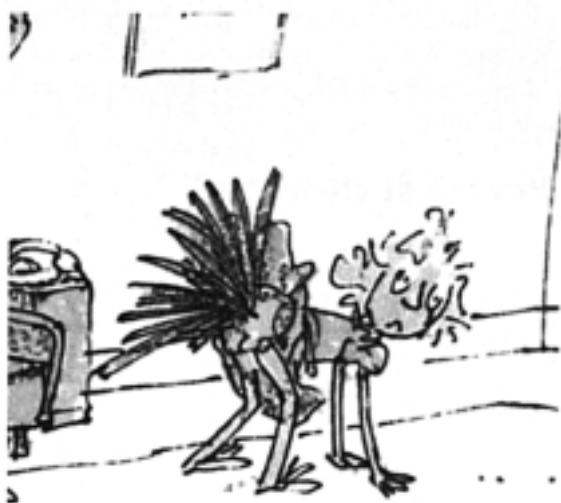
La storia

Come fa il timido signor Hoppy ad attaccar discorso con la vedova dei suoi sogni, la signora Silver, la quale, al piano di sotto, non ha occhi che per la sua tartaruga di nome Alfio? Per fortuna, Alfio non cresce abbastanza, e il signor Hoppy ha l'intuizione folgorante dalla quale dipenderà la sua felicità:

insegna all'amata il suo metodo infallibile per raddoppiare le dimensioni dell'animale. È una formula magica, che comincia col pronunciare al contrario la parola *tartaru-ga*: *Agura Trat...* In realtà, il timido signor Hoppy ha escogitato un piano audacissimo che prevede la presenza di centoquaranta tartarughe di tutte le taglie nel suo appartamento e il rapimento di Alfio. C'è sotto un imbroglio ai danni della signora Silver, dunque: ma che importanza ha, se grazie ad esso due persone sole vivranno per sempre felici e contente?

Percorsi didattici

— Questo racconto è uno dei più *sereni e sorridenti* di Dahl: i due protagonisti non sono i soliti adulti meschini e violenti, ma due persone gentili che vivono sole e riversano tutto il loro amore su fiori e tartarughine, prima di capire di essere fatti l'uno per l'altra. Questo libro, che Dahl scrisse nell'anno della morte, riesce a far riflettere in maniera tenera e affettuosa sul **bisogno di amore e comunicazione** che troppo spesso non viene soddisfatto nelle nostre città.



La creatività

— Il titolo del libro sembra all'inizio misterioso; poi capiamo che si tratta di *tartaruga* letta alla rovescia. **Proviamo a leggere alla rovescia altri nomi di animali** (vengono meglio quelli piuttosto lunghi) e a inventare storie i cui personaggi si chiamino con quei nomi strani.

— La storia del signor Hoppy e della signora Silver procede senza intoppi verso il lieto fine. Ma **potevano esserci molti contrattempi**: le centoquaranta tartarughe potevano trovare la porta aperta e scendere per le scale; la signora Silver poteva tornare a casa in anticipo, scoprire lo strano comportamento del signor Hoppy e pensare che volesse rapirle Alfio... Che piega avrebbe preso la storia se ci fossero state queste complicazioni? Ci sarebbe stato ugualmente il lieto fine? E per quali strade più tortuose ci si sarebbe arrivati?

Confronti

— *Un gioco da ragazzi* (uno dei racconti del libro, Il ragazzo che parlava agli animali, parla di un ragazzino che riesce a impedire l'uccisione di un'enorme tartaruga e fugge su di lei per i mari dei Caraibi).



Versi perversi

[Roald Dahl's Revolting Rhymes, 1982]

Illustrazioni di Quentin Blake
Traduzione di Roberto Piumini
Volume in broccia

“Papà!” piange l’Orsetto. “Guarda il piatto!
Ma dov’è la mia pappa, papà mio?”
E disse l’Orso: “Te lo dico io:
vieni con me di sopra, piccolino:
la pappa, lo vedrai, è sul lettino...
E se qualcuno è dentro, non fa niente:
pappati pure lei, tranquillamente!”

La storia

Alle fiabe che tutti i bambini conoscono, secondo Dahl, sono state aggiunte troppe 'carezze e zuccherini'. Lui prova a eliminare quelle in eccesso e a mettere nelle sue fiabe in versi una robusta dose di umorismo, un pizzico di orrore e perfino una goccia di sano buonsenso. Così Cappuccetto Rosso diventa una bambina che non si fa troppi scrupoli di ammazzare non solo il Lupo, ma anche l'ultimo dei Tre Porcellini; lo specchio della Regina di Biancaneve consiglia ai sette nani (tutti ex fantini) i cavalli vincenti alle corse; e Cenerentola lascia perdere un principe capriccioso e crudele per sposare un bel boscaiolo 'specializzato anche in confetture, di quelle fatte in casa, buone e pure'.

La brillante traduzione in versi di Roberto Piumini mantiene nella versione italiana la freschezza e l'umorismo dell'originale.

Percorsi didattici

— Lo stravolgimento delle fiabe, quando a farlo è un autore di genio come Dahl, rappresenta un continuo divertimento per i bambini, che si trovano su un terreno familiare in cui però capitano eventi inattesi. Fino a che punto Dahl racconta la fiaba tradizionale? Dove inizia la parte 'inventata'? Cambiano solo gli eventi o anche il carattere dei protagonisti?

La creatività

— Quali altri sviluppi potrebbero avere queste fiabe? **Quali cambiamenti potrebbero essere introdotti in altre fiabe come *La bella addormentata*, *Pollicino*, *Il gatto con gli stivali*?**

— Queste poesie di Dahl sono, come molte filastrocche, in rima baciata. Provate a fare il **gioco delle rime**: prendete qualche parola del testo e scrivete tutte le parole con la stessa rima che vi vengono in mente. Riuscite a scrivere una filastrocca utilizzando qualcuna delle rime che avete trovato?

Confronti

— *Sporche bestie* (l'altro libro di poesie di Dahl).



Sporche bestie

[*Dirty Beasts*, 1983]

Illustrazioni di Quentin Blake
Traduzione di Roberto Piumini
Volume in broccura

“Ora vi voglio raccontare, gente, la storia di un Porcello intelligente; era di testa fina, gran lettore, molto istruito e buon ragionatore, esperto di meccanica spaziale, e di ogni altra scienza in generale; esperto in tutto, tranne una questione, che lo mandava spesso in confusione: giacché per lui, davvero, era un rovello il senso della vita di un Porcello.”

La storia

Perché gli animali, che sono più gentili e intelligenti di molti uomini, devono sempre fare una brutta fine, uccisi o messi in gabbia dall'uomo? Non sarebbe giusto che almeno una volta, nei buffi versi di una filastrocca, si prendessero la loro rivincita, e fossero loro a mangiare con gusto un fattore, una brutta megera, un bambino viziato? In queste poesie Dahl diventa il vendicatore del mondo animale e lascia libero corso al suo humour nero, aiutato dai buffi disegni del suo illustratore preferito, Quentin Blake. D'altra parte, come affermava lui stesso: "Adoro spaventare i bambini. E i bambini adorano essere spaventati da me". Anche queste poesie, come i *Versi perversi*, possono contare sull'arguta traduzione di Roberto Piumini.

Percorsi didattici

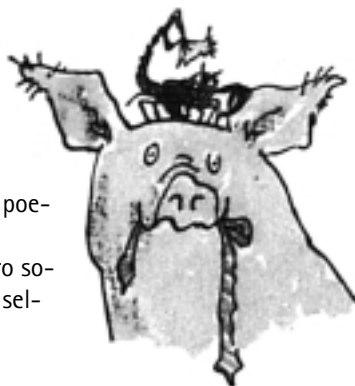
— Le poesie di Dahl, oltre a essere molto divertenti, costringono il lettore a mettersi per una volta 'dall'altra parte', nei panni della vittima. È un esercizio molto utile, che farà riflettere sulle inutili crudeltà che l'uomo esercita sugli animali. Cosa diremmo se venissero fatte a noi?

La creatività

— Il rovesciamento di destini può diventare la fonte di infinite trame horror (come del resto accade in molti esempi famosi, a partire da *Gli uccelli* di Hitchcock). Quali animali innocui potrebbero all'improvviso ribellarsi e attaccare gli uomini? Immaginiamo la trama di un film dell'orrore che abbia per protagonisti gli animali.

Confronti

— *Versi perversi* (l'altro libro di poesie di Dahl).
— *Il Dito Magico* (in questo libro sono i ruoli dei cacciatori e della selvaggina a essere scambiati).



Boy

[*Boy. Tales of Childhood*, 1984]



Illustrazioni di Quentin Blake
Traduzione di Donatella Ziliotto
Volume in broccura e rilegato

“Un giorno (...) trovammo un topo morto disteso sui nostri tesori. Che scoperta eccitante! Thwaites l'afferrò per la coda e ce lo fece dondolare davanti al naso. «Che ne facciamo?» esclamò. (...) Quando si scrive di sé, bisogna sforzarsi di essere sinceri: la verità è più importante della modestia. Vi devo dire perciò che fui io, io soltanto, ad avere l'idea del grande e audace Complotto del Topo. Tutti noi abbiamo dei momenti di splendore e di gloria, e questo fu il mio. «Perché non lo ficchiamo in uno dei barattoli della Pratchett?» proposi. «Così, quando c'infila la sua lurida mano per prendere una manciata di roba, si becca un topo morto e puzzolente.»

La storia

La vita di Dahl è romanzesca quanto le storie che ha inventato. Anzi, in questo libro autobiografico in cui racconta l'infanzia e gli anni di scuola, fanno la loro prima comparsa personaggi, ambienti ed episodi che, trasfigurati, animeranno i suoi romanzi. La Norvegia fantastica in cui vive la nonna del protagonista nelle *Streghe* il luogo incantato in cui Roald trascorreva le vacanze estive con tutta la famiglia; gli Sporcelli e l'orrida nonna di George nella *Magica medicina* sono nulla in confronto alla disgustosa (e sadica) venditrice di dolci conosciuta nel Galles nel 1923; i giganti crudeli non fanno paura quanto i Direttori di scuola che percuotono i bambini a suon di colpi di canna; e la direttrice Spezzindue è la sorella minore della mastodontica Sorvegliante del collegio.

Ma al di là del piacere di scoprire la vera vita di un autore che i ragazzi considerano mitico, e di osservare le radici della sua diffidenza per il mondo degli adulti e della sua 'missione' di scrivere in difesa dei bambini, questa narrazione è in sé un racconto appassionante e coinvolgente, il cui protagonista è, sorprendentemente, un bambino buono, ingenuo e legatissimo alla madre alla quale per trentadue anni scrisse, da qualunque parte del mondo, una lettera alla settimana.

Percorsi didattici

— Tra tutte le autobiografie, questa ha una caratteristica singolare: è l'infanzia e la giovinezza di un narratore per l'infanzia, che ha per destinatari proprio i ragazzi. Dahl sa come parlare loro, riesce a trasmettere l'incanto e le angosce dell'infanzia e allo stesso tempo comunica la sensazione del tempo che passa, sia perché mostra un bambino che diventa uomo, sia perché fa vedere le differenze tra la vita dei bambini di settant'anni fa e quella di oggi. In che cosa è diversa l'infanzia di un ragazzo di oggi rispetto a quella di Dahl?

— Il racconto è un'appassionata difesa di un metodo educativo basato sulla fiducia, la responsabilità, l'amore (quello praticato dall'ammirevole mamma norvegese di Dahl) contro

l'agghiacciante violenza dei sistemi tradizionali, applicati nelle 'ottime scuole inglesi'. Quale effetto ha sui ragazzi la violenza (spesso gratuita) esercitata dagli educatori?

La realtà e la fantasia

– Nelle schede dei libri precedenti, questa rubrica si è soffermata sullo stretto rapporto tra questo libro autobiografico e le invenzioni fantastiche dei romanzi di Dahl.

La creatività

– Grazie a questo libro abbiamo scoperto che la fantasia riesce a trasfigurare la realtà: gli adulti violenti e disgustosi possono diventare il modello di personaggi fantastici come orchi, giganti, streghe... Provate a trasformare allo stesso modo la realtà che vi circonda o che vi fanno conoscere i giornali e la televisione. Quali personaggi potrebbero diventare i 'cattivi' di una fiaba?

Confronti

– *In solitario* (il seguito di *Boy*, che racconta la vita di Dahl in Africa e come aviatore durante la Seconda Guerra Mondiale) e *Un gioco da ragazzi* (che contiene un'altra narrazione autobiografica, in cui Dahl parla anche dei suoi esordi da scrittore).



In solitario. Diario di volo

[*Going Solo*, 1986]

Traduzione di
Marianosa Giardina Zannini
Volume rilegato

«L'unica scelta che mi restava era tentare un atterraggio di fortuna nel deserto e anche alla svelta, prima che fosse troppo buio per vedere. Rasentai il deserto cosparso di rocce alla ricerca di una sola striscia di sabbia ragionevolmente sgombra su cui atterrare. (...) Ma dove trovare solo uno straccio di deserto senza massi e burroni e monticelli sassosi? Semplicemente non esisteva. Era quasi buio. Dovevo scendere in un modo o nell'altro. Scelsi un tratto di terreno meno sassoso degli altri e iniziai la fase di avvicinamento. Mi abbassai volando più lentamente che potevo, affidandomi all'elica, con una velocità appena superiore a quella di stallo che era di circa 130 chilometri all'ora. Le ruote toccarono terra. Ridussi motore e mi affidai alla fortuna. Non l'ebbi. Il carrello andò a urtare un sasso e si sfasciò completamente, il Gladiator affondò il naso nella sabbia alla velocità di circa centoventi chilometri all'ora.»

La storia

In solitario riprende la storia della vita di Dahl dove si era interrotta in *Boy*: con la sua assunzione da parte della Shell e

la partenza per l'Africa Orientale. Qui Dahl impara a conoscere il mondo esotico delle colonie, con tutto il suo fascino e tutte le sue insidie (ci sono pagine memorabili su leoni che rapiscono la moglie di un cuoco e terribili serpenti mamba che si infilano in casa). Nel 1939, quando scoppia la guerra, Dahl decide di arruolarsi nell'aviazione inglese, la celebre RAF, nonostante la sua statura di un metro e novantasei lo costringa a rannicchiarsi nell'abitacolo dei caccia "come un feto nel grembo materno". Rischia di morire, per un errore della base, fin dal suo primo volo operativo, e passa sei mesi in ospedale ad Alessandria d'Egitto. Poi riprende a volare, contro nugoli di aerei tedeschi nell'azzurro cielo sopra la Grecia. Gli sembrerà un miracolo riuscire a tornare in Inghilterra, a casa della madre, alla quale non aveva dimenticato di scrivere la sua lettera settimanale: quelle lettere che, impacchettate in buon ordine, gli sarebbero state recapitate alla morte della madre, e gli avrebbero permesso di ricostruire tutta la sua vita.

Percorsi didattici

– La prima parte del libro, che racconta la vita in Africa Orientale, descrive un mondo fantastico come l'ambiente ir-reale di una fiaba. La natura, gli animali, le persone, ogni cosa è diversa rispetto al mondo a cui è abituato un ragazzo occidentale. Quali avventure punteggiano la vita quotidiana in Africa? Quale idea della vita nelle colonie inglesi dà l'autore?

– Quando inizia la guerra, il racconto di Dahl dà spazio sia alle gesta eroiche degli aviatori, sia all'assurdità della guerra, quando parla ad esempio dell'incomprensibile sacrificio di vite umane deciso dai comandi della RAF in Grecia. In quali passi l'autore rivela il suo giudizio sulla guerra?

– Quali emozioni dà secondo voi l'esperienza del volo, soprattutto quella del volo in solitario, su apparecchi 'eroici' come quelli su cui ha volato Dahl?

– In che modo le esperienze di Dahl, così intense e singolari, possono avere influito sulla sua fantasia e sulla decisione di diventare scrittore?

La creatività

– Provate a inventare la trama di un romanzo d'avventura, utilizzando gli spunti che fornisce in abbondanza questo libro, dai pericoli in agguato nella natura dell'Africa alle emozioni (e agli altri rischi) del volo.

Confronti

– *Boy* (il racconto autobiografico degli anni che precedono quelli descritti qui) e *Un gioco da ragazzi* (in cui Dahl parla anche dei suoi esordi di scrittore).





Un gioco da ragazzi e altre storie

[*The Wonderful Story of Henry Sugar*, 1977]

Illustrazioni di A. Gionata Ferrari
Traduzione di Luisa Corbetta
Volume rilegato

Percorsi didattici

– Anche in questo libro Dahl rivela il suo amore per gli animali, nei racconti *Il ragazzo che parlava con gli animali* e *Il cigno*. In entrambi i casi non esita a condannare il comportamento vile degli uomini che si abbandonano a una violenza gratuita contro di essi. Come sempre, tuttavia, evita di fare la morale, e preferisce che siano i fatti stessi a generare un giudizio nella mente dei lettori. In quali punti traspare più chiaramente questo suo atteggiamento?

– Nel racconto *Il cigno*, la crudeltà di due ragazzi (verso gli animali e anche verso un compagno) sfocia in un vero e proprio comportamento criminale. Ma le piccole crudeltà verso i piccoli animali sono molto frequenti. Una discussione in classe su questo tema servirà a far riflettere i ragazzi anche sui propri comportamenti.

La creatività

– Dahl rivela in questo libro alcuni segreti dell'arte dello scrivere. Provate a mettere in pratica i suoi suggerimenti, magari sviluppando alcune delle idee di romanzi che l'autore propone in queste pagine.

– Nella *Meravigliosa storia di Henry Sugar* si descrive un lungo esercizio per sviluppare facoltà straordinarie. Provate anche voi a fare l'esperimento di fissare con la massima attenzione possibile la fiamma di una candela. Anche se molto difficilmente riuscirete a leggere le carte dal retro, l'esperienza servirà a imparare qualcosa sulle capacità di concentrazione. Scrivete una breve relazione sull'esperimento.

Confronti

– *Boye* e *In solitario* (gli altri libri autobiografici di Dahl).

“Ecco le qualità che dovrete avere o cercare di acquisire se volete diventare un romanziere:
1. Dovete avere una fervida immaginazione.
2. Dovete saper scrivere bene. Con questo intendo dire che dovrete essere in grado di far vivere nella mente del lettore lo scenario che descrivete. Non tutti hanno questa dote. È un dono di natura, che si possiede o non si possiede.
3. Dovete avere capacità di resistenza. In altre parole, dovete apparicarvi a quello che state facendo senza mai gettare la spugna, per ore, giorni, settimane, mesi.
4. Dovete essere perfezionisti. Il che significa che non dovete mai essere soddisfatti di quel che avete scritto la prima volta ma riscriverlo in continuazione, fino a dare il meglio di voi stessi.
5. Dovete avere una forte autodisciplina. Lo scrittore lavora in solitudine. Non siete alle dipendenze di nessuno, non c'è nessuno pronto a licenziarvi se non vi presentate al lavoro, o a farvi una manzina se andate a rilento.
6. Sarà un vantaggio se siete dotati di senso dell'umorismo. Non è essenziale quando si scrive per un pubblico adulto, ma è indispensabile se il libro è rivolto ai bambini.
7. Dovete avere una buona dose di umiltà. Chi è convinto di scrivere cose meravigliose va incontro a cocenti delusioni.”

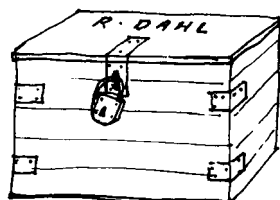
La storia

In *Un colpo di fortuna*, uno dei racconti di questa raccolta, Dahl ripercorre le tappe della sua esistenza, e si sofferma sul modo singolare e inaspettato in cui, mentre era impiegato in America nel controspionaggio, divenne scrittore. Dopo aver descritto il suo incidente di volo in un articolo per un giornale americano (intitolato appunto *Un gioco da ragazzi* e qui presentato), prese a pubblicare racconti fantastici, e perfino una storia per bambini, *The Gremlins*, che venne illustrata da Walt Disney e avrebbe dovuto diventare un film come *Bambi* o *Dumbo*. (Il progetto invece naufragò, e venne ripreso solo decenni dopo da Steven Spielberg e Joe Dante).

Ma questo volume raccoglie altri esempi del suo straordinario talento narrativo, come *Il tesoro di Mildenhall*, che descrive la scoperta di un tesoro di epoca romana nella campagna inglese (sembra un romanzo ma è una storia vera), e *La meravigliosa storia di Henry Sugar*, l'incredibile vicenda di un uomo che apprende, grazie ai ricordi di un fahiro indiano e ad anni di esercizio, a leggere attraverso le carte da gioco, e sbanca per anni i casinò di tutto il mondo col solo scopo di costruire orfanotrofi modello per i bambini che hanno avuto la sfortuna di perdere i genitori.



Tabella di riepilogo



	Le streghe	Matilde	Il GGG	La fabbrica di cioccolato	Il Grande Ascensore ...	Danny...	James e la pesca gigante	Il Dito magico	Gli Sporcelli	La magica medicina	Io, la Giraffa e il Pellicano	Agura Trat	Versi Perversi	Sporche Bestie	Boy	In solitario	Un gioco da ragazzi
Classi																	
3 ^a elementare		●*	●*				●*	●			●		●	●			
4 ^a elementare		●*	●*				●	●	●	●	●	●	●	●			
5 ^a elementare	●*	●*	●*	●*			●	●	●	●	●	●	●	●			
1 ^a media	●	●	●	●		●	●		●	●	●	●	●	●	●	●	
2 ^a media	●	●	●		●	●									●	●	
3 ^a media																●	●
Temi																	
apparenza e realtà	●											●					
amore, amicizia	●	●				●						●			●		
egoismo				●	●		●			●							
malvagità, crudeltà	●	●	●				●	●	●	●			●	●			
dolore	●					●	●								●	●	
diversità	●	●	●														
adulti e bambini	●	●		●		●	●			●					●		
scuola		●													●		
televisione		●		●													
ricchezza e povertà				●		●											●
guerra																●	●
Generi																	
fantastico	●	●	●	●			●	●		●	●						●
fantascienza					●												
orrore	●													●			
avventura	●		●	●	●	●	●									●	
fiabe													●				
autobiografia															●	●	●
satira				●	●				●								
inventività linguistica			●		●												
poesia											●		●	●			
storie con animali	●					●	●	●	●		●	●		●			
bambini protagonisti	●	●	●	●	●	●	●	●		●	●				●		

* Lettura del libro da parte dell'insegnante agli alunni.

Hanno detto di Dahl:

"Il Pifferaio Magico dell'era moderna".
Philip Howard, *The Times*, 24 novembre 1990

"Il vero Andersen del Novecento".
Riccardo Chiaberge, *Corriere della Sera*,
29 ottobre 1989

"L'Hitchcock della letteratura per ragazzi".
Cara Chanteau, *The Listener*, 3 novembre 1983

"Forse i genitori preferirebbero che i loro bambini leggessero libri di scrittori più rispettabili di Dahl, con il suo anarchismo, la sua volgarità e la sua mancanza di rispetto per il mondo degli adulti. Ma i grandi scrittori per ragazzi, Beatrix Potter, Lewis Carroll, Lear, Kipling e Dickens — tra i quali Dahl merita di essere annoverato — avevano tutti personalità insolite e complesse".

Martin Harris, *The Sunday Telegraph*,
25 novembre 1990

"C'è sempre, in ogni pagina di Dahl, quel rispetto dell'infanzia che ritroviamo nella tradizione anglosassone da Stevenson a Twain. Ma c'è anche tutto il mondo della follia magica nata con Alice che non fa meravigliare nessuno di fronte agli accadimenti più inattesi e straordinari".

Roberto Denti, *La Stampa*, 5 dicembre 1992

"Dahl appartiene alla splendida genealogia degli scrittori per l'infanzia che sanno interloquire con l'infanzia. Il suo è un mondo fondato su una logica trasversale, obliqua, sfuggente e coerente".

Antonio Faeti, *Millelibri*, gennaio 1988

"Lessico povero, frasi mal costruite. Mi ricorda un cammello".

Il professore d'inglese di Roald Dahl
al Repton College

Ha detto Dahl:

"Io so parlare ai bambini. È una fortuna. Tutti pensano di capire i bambini, specie chi li ha. Non è così: si sono dimenticati com'erano loro da piccoli. Il loro è un mondo diverso. Gli adulti, i genitori, sono i nemici. Quando nasci sei un selvaggio. A poco a poco ti civilizzi per la disciplina che ti viene imposta dai genitori e poi dai maestri nelle scuole. Sono loro a proibire, sempre a proibire: 'Non mangiare con le mani', 'Non sputare per terra'. Anche se ami tuo padre e tua madre, questi giganti che non ti fanno fare le cose sono tuoi nemici. Gli altri scrittori questo non lo hanno capito. Io prendo in giro gli adulti, i genitori. Nel loro subconscio i bambini pensano: 'Ha ragione! È gente orrenda!' E allo stesso tempo li faccio ridere".

"[I bambini] hanno emozioni molto forti e vedono le cose con tinte molto forti... Viviamo in un mondo feroce. I bambini devono lottare per farsi strada. Le zie spiaccicate [in *James e la pesca gigante*] sono un'immagine molto buffa. I bambini amano ridere. Amano vedere i cattivi fare una brutta fine. Non si può essere troppo sottili".

"Io amo i bambini, ma non credo che sia necessario. Beatrix Potter li odiava e non ne aveva di suoi. Quando ne vedeva uno avvicinarsi per strada nel Lake District gli tirava i sassi".

"Se riesci a far innamorare i bambini di un libro, o due, o tre, cominceranno a pensare che leggere è un divertimento. Così, forse, da grandi diventeranno dei lettori. E leggere è uno dei piaceri e uno degli strumenti più grandi della nostra vita".

"Il mio segreto?

So rivivere la mia fanciullezza.

Per capire cosa significhi essere bambini,

dovremmo metterci a camminare sulle ginocchia e guardare i «grandi» dal basso."

"Io ho le chiavi dei sogni infantili..."

"Quando scrivo ho in mente una madre che legge una favola al suo bambino. Hemingway mi diceva che l'essenziale non è fare sfoggio d'intelligenza, ma comunicare al lettore nella maniera più semplice possibile."

Dai libri di Roald Dahl sono stati tratti i seguenti lungometraggi

Willy Wonka e la fabbrica di cioccolato

Willy Wonka and the Chocolate factory
di Mel Stewart, USA 1971
Warner Bros.

Danny il campione del mondo

Danny the Champion of the World
con Jeremy Irons
Portobello Productions, 1989

Chi ha paura delle streghe? *

The Witches
di Nicholas Roeg, USA 1990
Warner Bros Italia

James e la pesca gigante *

James and the Giant Peach
di Henry Selick, USA 1996
Buena Vista

Matilda 6 mitica *

Matilda
di Danny De Vito, USA 1996
Columbia Tristar Films Italia

Il mio amico Gigante *

BFG - Big Friendly Giant
di Brian Cosgrove
distribuzione, Alfadedis
Entertainment, 1997
(disponibile in videocassetta)

* Analizzati in questo dossier

Roald Dahl in Internet

Esiste un sito Internet dedicato a Roald Dahl. Il suo indirizzo è:
<http://www.nd.edu/~khoward1/Roald.html>

E i seguenti cortometraggi

Sporche Bestie

Quel maestro del tetro umorismo che è Roald Dahl, ha creato uno spaventevole serraglio di bestie feroci.

Tutte pronte a fare le cose più impensabili e inenarrabili, in comici versi irriverenti e assurdi. Dove si narra di come Crocco il Coccodrillo ogni sabato mangi sei bambini per pranzo e di come la mucca volante Miss Dolcelatte punisca un uomo molto maleducato.

Il Dito Magico

Alla bambina di questa storia, di fronte all'ingiustizia, comincia a pruderle un dito che diventa Magico e può cambiare così tante situazioni crudeli. Far sperimentare ai cacciatori, per esempio, cosa si prova ad essere uccelli e a vedersi puntare addosso un fucile. E da un'anatra per di più!

Versi all'inverso

Ogni bambino ha immaginato mille volte un finale differente fantasticando sulla storia di Cenerentola o Cappuccetto Rosso. Un giorno Roald Dahl, famoso maestro del comico spaventoso, ha riscritto sei celebri fiabe.

Provate a indovinare che numero di telefono compone affannosamente il porcellino quando si trova tra le grinfie del Lupo, oppure che terribile sorte attende Jack e la madre del Granfagiolo. E gusterete meglio le curiose variazioni di questi indimenticabili racconti.



L'enorme coccodrillo

A chi mai può venire in mente di procurarsi un bambino tenero tenero per spuntino?

Solo a una bestia orribile, al grosso lucertolone verde dai denti aguzzi, al coccodrillo che fa il gradasso con gli altri animali della giungla. Ma l'ippopotamo Doppio Dorso e la scimmia GioGiò Malizia manderanno a monte l'ignobile progetto (grazie all'aiuto delle strampalate buffonerie di Ciccio Piuma, l'uccello). Con il consueto pizzico d'ironia e d'astuzia, Roald Dahl ci presenta un'altra delle sue storie.

Età consigliata: dai 4 anni circa

Durata: 30 minuti

© Testi di Roald Dahl 1982

© Illustrazioni di Quentin Blake 1990/

Abbey Broadcast Communications

© Tempo Video/Abbey Broadcast Communications

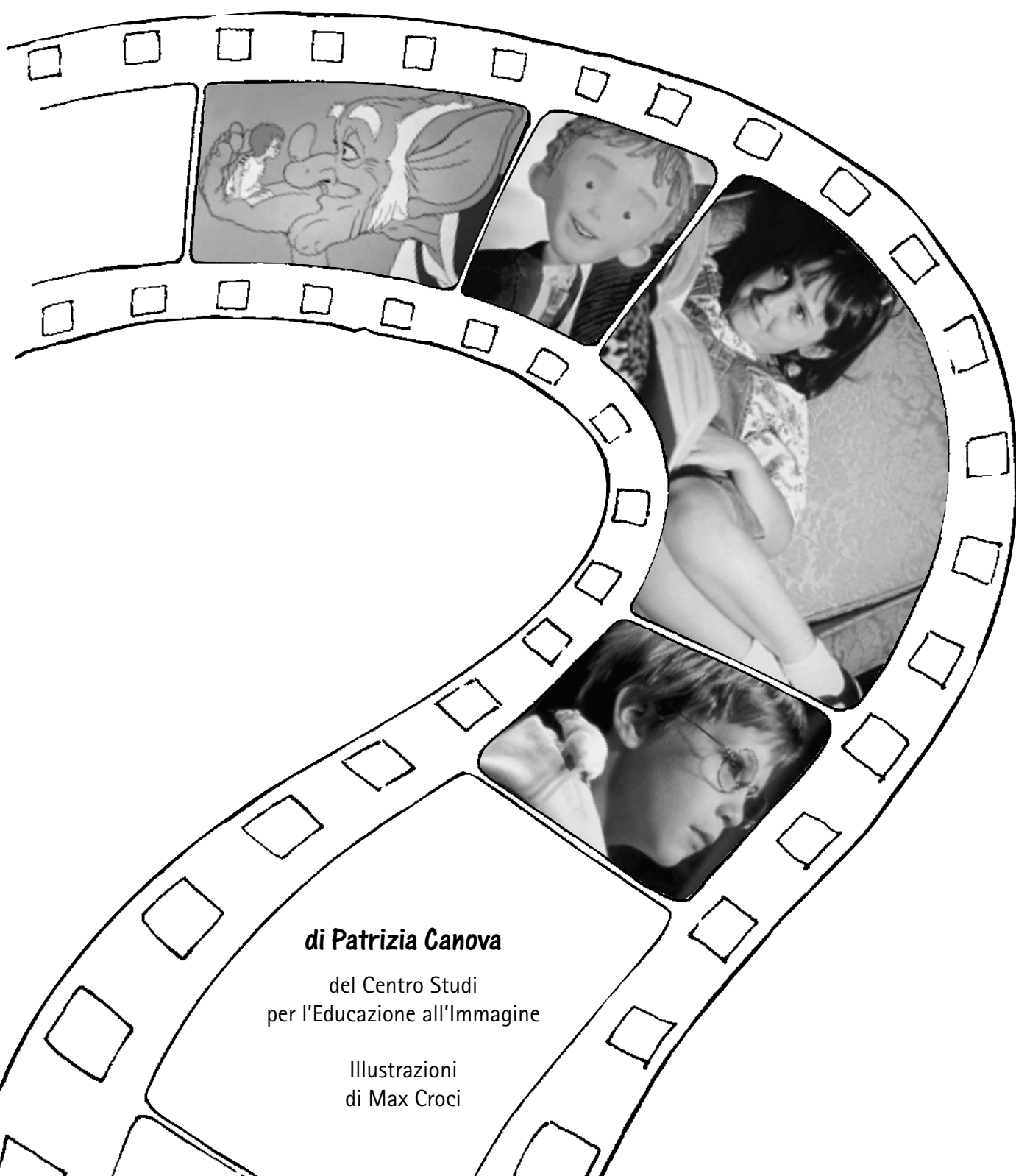
Imperial Bulldog distribuito dal Gruppo Caiati, Milano

Tel. 02/67075636 Fax 02/67075637

Da ROALD DAHL

al cinema

Appunti per le scuole



di Patrizia Canova

del Centro Studi
per l'Educazione all'Immagine

Illustrazioni
di Max Croci

PERCHÉ E COME

“EDUCARE ALLO SCHERMO”...

Questo dossier vorrebbe essere, almeno nelle intenzioni, uno strumento di lavoro utile per tutti gli insegnanti che ritengono opportuno sviluppare – all'interno della propria attività didattica – un percorso di educazione al linguaggio cinematografico e di comparazione-confronto fra testo filmico e testo letterario.

Utilizzo del dossier

È chiaro che ogni insegnante, in base alla realtà scolastica in cui opera, all'età degli alunni e agli obiettivi prefissati, dovrà decidere quali – tra le molteplici piste di lavoro indicate – scegliere prima e dopo la visione di un film. In questo dossier vengono volutamente proposte numerose attività per ciascun film, non perché si ritenga necessario attuarle tutte, ma perché ciascuno possa trovare, fra diversi suggerimenti, quelli più adeguati alle proprie esigenze. Ritenendo importante che l'insegnante possa essere “filtro” fra lo spettatore e lo schermo, è fondamentale che subito dopo la visione del film, e prima di qualsiasi altro lavoro individuale, venga dedicato del tempo per una discussione, riflessione collettiva. In questo modo ciascuno avrà l'opportunità, oltre che di esprimere pareri e osservazioni personali, anche di ascoltare le idee altrui e di venire guidato dall'insegnante – tramite domande precise e mirate – a un'analisi più attenta e approfondita. Solo in un secondo momento si potrà proporre un lavoro di interpretazione-comprensione individuale ed è in questa fase che si potranno utilizzare – fra gli altri strumenti – anche le schede operative contenute in questo dossier.

ALCUNI SUGGERIMENTI

PER IL LAVORO DI LETTURA COLLETTIVA DEL FILM

Tutte le strategie di pre e post visione collettiva e/o di gruppo che si potrebbero mettere in atto, indipendentemente dal film specifico, vengono segnalate qui di seguito e sono da considerarsi soprattutto dei suggerimenti di carattere metodologico.

1) Prima della visione del film

a) ANALISI DELLA LOCANDINA DEL FILM / COSTRUZIONE DEL MANIFESTO O TRAILER DEL FILM

Senza sapere nulla del film, a partire dalla sola locandina, si può proporre ai ragazzi di fare previ-

sioni relative ai personaggi e di ipotizzare la storia, il contenuto del film. Attraverso alcune domande guida tipo: Chi sono e che ruolo hanno i personaggi raffigurati, dove sono, cosa stanno facendo. In che periodo (storico e/o stagionale) si può collocare la narrazione, di che genere di film si tratterà, che storia racconterà il film... Sarà così possibile valutare le diverse interpretazioni di una stessa immagine e ragionare quindi sull'ambiguità intrinseca di immagini “non contestualizzate” e sulla loro poliedrica interpretazione. Sarebbe opportuno svolgere questa attività a gruppi e confrontare poi le diverse narrazioni. Disponendo di più immagini relative al film, potrebbe anche essere interessante utilizzarle nei diversi gruppi e ragionare anche su come ogni immagine metta in evidenza alcuni particolari e ne lasci in ombra altri e su quanto questo incida nel veicolare messaggi. Questa attività potrebbe offrire lo spunto per ulteriori riflessioni sulla funzione delle locandine, dei manifesti o dei trailers pubblicitari del film: come vengono costruiti? A che cosa devono essere funzionali? In che modo devono colpire, sedurre, accattivare, invogliare il potenziale spettatore ad andare al cinema?

Al termine della visione del film sarà interessante confrontare le risposte date con la reale storia vista e valutare eventuali convergenze e/o divergenze interpretative.

Un'altra attività a questo punto potrebbe essere quella di costruire il manifesto del film a partire da alcune indicazioni date relative allo scopo comunicativo e all'utenza a cui è indirizzato (per un pubblico solo maschile o femminile; per adulti che non amano storie “sdolcinate”, per anziani, per persone che amano i film “impegnati”, per persone che amano le “storie fantastiche”...). Compito dei ragazzi sarà allora quello di definire uno slogan adeguato e decidere a quali immagini accompagnarli (porre l'attenzione sull'ambiente o sui personaggi o su azioni/eventi...)

b) LETTURA DEL ROMANZO

Potrebbe essere interessante, in questo caso in particolare in cui i soggetti di tutti e quattro i film sono tratti dagli omonimi romanzi di Roald Dahl, leggere prima il libro, quindi vedere il film e operare confronti e paragoni (relativi ai personaggi, ai luoghi, agli avvenimenti, alle strategie narrative...). Oppure leggere anche solo il primo capitolo del romanzo e far compilare ai ragazzi una sorta di “Carta d'identità” dei vari personaggi a partire dai dati ricevuti, ma anche lavorando molto d'immaginazione. (Modello di carta d'identità: nome, aspetto fisico, carattere, ruolo nel libro, di lui/lei penso che...). Dopo la visione del film si potrebbe compilare una nuova carta d'identità e confrontarla con la precedente, verificando anche questa

volta eventuali somiglianze e differenze (ovviamente lo stesso lavoro potrebbe essere svolto per quanto riguarda la descrizione di ambienti e o situazioni narrative). Una tale attività aiuta a riflettere sulle differenze comunicative che esistono fra un testo scritto che, lavorando su un piano di astrazione simbolica lascia uno spazio particolare a costruzione di "immagini mentali" molto soggettive, e un testo filmico che, lavorando per analogia con la realtà a cui rimanda e facendo ricorso a una molteplicità di linguaggi, connota e circoscrive maggiormente la rappresentazione mentale (un personaggio io lo vedo agire e muoversi, ne sento la voce, ne colgo visivamente le espressioni...).

c) VISIONE DEI TITOLI DI TESTA E DELLA PRIMA SEQUENZA DEL FILM

Sempre in linea con i percorsi finalizzati a sviluppare le capacità di prevedere, ipotizzare, prefigurarsi situazioni, di interpretare criticamente delle immagini e di sviluppare e potenziare le abilità di scrittura creativa, un'ulteriore attività significativa potrebbe essere quella di mostrare i titoli di testa o la sequenza iniziale del film, chiedendo ai ragazzi di osservare molto attentamente tutto ciò che vedono e di scrivere poi su un foglio (meglio ancora se si utilizza la lavagna luminosa per un brainstorming) tutti gli oggetti/soggetti/luoghi/colori/luci/soni che si ricordano. A partire da questi indizi si potrebbe provare poi in un secondo momento a ipotizzare il tempo del film, il luogo/luoghi del film, i protagonisti.

2) Dopo la visione del film

a) COMMENTO "A CALDO" DEL FILM VISTO

brainstorming collettivo: Tutte le impressioni, emozioni, sensazioni, idee suscitate dalla visione possono essere raccolte, in prima battuta, in un brainstorming realizzato su grandi fogli o utilizzando la lavagna luminosa. Si scrive al centro del foglio il titolo del film, lo si circhia e si invitano i ragazzi a dire – "a caldo" e a ruota libera – tutte le associazioni che vengono loro in mente, ripensando al film. Possono essere emozioni, sensazioni, figure di protagonisti, colori, suoni, frasi significative... Ciascuno dovrebbe cercare di condensare la propria idea in una parola-chiave o, comunque, in poche parole. Chi conduce l'attività scrive tutto quanto viene detto, collegandolo direttamente con il cerchio dentro cui è scritto il titolo del film o collegandolo, tramite freccia, ad altre parole, secondo un criterio di associazione logica.

L'uso della lavagna luminosa per tale attività può risultare utile e proficuo in quanto permette di visualizzare in modo chiaro e leggibile tutto

quanto viene scritto. Gli acetati possono poi essere fotocopiati e utilizzati dai singoli studenti o costituire la "memoria" della riflessione sviluppata. Quanto emerge dal brainstorming può rappresentare il punto di partenza per un duplice percorso:

- aprire e stimolare la discussione e la riflessione più approfondita, proprio a partire da quanto emerso tramite le parole-chiave;
- sviluppare delle mappe mentali su alcuni degli elementi emersi.

b) LETTURA/INTERPRETAZIONE TEMATICO-CONTENUTISTICA DEL FILM

Promuovere un'analisi tematico-contenutistica vuol dire indagare sul "cosa" racconta il film, vuol dire cercare di sviluppare capacità di analisi, comprensione, riflessione critica e individuare il piano della narrazione, i temi affrontati e i messaggi proposti.

Mappe mentali su alcuni nuclei particolarmente significativi

A seconda del film in questione, possono emergere diverse mappe relative a:

Personaggi: identificare tutti i personaggi, suddividerli in principali e secondari e poi scegliere i più importanti e su ciascuno sviluppare un'ulteriore mappa attraverso la quale evidenziarne le caratteristiche.

Luoghi: identificare tutti i luoghi in cui è ambientato il film e, sui più importanti, sviluppare ulteriori mappe (descrizione ambiente – modalità di ripresa – aspetti simbolici).

Oggetti: spesso nei film sono presenti oggetti con alta valenza simbolica: indicarli e cercare di spiegare il significato di ciascuno di essi.

Dialoghi: segnare le frasi ritenute maggiormente significative, analizzarne il senso – in relazione al personaggio – e cercare eventuali metafore.

Tematiche: individuare le tematiche principali affrontate nel film, segnalare le scene maggiormente significative. A partire dalle tematiche emerse, sceglierne per esempio una e fare su questa una nuova mappa in cui puntualizzare tutte le conoscenze relative all'argomento. Partire da lì per sviluppare percorsi di approfondimento del tipo: dal film a te....

Messaggio del film: indicare cosa ha voluto dire il film, quali messaggi impliciti ed espliciti quali "insegnamenti", quali input di riflessione....

Analisi della struttura narrativa del film

Dopo una prima fase di lavoro collettivo (le mappe mentali), è importante anche valutare il livello di comprensione contenutistica e tematica a livello di piccolo gruppo o individuale. Pertanto si possono prevedere attività del tipo:

- suddivisione – da parte dell'insegnante – della trama in macrosequenze che vengono date agli alunni in modo disordinato con la consegna di riordinarle in corretta successione logico-temporale (gioco della "macedonia": riordina i momenti)
- far suddividere direttamente agli studenti la trama, far disegnare le sequenze principali accompagnate da didascalie, mescolarle e poi riordinarle, associando a ogni disegno il commento scritto corrispondente
- far inventare un finale diverso per il film
- far continuare la storia del film (come potrebbe proseguire? Quali altre avventure, situazioni?)
- trasferire la narrazione cinematografica in un altro spazio o in un altro tempo
- ascoltare solo la colonna sonora (voci, rumori e musica) di alcune sequenze (per far ciò è possibile registrare su audiocassetta il commento sonoro delle parti più significative oppure coprire lo schermo televisivo con un panno nero), quindi individuare la sequenza corrispondente. Dopo aver individuato le sequenze e confrontato le risposte date da ciascuno, ci si può cimentare anche nel rimetterle in ordine, secondo la corretta successione temporale
- drammatizzare una o più sequenze
- utilizzare le **schede operative contrassegnate da "LA TRAMA "** contenute nel dossier.

Analisi dei personaggi

Una riflessione sui diversi personaggi del film potrebbe anche essere svolta attraverso alcuni esercizi-gioco tipo:

- "Pesca il biglietto": scrivere su dei foglietti alcune qualità tipo (ovviamente le qualità variano con il variare delle caratteristiche dei personaggi dei diversi film): il più coraggioso, il più sensibile, il più egoista, il più intraprendente, il più debole, il più volitivo, il più altruista, il più disponibile, il più intelligente, il più furbo, il più antipatico, il più simpatico, il più illuso, il più triste, il più solo, il più dolce, il più riflessivo, il più impulsivo ecc. far pescare un biglietto a ogni alunno e invitarlo ad associare alla qualità pescata uno dei personaggi del film, ovviamente motivando la propria scelta.
- "Indovina chi": vengono scritte su dei foglietti alcune frasi particolarmente significative pronunciate dai personaggi del film, si distribuisce a ciascuno un foglietto con l'indicazione di indovinare chi ha pronunciato quelle parole, in quale situazione e per quale motivo.
- "Indovina chi è...": si fornisce a ciascun alunno un foglio con scritto:
 - 1) Se potessi scegliere di essere un personaggio del film, sarei... perché...
 - 2) Mi sento di assomigliare a... perché...

3) Il mio sogno/desiderio nel cassetto è...

4) Mi piacerebbe compiere viaggi in altri luoghi con...

Ognuno lo compila, i fogli si mischiano e poi si pescano e a turno si leggono. Il gruppo deve provare a ipotizzare l'emittente di ogni messaggio. (Lavoro utile anche per capire i singoli alunni, i processi di identificazione ecc.)

- la carta d'identità dei personaggi: compilare una "carta d'identità" sul modello di quella proposta sopra per il romanzo
- utilizzo delle **schede contrassegnate da "I PERSONAGGI"** contenute nel dossier.

Analisi dei tempi e dei luoghi del film

Per molti film la collocazione spaziale e/o temporale è un elemento di estrema importanza: i luoghi possono essere simbolo-metafora di altro, è opportuno in questi casi sviluppare un'osservazione approfondita degli ambienti e del loro significato. Oltre ad alcuni giochi come quelli proposti per i personaggi, si possono in questo caso utilizzare le **schede contrassegnate da "GLI AMBIENTI" "IL TEMPO"** contenute nel dossier.

c) LETTURA ESTETICO-LINGUISTICO DEL FILM

Promuovere un'analisi estetico-linguistica vuol dire analizzare il "come", la forma in funzione del contenuto, analizzare e scoprire come si affrontano le tematiche e si costruisce la messa in scena della narrazione. Vuol dire indagare e conoscere le possibilità tecnico-espressive del linguaggio audiovisivo. E ciò non per avviare un percorso di puro tecnicismo, di grammatica degli eccessi, quanto piuttosto per cercare di aiutare i ragazzi a considerare il linguaggio filmico nella sua globalità di linguaggio visivo, verbale, uditivo. A livello di lettura estetico linguistica è importante soprattutto indagare su alcuni elementi fondamentali:

LO SPAZIO CINEMATOGRAFICO: grandezza del piano, angolazione di ripresa, movimenti della macchina da presa, uso delle luci e dei colori.

IL TEMPO CINEMATOGRAFICO: l'architettura del film, il ritmo, il lavoro del montaggio (soluzioni e artifici per collegare le varie parti).

GLI ACCORGIMENTI TECNICI E GLI EFFETTI SPECIALI: trucchi, soluzioni personali del regista (simbolismo, flash-back, soggettive, fuoricampo...)

LA COLONNA SONORA: ruolo e funzione di dialoghi (soggettive sonore, fuoricampo sonori, voci over e voci off, dialoghi sovrapposti...), rumori e musica.

Per sviluppare la lettura estetico linguistica è possibile anche utilizzare le **schede operative contrassegnate da "ASPETTI TECNICO-LINGUISTICI"** contenute nel dossier.

Alcune indicazioni relative ai singoli film

Tutti e quattro i film scelti, oltre a configurarsi come testi da gustare, esplorare e smontare, per le tematiche che suggeriscono offrono diversi spunti di discussione e approfondimento e possono dunque porsi come "mediatori" per affrontare argomenti molto interessanti, spostando il "focus" dalla narrazione cinematografica a problematiche che riguardano direttamente la vita degli alunni.

Alcuni spunti per la discussione e suggerimenti di approfondimento:

IL MIO AMICO GIGANTE

- Gli umani e i giganti a confronto: cosa pensano gli uni degli altri? Quali differenze e somiglianze?
- Il rapporto di Sophie con il GGG: dalla paura all'amicizia
- La solitudine dei bambini, la vita nell'orfanotrofio
- I sogni belli e gli incubi: da dove vengono, come sono, come si possono affrontare
- Quali somiglianze fra il GGG e i bambini?
- Figure di altri giganti nelle fiabe classiche e in altre storie.

N.B La visione del film è consigliata agli alunni del primo ciclo della scuola elementare.

JAMES E LA PESCA GIGANTE

- L'infanzia di James/l'infanzia degli alunni: somiglianze, differenze
- La metafora del viaggio: percorso di crescita, cambiamento con tappe ben precise
- La figura simbolica del rinoceronte: le paure infantili (come sono, da dove vengono, dove si sentono, che rumori e che colori hanno)
- La compagnia degli animaletti: il rapporto con gli amici
- Le figure degli adulti
- La solitudine, la morte dei genitori...
- Nel ventre di... confrontare la storia di *Pinocchio* nella balena con quella di James.

N.B La visione del film è consigliata sia agli alunni del primo e secondo ciclo della scuola elementare che agli alunni della scuola media

MATILDA 6 MITICA

- Il rapporto bambini/genitori
- Matilda e la lettura/gli alunni e la lettura
- Matilda e la televisione/gli alunni e la tv
- Il rapporto fra fratelli e sorelle
- Il rapporto con i coetanei

- Il rapporto con la scuola
- Le regole e le punizioni nella famiglia e nella scuola
- I modi d'insegnare (della direttrice e della maestra)
- La confidenza e la complicità fra un adulto e un bambino
- I bambini e il dolore
- Cos'è un tesoro per un bambino
- Rapporto genitori, insegnanti, alunni
- I buoni e i cattivi
- La ribellione è giusta?
- L'adozione
- Visione di altri film che mettono in scena il rapporto di bambini con la famiglia e la scuola.

N.B La visione del film è consigliata agli alunni del secondo ciclo della scuola elementare e agli alunni della scuola media

CHI HA PAURA DELLE STREGHE?

- La realtà è sempre quella che sembra?
- Se il male si mostrasse sempre con il suo vero volto, sarebbe più facile riconoscerlo e affrontarlo?
- Il lutto, la separazione, la morte dei grandi: come affrontarli?
- Il rapporto fra i bambini e gli adulti
- Il rapporto d'amore fra una nonna e un bambino
- L'essere piccoli rende più difficile affrontare le difficoltà?
- La metamorfosi: fra fantasia e realtà
- La rappresentazione delle streghe in altri contesti narrativi.
- Le donne considerate streghe nella storia dell'umanità venivano bruciate sui roghi. Ricercare le origini storico culturali della loro persecuzione.

N.B Il film è particolarmente indicato per gli alunni della scuola media, si sconsiglia la visione almeno fino alla quarta elementare compresa.

Le schede operative relative ai quattro film

Le schede operative sono strutturate secondo livelli di complessità e di approfondimento differenti. Questo perché alcune possano risultare maggiormente adeguate per gli alunni della scuola elementare e altre invece più indicate per gli alunni delle scuole medie. Sono state pensate in modo tale che l'insegnante possa fotocopiarle direttamente per gli alunni, senza doverle riscrivere. Nella pagina seguente vengono riportate le SOLUZIONI che l'insegnante dovrebbe fornire agli alunni dopo l'esecuzione di alcune di esse.

Soluzioni dei giochi

Il mio amico Gigante

Di quale momento si tratta? pag. 34

A = 3; B = 4; C = 2; D = 1

A La regina incontra Sophie; **B** La colazione a Palazzo Reale;

C Sophie beve lo "sciropio"; **D** il GGG si presenta a Sophie

James e la pesca gigante

Il viaggio di James pag. 50-51-52

Caselle: tappe e luoghi del viaggio = 15 - 19 - 25 - 30 - 39 - 40 - 50

Caselle: difficoltà e ostacoli = 1 - 5 - 9 - 21 - 27 - 33 - 35 - 40 - 42 - 46

Caselle: avvenimenti positivi = 3 - 7 - 11 - 13 - 15 - 17 - 23 - 25 - 29 - 37 - 39 - 44 - 48 - 49 - 51

Caselle: antagonisti = 1 - 21 - 35 - 42 - 46

Indovina chi... pag. 56

1 La Signorina Ragno; **2** Il Centopiedi; **3** La Cavalletta; **4** La Coccinella; **5** James; **6** Il Lombrico

Il nome nascosto pag. 61

Il nome è: **Pesca Gigante**

Le caselle che non c'entrano, da cancellare, sono: 2 - 4 - 6 - 8 - 10 - 12 - 17

Il viaggio di James pag. 63

Attori veri = inizio, fine; Pupazzi = viaggio; Riprese dal vero = inizio, fine; riprese in animazione = viaggio

Matilda 6 Mitica

Di quale momento si tratta? pag. 69

A = 1; B = 2; C = 6; D = 3; E = 4; F = 5

Il domino degli eventi... pag. 70-71

Le sequenze vanno disposte nel seguente ordine:

13 - 8 - 20 - 1 - 14 - 15 - 2 - 32 - 9 - 3 - 4 - 6 - 22 - 29 - 10 - 23 - 17 - 25 - 28 - 16 - 5 - 26 - 7 - 18 - 30 - 11 - 19 - 12 - 27 - 31 - 33 - 24 - 21 - 34

I poteri di Matilda pag. 76

Soluzione del cruciverba: 1) Bambini; 2) Porta; 3) Auto; 4) Ritratto; 5) Televisore; 6) Direttrice;

7) Gesso; 8) Scatoloni; 9) Videocassetta; 10) Libro; 11) Campanelle; 12) Luci; 13) Carte; 14) Bicchiere;

15) Cucchiaino; 16) Carota. La scritta che compare è: **Matilda sei mitica**

Chi ha paura delle streghe?

Lo story-board da riordinare pag. 88

I fotogrammi vanno riordinati nel seguente modo: 7 - 5 - 2 - 9 - 1 - 4 - 10 - 3 - 6 - 8

Pesca il pezzo... pag. 89-90

19 - 3 - 17 - 8 - 14 - 12 - 23 - 9 - 21 - 16 - 5 - 15 - 1 - 24 - 2 - 20 - 4 - 6 - 22 - 11 - 18 - 10 - 13 - 7

I luoghi del film pag. 97

Il percorso compiuto da Luke è: **B - E - F - D - C - A**

Orientarsi nel labirinto pag. 98-99

Le risposte adeguate sono le seguenti: 1=b; 2=a; 3=b; 4=a; 5=a; 6=b; 7=b; 8=a; 9=a; 10=a; 11=a; 12=b; 13=b

I numeri che dovresti scrivere sono: 6 - 1 - 14 - 9 - 5 - 10 - 3 - 14 - 9 - 5 - 4 - 9

Il mio amico Gigante

(BFG - Big Friendly Giant) di Brian Cosgrove (1990)

PRIMO CICLO SCUOLA ELEMENTARE

Cast

Produttore Esecutivo: Jim Henson **Soggetto:** dal racconto di Roald Dahl
Sceneggiatura: John Hambley **Editor:** Nigel Rutler **Musiche:** Keith Hopwood - Malcom Rowe **Musiche originali composte e dirette da:** Tom Chase e Steve Rucker
Durata: 90 minuti, Cosgrove Hall Production per Thames Television 1997
Distribuzione: Alfadedis Entertainment SpA

Sinopsi

Nell'ora delle ombre in città tutto tace. In cielo splende la luna piena che accende di luce argentata le strade deserte e silenziose. Tutti dormono, tutti tranne Sophie: una bambina che vive in un orfanotrofio. Quella notte la piccola non riesce proprio a prendere sonno e, incuriosita da alcuni rumori misteriosi di passi e di respiro profondo, si affaccia alla finestra e vede così la sagoma di un gigante avvolto in un lungo mantello nero che cammina in mezzo alla via.

Terrorizzata, s'infilza di corsa sotto le coperte, ma una mano enorme la strappa dal letto e, in un batter d'occhio, la trasporta - con passi velocissimi e sospesi nel vuoto - nel paese dei giganti.

Sophie è pronta al peggio e s'interroga su come e quando verrà divorata da quell'enorme essere, ma presto scopre di trovarsi di fronte al GGG, cioè al Grande Gigante Gentile, che è vegetariano (mangia solo cetriolini, anche se sono disgustosi!) e di mestiere fa il "soffiasogni": ogni notte cioè visita la terra per soffiare sogni meravigliosi nelle stanze dei bambini addormentati...

Non assomigliano a lui però gli altri mostruosi abitanti del paese dei giganti: l'Inghiotticciaviva, il Sanguinario, il Crotchia-Ossa, il Canniballo, il Macellatore, lo Scorzadita, lo Sbavitoso, il Farabutto e il Ciucciaccia sono i nove terribili giganti che ogni notte vanno a caccia e s'ingozzano di "ussari" cioè di esseri umani.

Sophie ha subito una dimostrazione della cattiveria di Sanguinario quando questo, intrufolatosi nella grotta del GGG, sta per mangiarsela e solo per un caso fortunato la piccola riesce a sfuggirgli.

In breve tempo Sophie e il GGG diventano grandissimi e inseparabili amici. Insieme a lui Sophie beve lo "sciroppio" che fa fare i ...mmh "petocchi", impara a comprendere il suo linguaggio un po' bislacco, riesce a volare e visita perfino un mondo di cristallo luccicante: il paese dei sogni.

È in questo luogo incantato infatti che il GGG va a catturare i sogni da soffiare nelle menti dei bambini addormentati. Anche Sophie presto impara a prendere i sogni con il retino, a rinchiuderli nelle ampolle e a classificarli secondo il tipo.

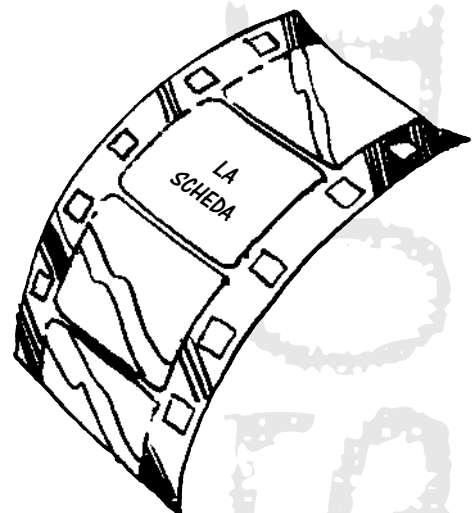
E non solo, con il GGG, Sophie scopre che è anche possibile mescolare e frullare pezzi di sogni diversi per ottenere il sogno più adeguato per ogni bambino.

Tutte le notti poi Sophie si diverte ad andare con l'amico gigante nelle città addormentate per donare "lampi di genio" a ogni bambino.

Una notte però, proprio mentre i due sono in missione, vedono comparire in città il terribile gigante Inghiotticciaviva che va di casa in casa per scegliersi i bambini migliori per il suo spuntino notturno...

Vorrebbero fermarlo, ma sanno di non avere la forza: se solo si avvicinasero, la piccola Sophie verrebbe ingoiata in un sol boccone, perciò se ne tornano a casa mogli e tristi.

Il GGG è abituato a queste scene, Sophie invece no ed è



sconvolta al pensiero che tanti bambini come lei possano finire tra le grinfie di questi orribili giganti e non può sopportare l'idea di non reagire in qualche modo. Così inizia a cercare qualche strategia per opporsi, combattere e sconfiggere i giganti. Pensa e ripensa, alla fine le viene in mente un'idea geniale: spiegare alla regina d'Inghilterra in persona quello che sta accadendo e chiederle il suo aiuto per fermare l'azione distruttrice dei giganti. "Ma la regina non crederà mai al tuo racconto, gli umani pensano che i giganti non esistano o esistano solo nelle fiabe... E se andassi io a raccontare, sicuramente mi prenderebbero e mi rinchioderebbero in uno zoo" replica il GGG. Sophie è consapevole di ciò e proprio per questo ha progettato un piano straordinario: il GGG dovrà preparare un sogno che contenga tutte le informazioni sui giganti cattivi, sul gigante gentile e su Sophie e poi dovrà soffiare nella mente della regina. La mattina, quando la regina si sveglierà, penserà di aver avuto solo un brutto incubo, ma quando si troverà davanti Sophie in carne ed ossa, sarà costretta a cambiare idea e ad ascoltare ciò che la bambina ha da raccontarle...

Il piano, seppur complicato e rischioso, sembra perfetto e piace al GGG che si mette subito all'opera per preparare il sogno giusto.

La notte stessa i due partono all'avventura, affrontano mille peripezie, superano con abilità tanti ostacoli e, alla fine, tutto fila liscio, come previsto...

Compreso il finale che, come in ogni fiaba che si rispetti, vedrà la sconfitta dei cattivi e la vittoria dei protagonisti, eletti a eroi nazionali.

Analisi della struttura

Il film, realizzato con la tecnica dell'animazione, riesce a trasferire sullo schermo, in modo piuttosto gradevole ed efficace, l'avvincente e magico racconto di Roald Dahl. E così, come il libro – con delicatezza e leggerezza e attraverso la mediazione della narrazione fiabesca – riesce a toccare temi profondi e importanti, anche il film sa utilizzare e ben dosare gli ingredienti da una parte per rendere gustosa la fiaba, dall'altra per aprire molteplici piste di riflessione e di lavoro.

Gli autori del film sembrano essere riusciti cioè a entrare in possesso delle chiavi dell'immaginario infantile e, partendo dalle forti suggestioni narrative del libro di Dahl, hanno saputo mettere in scena una storia fantastica e costruire, in diverse parti del film, un concerto visivo ricco di poesia e di magia. Si noti in particolare, a questo proposito, come è stato disegnato lo spazio nelle scene collocate nel paese dei sogni: l'uso di forme circolari e a spirale, di linee morbide e flessuose e di tinte pastello sui toni dell'azzurro, del rosa e del dorato, conferiscono al luogo la fluidità e l'impalpabilità tipiche del sogno e catapultano immediatamente lo spettatore in un universo "altro", magico, onirico, dove ogni cosa è possibile, dove tutto può accadere, dove anche i sogni si possono "vedere e toccare".

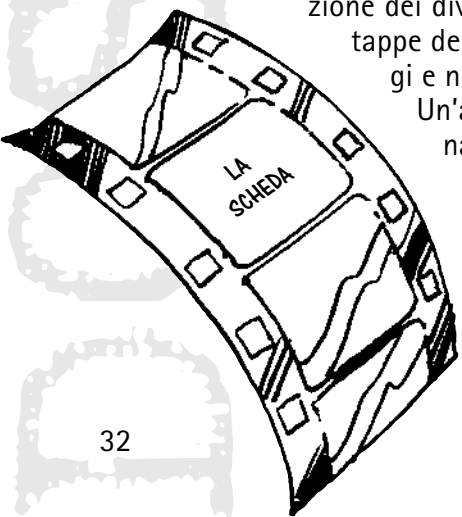
E, grazie al tratto differente nel disegno e nella coloritura, al mondo fantastico si contrappone la città notturna, spigolosa, buia e pericolosa proprio perché concepita quale spazio reale con tutte le insidie del caso. E i colori diventano allora carichi, forti e cupi e le ombre presenze nere e pericolose.

Il film, mescolando filoni e generi, si presenta come una narrazione che ha in sé gli elementi fantastici, iperbolici e onirici della fiaba, ma anche gli ingredienti 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.

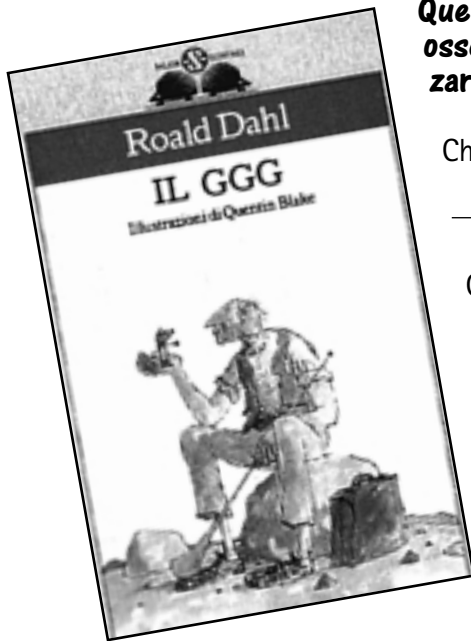
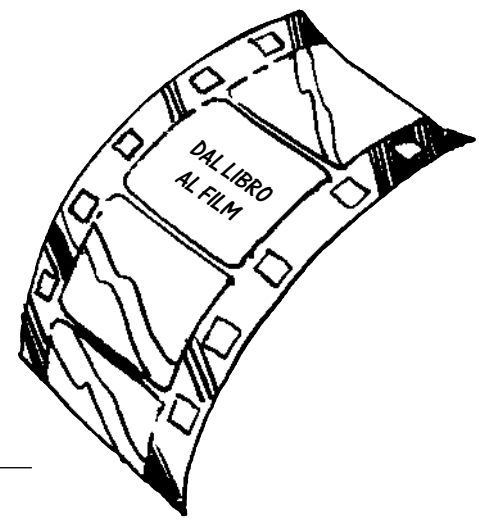
Nel primo caso si potrà porre l'attenzione soprattutto sulla tipologia, sul ruolo e sulla funzione dei diversi personaggi, nel secondo caso invece si potranno ripercorrere e analizzare le tappe del viaggio-avventura e, a partire da ciò, si potranno anche inventare nuovi viaggi e nuove avventure.

Un'attenzione particolare potrebbe andare anche ai diversi universi messi in scena: quello degli umani adulti, quello dei bambini, quello dei giganti, quello del gigante gentile. Quali elementi di contrapposizione, quali somiglianze/differenze fra i diversi mondi? Quante similitudini fra i bambini e il gigante gentile? E fra gli adulti e gli altri giganti?...

Attraverso la mediazione della dimensione simbolico-fantastica, sarà così possibile stimolare i bambini a "raccontarsi" agli altri, a parlare di sé, dei propri sogni, delle paure, dei desideri e di temi molto importanti come la solitudine, l'assenza di genitori, il rapporto con persone nuove...



M'immagino che...



Questa è la copertina del libro "Il GGG", osservalo attentamente e prova a ipotizzare, ancor prima di aver letto...

Chi o che cosa è Il GGG citato nel titolo?

Chi sono i due soggetti rappresentati?

Che rapporto c'è fra di loro?

Che significato hanno i due oggetti, tromba e valigia, raffigurati sulla copertina?

In che luogo si svolge la storia?

Che storia racconta il libro?

Questa è la locandina del film "Il mio amico gigante", osservalo attentamente e prova a ipotizzare, ancor prima di aver visto...

A che cosa ti fa pensare il titolo del film?

Chi sono i soggetti rappresentati?

Che rapporto c'è fra di loro?

In che luogo si svolge la storia?

Che storia racconta il film?



Di quale momento si tratta?

Sicuramente le immagini riportate in questa pagina ti faranno ritornare alla mente scene e situazioni del film. Prova a osservarle attentamente, poi scrivi a fianco di ogni fotogramma a quale situazione si riferiscono.



Fotogramma n.

Fotogramma n.

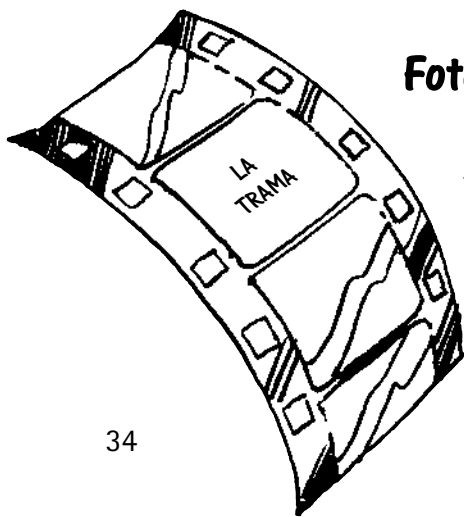


Fotogramma n.



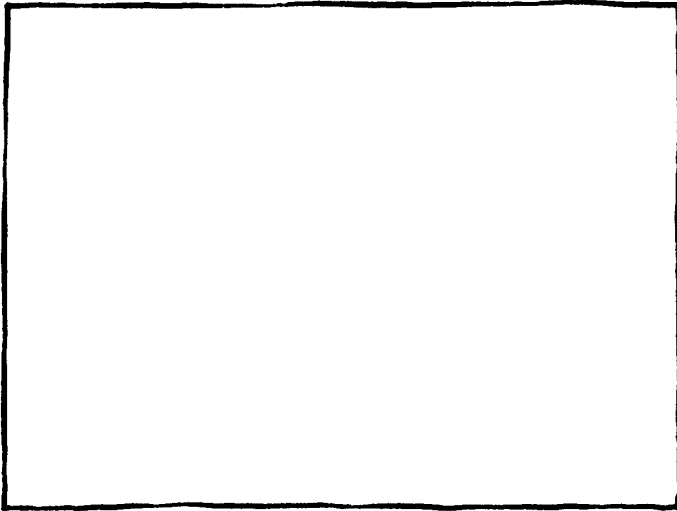
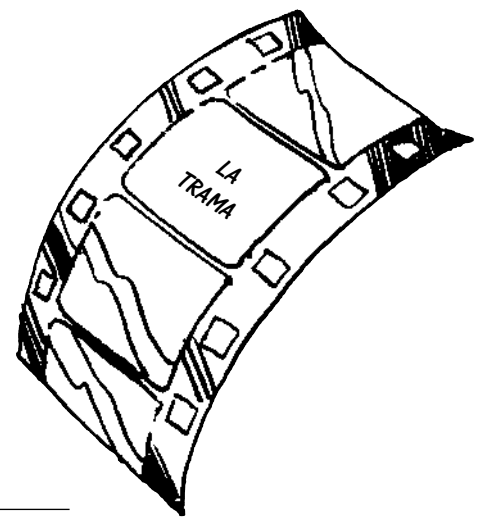
Fotogramma n.

Prova poi a numerare i fotogrammi secondo l'ordine degli eventi narrati nel film.

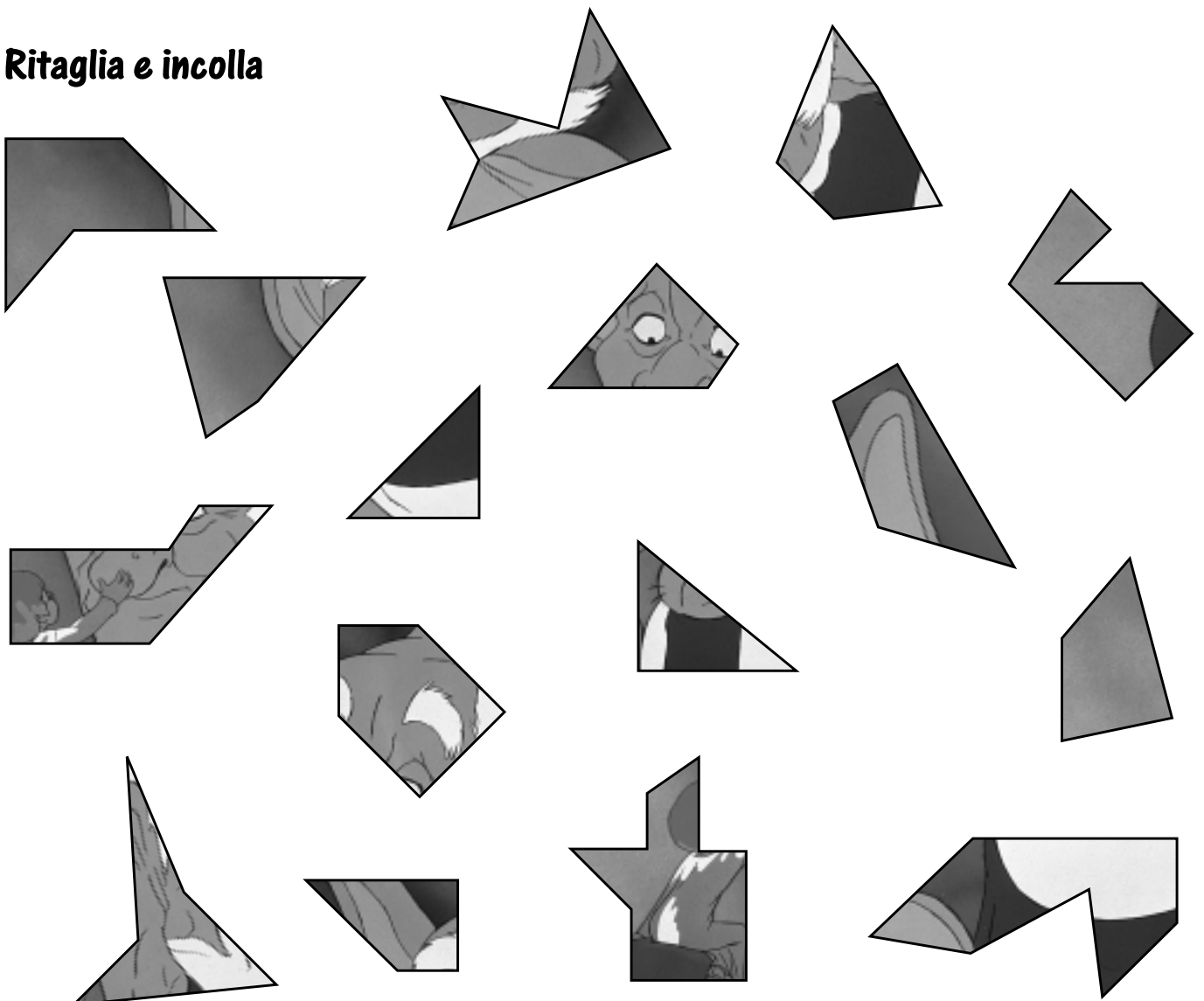


Rimetti in ordine...

Un fotogramma del film, per errore, è stato strappato. Per girare il film è necessario ricomporlo. Sei in grado di ricostruire correttamente i frammenti nel riquadro vuoto? Scrivi anche una breve didascalia.



Ritaglia e incolla



Sophie

Età

Aspetto fisico

Modi di fare, carattere prima di conoscere il Grande Gigante

Modi di fare e carattere dopo aver conosciuto il Grande Gigante

Cosa impara dal Grande Gigante Gentile?

È un personaggio che ti piace? Perché?

Vorresti essere nei suoi panni? Perché?



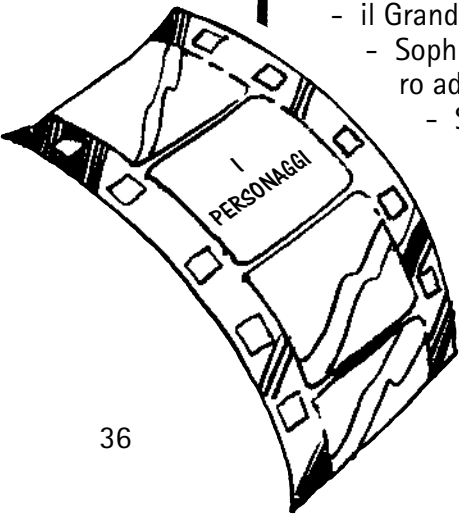
Diverse avventure per Sophie...

Immagina quali altre avventure sarebbero potute accadere a Sophie se solo le vicende fossero andate diversamente rispetto al racconto del libro e/o del film...

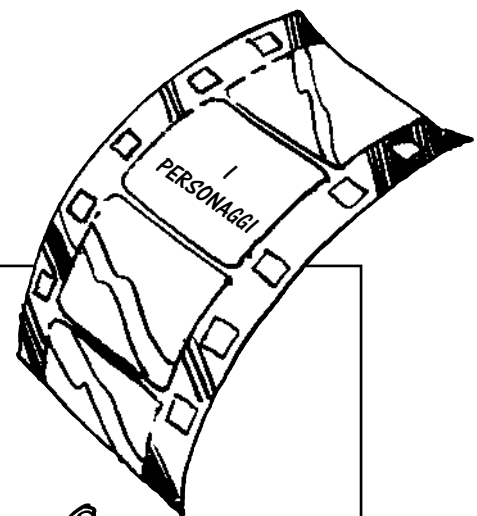
Alcuni suggerimenti:

- la mano che la preleva dal letto non è quella del Grande Gigante Gentile, ma...
- la regina non crede alle rivelazioni di Sophie...
- il Grande Gigante Gentile alla fine riparte da Londra e lascia Sophie con la regina...
 - Sophie rimane da sola nella grotta del Grande Gigante Gentile mentre lui è in giro ad acchiappare sogni e...
 - Sophie riesce a volare, ma poi non sa più ridiscendere al suolo...

Scegli uno di questi stimoli e prova a inventare



Il Grande Gigante Gentile



Io sono il GGG

- Età
- Aspetto fisico
- Particolari del viso
- Segni particolari
- Modi di fare, carattere
- Abbigliamento
- Alimentazione
- Le cose che più gli piacciono
- Le sue attività
- I suoi desideri

Gli "ussari" mi vedono così

Come pensi che gli umani si immaginino i giganti e in particolare il GGG?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Conosci altre storie di giganti che assomigliano al GGG?

Pareri e punti di vista



Io
degli umani penso che

Io
Grande Gigante Gentile
di Sophie
penso che



Io Sophie
del Grande Gigante Gentile
penso che

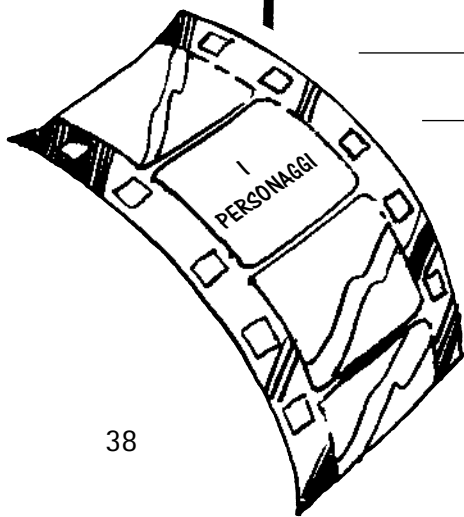


Noi umani
dei giganti
pensiamo che

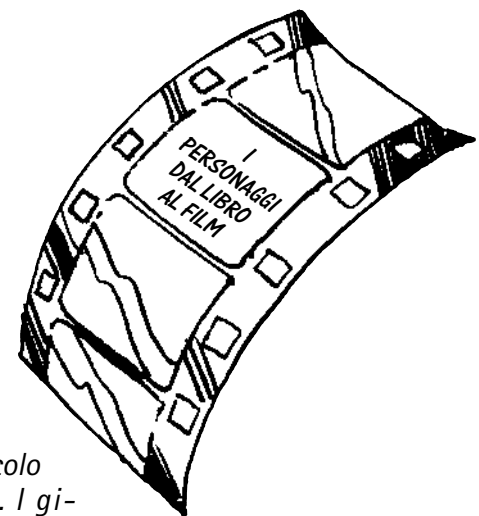
Sophie è un'umana, ma non pensa del GGG le stesse cose degli altri umani. Il GGG è un gigante, ma non pensa di Sophie ciò che pensa degli altri umani. Secondo te perché?

Credi sia importante conoscere bene in prima persona qualcuno prima di giudicarlo? Perché?

Ti è mai capitato di esprimere pareri, giudizi su qualcuno e poi accorgerti che stavi sbagliando? Racconta.



Gli altri giganti del libro



Nel libro i giganti vengono così presentati e descritti.

"...Era uno spettacolo raccapricciante. I giganti erano nudi, tranne una specie di gonnellino che portavano intorno alle anche; i loro corpi erano bruciati dal sole. Ma soprattutto la loro statura impressionò Sophie: erano colossali, più alti e più larghi del Grande Gigante Gentile, sulla cui mano lei stava seduta. E come erano orribili! Alcuni avevano grandi pancioni, e tutti braccia smisurate e enormi piedi. Erano comunque troppo lontani per poterne distinguere le facce, e probabilmente era meglio così. (...) Tu li vedi da lontano, ma aspetta che viene più vicino. Tutti quei giganti è alto almeno venti metri, con muscoli enormi e certi biccliti! Io è un nano, un povero nano ratichico. Sette metri e venti, al Paese dei giganti è uno sputo".

(dal GGG di Roald Dahl edizione Salani).

Come te li immagini? Prova a disegnarli

Ti ricordi il nome di qualcuno di loro?

Gli altri giganti del film...

Quando Sophie nel film vede per la prima volta i giganti? Descrivi la scena (luogo, luci, colori, aspetto dei giganti)

Ti ricordi il nome di qualche gigante del film?

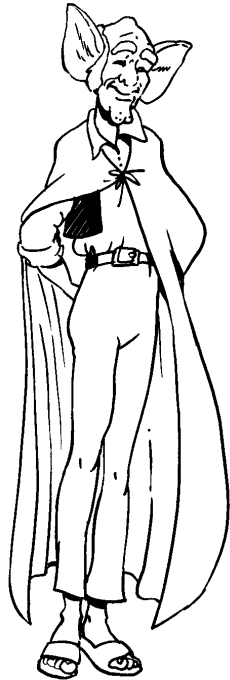
Prova a inventare nuovi nomi per i giganti

Niente è assoluto... tutto è relativo!!!

Grande o piccolo? Grasso o magro?



SOPHIE



GRANDE GIGANTE GENTILE



LA REGINA



FORMICA



GIGANTE INGHIOTTICCIAVIVA

Scrivi sotto a ogni personaggio se secondo te è grande o piccolo, alto o basso, grasso o magro.

Sei riuscito con certezza a definire le caratteristiche dei vari personaggi?
Se non ci sei riuscito, forse ti risulterà più facile dire per esempio che:

Sophie è: più grande rispetto a _____
più piccola rispetto a _____
più magra rispetto a _____
più grassa rispetto a _____

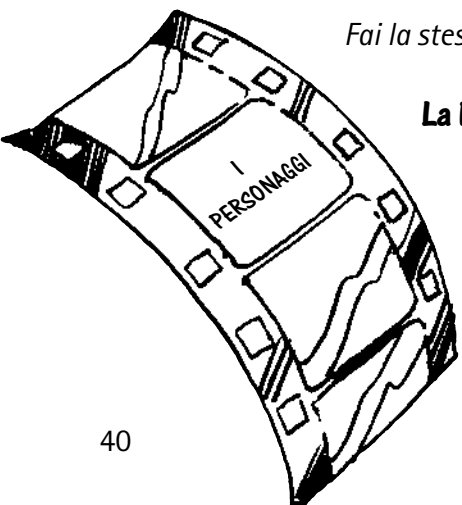
Fai la stessa cosa per tutti i personaggi

La Regina è: _____

Il Gigante Inghiotticciaviva è: _____

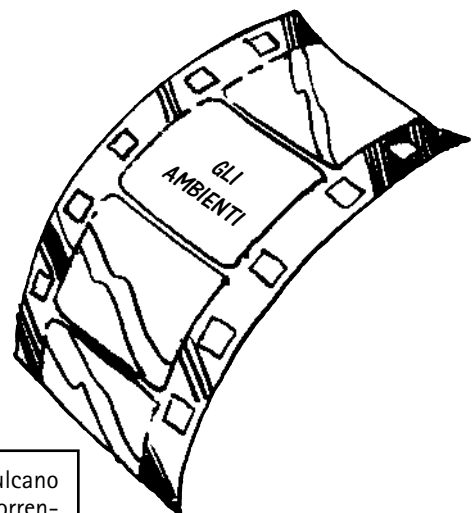
Il Grande Gigante Gentile è: _____

La Formica è: _____



I luoghi del film

Collega le diverse descrizioni con l'ambiente a cui si riferiscono.
Colora quindi le 4 immagini rispettando le indicazioni fornite.

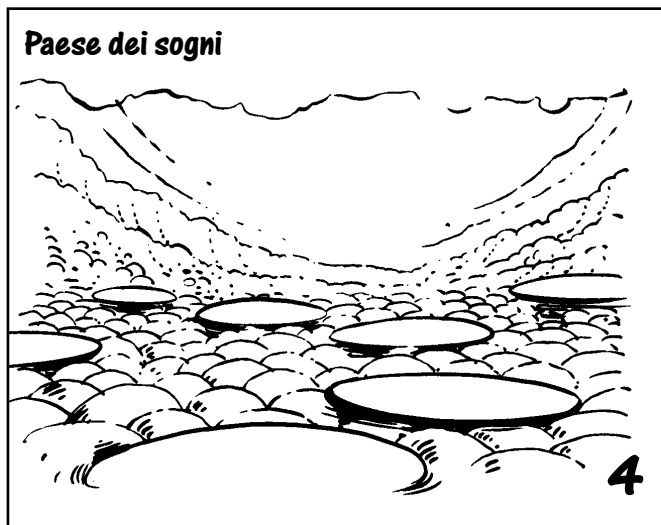
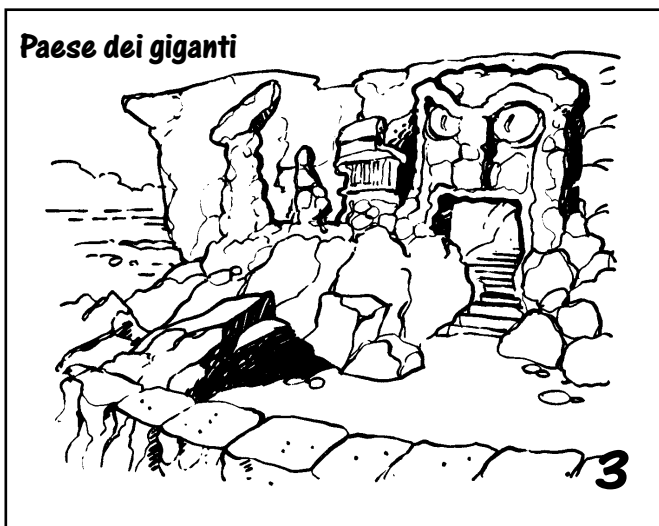


Enormi rocce bianche che paiono di ghiaccio, altre rocce grigie, vulcani fumanti, paesaggi desertici dalle tinte ocra, marroni, giallastre.
È _____

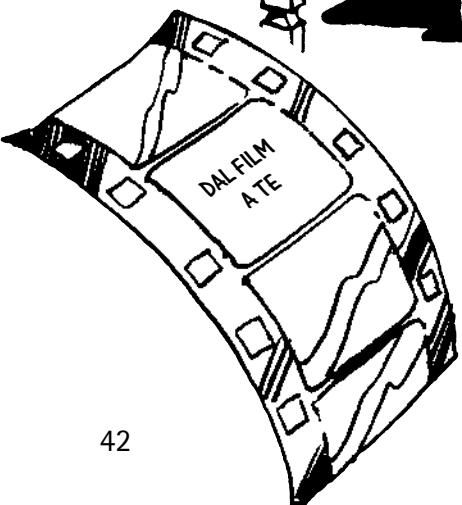
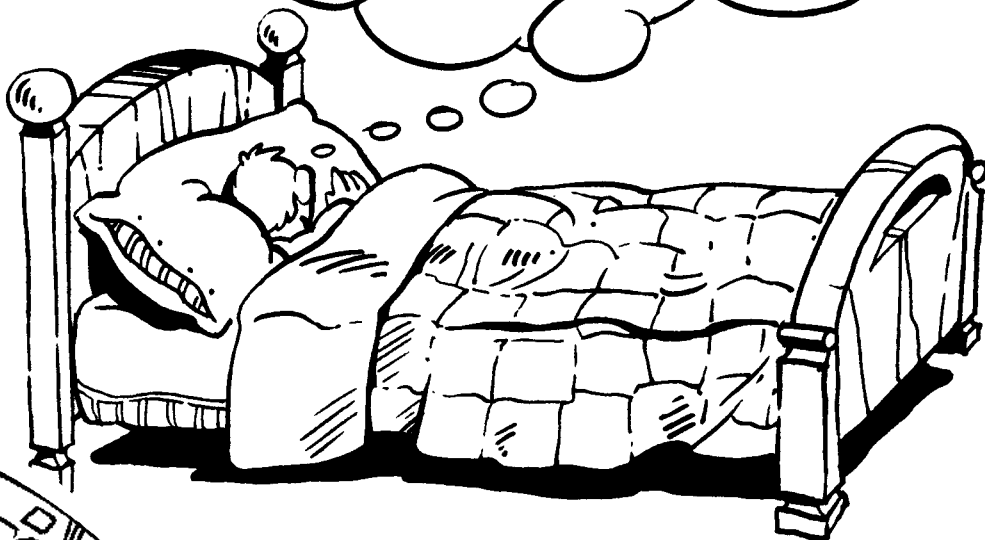
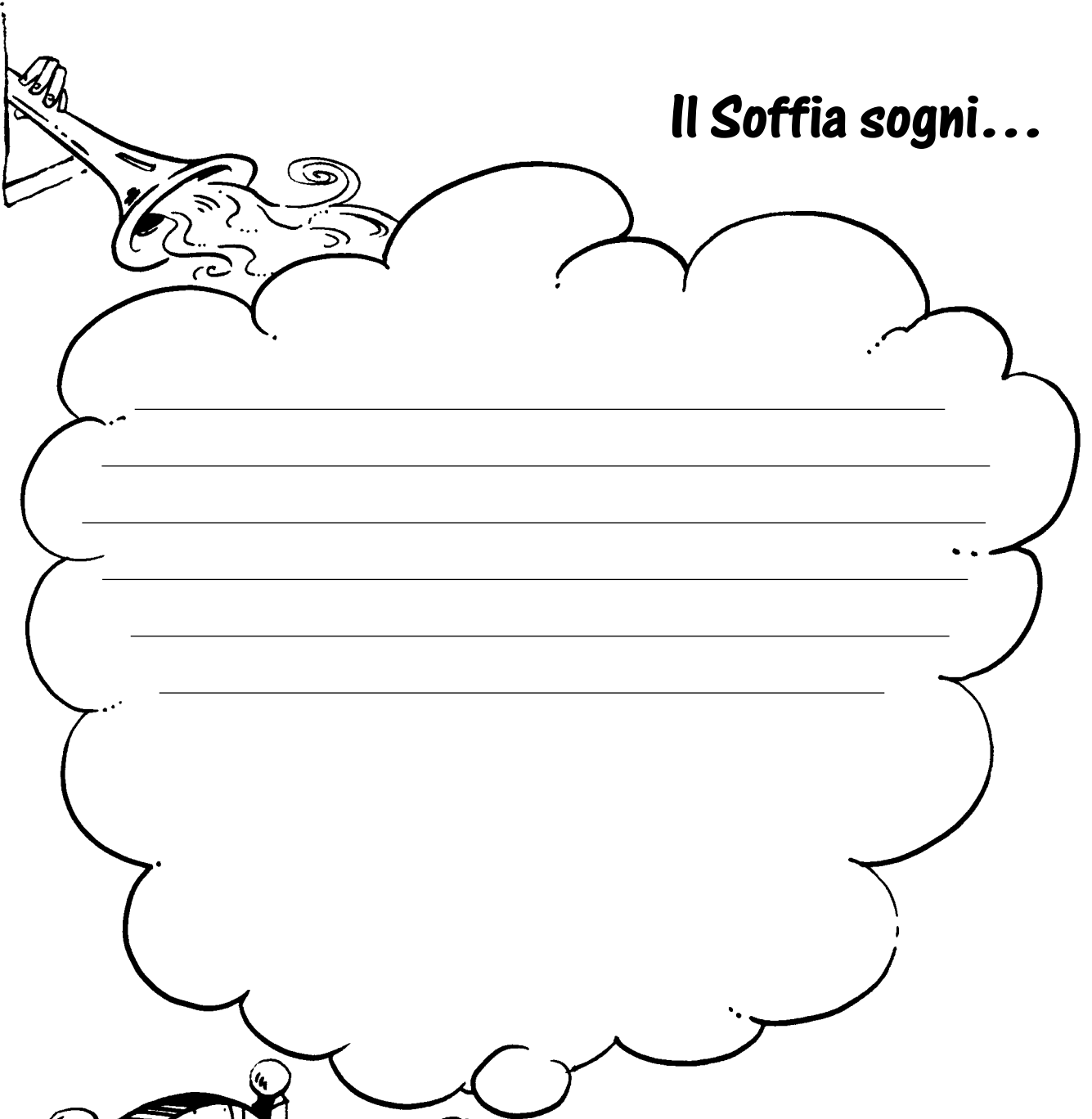
Vista dall'esterno pare una bocca di un vulcano circondata da tre torri. Vi si accede percorrendo un lungo cunicolo grigio a spirale.
È _____

Piattaforme gialle galleggiano su una specie di mare blu. Tutt'intorno cristalli bianchi, d'argento e luccicanti...
È _____

Dalle fessure delle rocce piove una luce scintillante. Tutto è avvolto da un'atmosfera magica. Dominano le tinte pastello violetto, azzurro, rosa.
È _____



Il Soffia sogni...

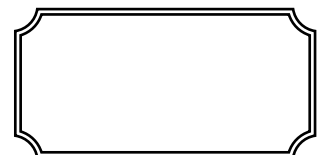
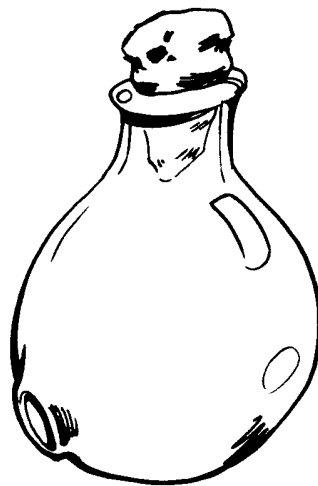
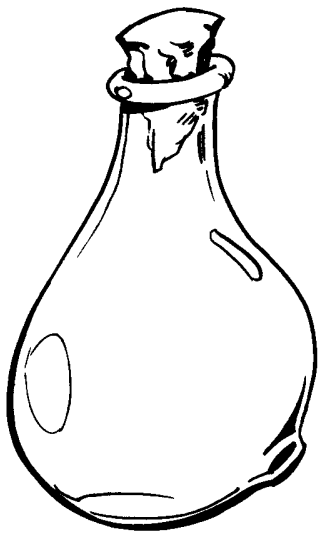
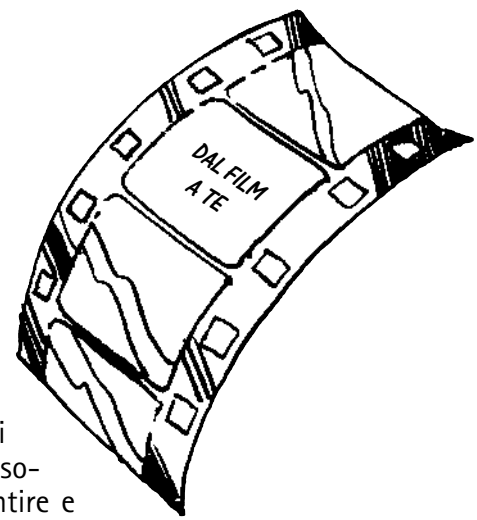


È l'ora delle ombre e il Grande Gigante Gentile è arrivato proprio davanti alla finestra della tua camera per soffiarti un sogno smaccheramelloso nella mente. Riesci a sentirlo? Ti è arrivato?

Raccontalo e disegna!

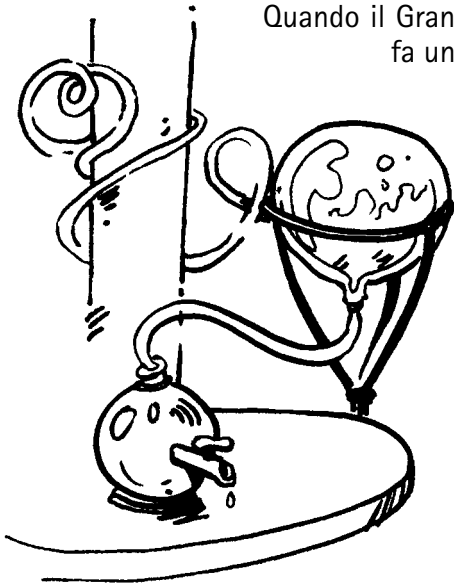
La musica dei lampi di genio e dei Trogloglobi

I lampi di genio e i trogloglobi fluttuano nell'aria come bollicine di gazzosa in cerca di gente... Il Grande Gigante Gentile li cattura, usando un retino, li chiude in ampolle di vetro, se li infila in valigia e poi se li porta a casa. Prima di sistemarli negli scaffali della grotta dei sogni dove ne colleziona "bilioni di bilioni", li ascolta per catalogarli e per scrivere poi su ciascuna ampolla di che sogno si tratta. Il GGG sostiene che ogni sogno abbia una musica che lui sa sentire e capire... Aiuta il GGG in questo lungo lavoro e prepara per lui qualche etichetta. Ricordati di usare il linguaggio dei giganti! Confronta poi il tuo lavoro con quello dei tuoi compagni: probabilmente ciascuno di voi sarà riuscito a dare una grande mano al gigante!



Mescolanza di sogni

Quando il Grande Gigante Gentile non ha nei suoi scaffali il sogno giusto da soffiare, fa una mescolanza:

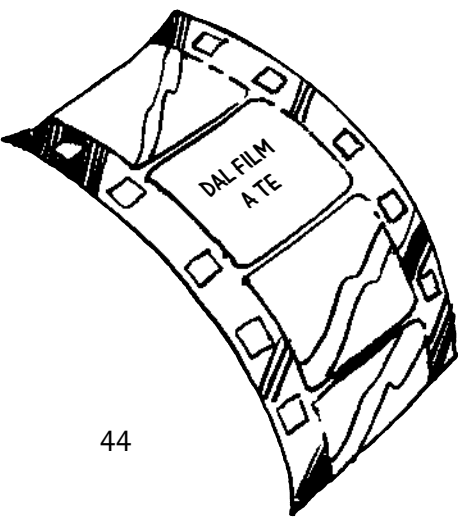


"... Io ha sogni di vasche da bagno, moltissimi; io ha sogni di ali d'argento, e sogni di volare. Basta che io mescola questi sogni insieme nel giusto modo ed è uno scherzo fare un sogno dove tu vola in una vasca da bagno con le ali d'argento. (...) I sogni adora essere mescolati, si sente male soli nei suoi barattoli di vetro..."

(da "IL GGG" di Roald Dahl, edizione Salani).

Anche tu puoi mescolare i sogni delle tue ampolle, magari anche con quelli delle ampolle dei tuoi compagni.

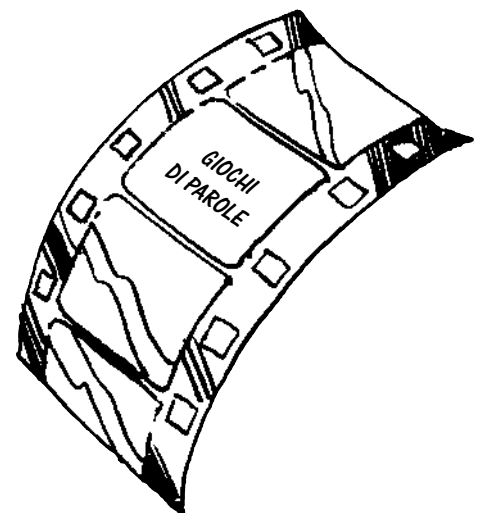
Frulla poi molto bene il tutto e racconta che sogno sei riuscito a creare.



Decifrare il dizionario

Se, come Sophie, ti sei veramente affezionato al Grande Gigante Gentile del libro e a quello del film e ti sei appassionato al suo buffo e strano modo di parlare, dovresti essere proprio capace di decifrare il suo linguaggio fantastico fatto di tante parole inventate o storpiate.

Solo chi vuol bene al gigante può entrare nel suo magico mondo e svelarne i segreti... Allora al lavoro, buona traduzione!!!



Alcune parole dal dizionario fantastico del libro	
Babbina	=
Cocodrindillo	=
Confusionato	=
Culicotteri	=
Fantelastico	=
Miravibondo	=
Piccirottola	=
Pimpato	=
Popolli	=
Radicchiolo	=
Sbobba	=
Smaccheramelloso	=
Troglogolbo	=
Zolfanella	=

Alcune parole dal dizionario fantastico del film...	
Bambalino	=
Berilio	=
Cetrionzoli	=
Cuore peloso	=
Gran bigné	=
Inviolato al volo	=
Lampo di genio	=
Pelle e tosse	=
Piratata	=
Scricchioletta	=
Sonaglino	=
Trogloglobo	=
Ussari	=
Zolfanatrofio	=

Decifrare messaggi "segreti"

Se sei stato/a capace di decifrare le parole, sarà un gioco da nulla ora tradurre quello che il Grande Gigante Gentile dice a Sophie:

io
ti ho piratata cara scricchio-
letta tutta pelle e tosse perché sei zol-
fanella e l'ussaro che ti curava nello zolfa-
natrofio aveva un cuore peloso. Tu ora non sei
in berilio e non farai più trogloglobi. Per te io
ho inviolato al volo un lampo di genio, così
ora tu potrai fare un sonaglino miravi-
bondo e ti sentirai pimpata!



Il messaggio è...

Crea parole nuove e divertenti da fare dire a Sophie in risposta a quelle del Gigante.

Fantasia di parole in libertà

Se il dizionario del grande gigante gentile ti ha aperto l'immaginazione e hai voglia di cimentarti in altri giochi di parole per creare il **TUO** vocabolario fantastico e per scrivere messaggi segreti, anzi segretissimi, ai tuoi amici, ecco qualche suggerimento e qualche consiglio...

Messaggi segretissimi

Se vuoi scrivere messaggi segreti puoi utilizzare alcune fra le tecniche qui suggerite.

Leggi: **ELITNEG ETNAGIG EDNARG LI**

Non capisci? È ovvio è scritto con un alfabeto segreto! Rileggilo più volte...

Soluzione: le lettere di ogni parola si scrivono in ordine... rovesciato e cioè: si scrive prima l'ultima lettera, poi la penultima e così via. Però poi si rovescia anche la frase e si scrive per prima l'ultima parola, poi la penultima e così via...

Scrivi il messaggio

Adesso tocca a te! Invento un messaggio con questa tecnica.

Leggi: **IL AMPIDIGEN IO SO NOBEL LISSI MIE COL ORA TISOG NI**

Hai capito? È facile: le parole si attaccano e si dividono in modo diverso dal solito.

Soluzione:

Prova tu a scrivere un messaggio

Scarto

Il gioco consiste nel togliere ad una parola una lettera o una sillaba per ottenere un'altra parola di significato diverso. La lettera o la sillaba si può eliminare all'inizio, alla fine o nel mezzo della parola.

Esempi:

INCUBO = CUBO
GROTTA = ROTTA
SOGNO = SONO
REGINA = REGNA
GENTILE = GENTI

Cerca una serie di parole e prova a fare il gioco dello scarto, con le parole iniziali e le nuove ottenute ti puoi divertire a inventare filastrocche matte.

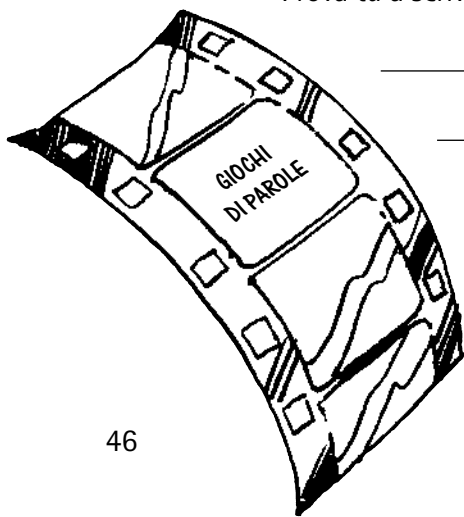
Cambio

Il gioco consiste nel cambiare una lettera di una parola per ottenere un'altra parola di significato diverso.

Esempi:

OMBRA = AMBRA
GENTE = SENTE
UMIDI = UMILI

Cerca una serie di parole e prova a fare il gioco del cambio, con le parole iniziali e le nuove ottenute ti puoi divertire a inventare filastrocche matte.



James e la pesca gigante

(*James and the Giant Peach*) di Henry Selick (1996)

SCUOLA ELEMENTARE E SCUOLA MEDIA

Cast

Prodotto da: Denis di Novi, Tim Burton per Walt Disney/Allied Filmmakers

Soggetto: dall'omonimo racconto di Roald Dahl **Sceneggiatura:** Karey Kirkpatrick, Jonathan Roberts, Steve Bloom **Montaggio:** Stan Webb **Fotografia:** Pete Kozachik, Hiro Narita **Musiche:** Randy Newman **Interpreti:** Paul Terry (*James Henry Trotter*), Joanna Lumley (*zia Stecco*), Myriam Margolyes (*zia Spugna*), Pete Postlethwaite (*vecchio*)

Durata: 79 minuti, U.S.A. 1996 **Distribuzione:** Buena Vista

Sinopsi

James Henry Trotter, un bambino amato dai suoi genitori, impara a lasciar libera la sua fantasia all'inseguimento dei racconti paterni che gli magnificano New York, la città della grande mela che diventa poco a poco il centro dei suoi desideri.

Il padre promette a James di portarlo in quella città di sogno, ma un feroce rinoceronte appare dal nulla, materializzandosi da un cumulo di nubi, in cielo e uccide i suoi genitori.

Così James, giovane orfano, è costretto a vivere con due zie, dai nomi inquietanti e ridicoli al contempo, Stecco e Spugna, maligne e crudeli, che lo costringono a una vita grama e piena di stenti.

Angariato e costretto a eseguire i lavori domestici, il ragazzo vorrebbe fuggire a New York, la città dove i sogni si trasformano in realtà, come gli ha spiegato suo padre, lasciandogli in eredità un illustratissimo depliant.

Un giorno gli capita di incontrare un anziano signore che gli affida un sacco riempito di oggetti verdi – sono lingue di cocodrillo – dotati di meravigliosi poteri.

Tornato alla propria abitazione, James, per caso, lascia cadere il contenuto del sacco sulle radici di un vecchio pesco.

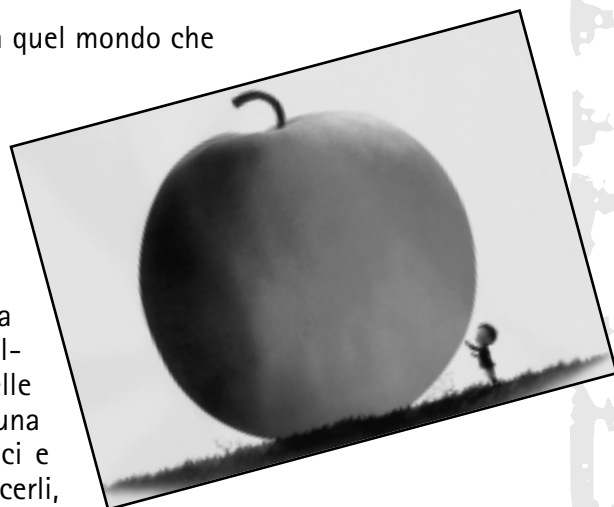
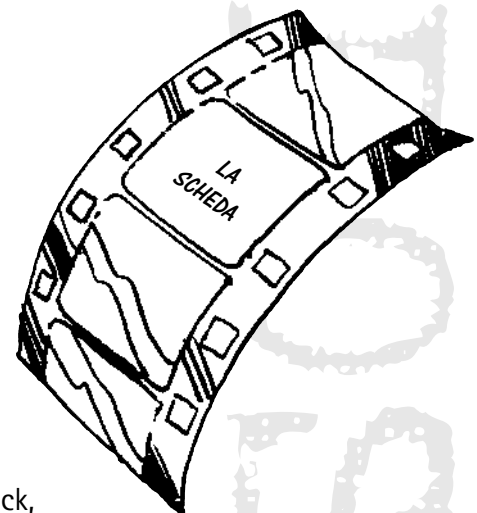
Una pesca, improvvisamente, cresce, cresce e cresce fino a raggiungere sette metri di diametro. Stupito, James ispeziona il frutto e si lascia piombare in una galleria che lo conduce al centro riproduttivo.

Là, terrorizzato, scopre gli abitanti di quel microcosmo: Miss Spider, ragno fatale, misteriosa e comprensiva, Ladybug, coccinella provinciale, materna e coraggiosa, Grasshopper, saccente cavalletta "Old England", un centopiedi tuttofare, una simpatica lucciola e un funambolico lombrico.

Dopo le presentazioni, intesse legami di amicizia con quel mondo che non gli riuscirà di abbandonare.

Inizia, allora, un grande viaggio attraverso l'aria e il mare, la cui destinazione finale è la mitica New York. Un viaggio disseminato di guai avventurosi, di colpi di scena e momenti drammatici, che l'inventiva e l'audacia di James sono chiamate a condurre al traguardo.

Ma appena atterrato con la sua grande pesca nella grande mela e precisamente sull'Empire State Building, i suoi incubi riappaiono e si riorganizzano nelle figure delle zie e del rinoceronte. Ma James, ancora una volta, con l'aiuto della fantasia, dei suoi nuovi amici e della popolazione della metropoli, provvederà a vincerli, diventando l'eroe dei bambini di New York.



Analisi della struttura

James e la pesca gigante è tratto dall'omonimo romanzo (1961) del grande scrittore britannico Roald Dahl, tra i più importanti autori di fantasy e mistery, anche se la sua scrittura è difficilmente incasellabile in una semplice formula di genere, scomparso nel 1990.

Un prologo di venticinque minuti – ambientati in una cupa e buia Cornovaglia, con personaggi in carne e ossa – e un epilogo di nove minuti – ambientati a New York, con personaggi che ritornano ad una dimensione a misura di corpo umano della scenografia – incorniciano l'immersione dello spettatore nel ventre narrativo dell'odissea di James e dei suoi amici insetti, a bordo della pesca gigante, verso la grande mela.

James e la pesca gigante, dopo *The Nightmare before Christmas*, rappresenta il secondo tentativo, nella durata del lungometraggio, da parte del regista Henry Selick, di costruire un universo compiuto attraverso le tecniche lente e laboriose delle riprese in stop-motion di pupazzi animati combinate con le nuove tecnologie digitali capaci di modellare mondi e creature virtuali (vedi in particolare le immagini subacquee della battaglia in fondo all'oceano e la carica del rinoceronte infuriato).

«Dal punto di vista formale il film danza su due registri: quello dell'animazione, dove la vita è infusa a magici e onirici oggetti e quello delle sequenze reali, stilizzate, che evocano il modo di vivere degli anni '40 e costruiscono una scenografia d'opera che sarebbe piaciuta a Kurt Weill. Nel frattempo, si disegna un universo infantile vivace, ricco di trovate e fantasia, sovversivo e pieno di fiducia in se stesso, che si contrappone seccamente al mondo adulto, debole, grigio, disilluso, chiuso in se stesso e meschino, dalle fondamenta scricchiolanti.»

La particolare natura introspettiva e malinconica del romanzo di Dahl è da mettere in relazione con le esperienze tristi vissute dall'autore nella propria infanzia e raccontate nel volume di storie autobiografiche *Boy* (edito in Italia da Salani).

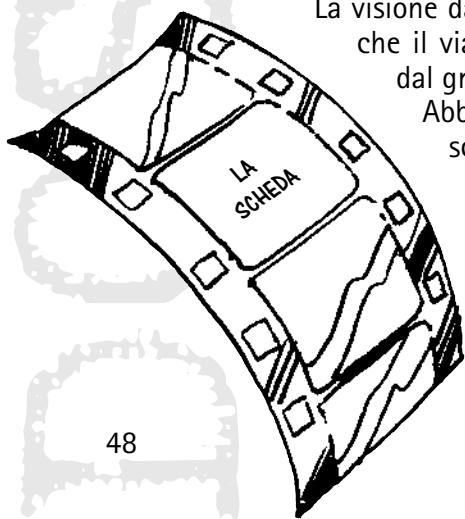
La figura simbolica del rinoceronte è un po' la chiave dell'universo emotivo del romanzo ma non riesce nel film a trasformarsi in una vera e propria emblemizzazione delle paure di James: «Il rinoceronte che uccide la famiglia di James nel libro era una sorta di mostro che cercava di minare e minacciare non solo l'istituzione familiare ma anche e soprattutto la fiducia in se stesso del ragazzo assumendo aspetti inquietantemente reali, mentre nel film diviene un più tranquillizzante demone...».

«La magia è nel cuore» e «Prova a guardare le cose in un altro modo» sono, forse, le frasi che contengono il segreto della mutazione interiore del personaggio di James che attraverso il viaggio, vero e proprio percorso iniziatico, raggiunge la meta simbolica dei propri desideri.

La sapienza del regista combina una straordinaria mobilità della macchina da presa (gru, carrelli, ...) che si confronta con scenografie che immaginiamo simili a un teatrino di burattini con una meticolosa orchestrazione coreografica dei numeri musicali che mettono in scena le azioni e i passaggi della navigazione e del volo (vedi ad esempio la sequenza della preparazione della polpa di pesca come pasto, la danza subacquea nei fondali del Polo Nord, l'esplorazione dei relitti navali, ...).

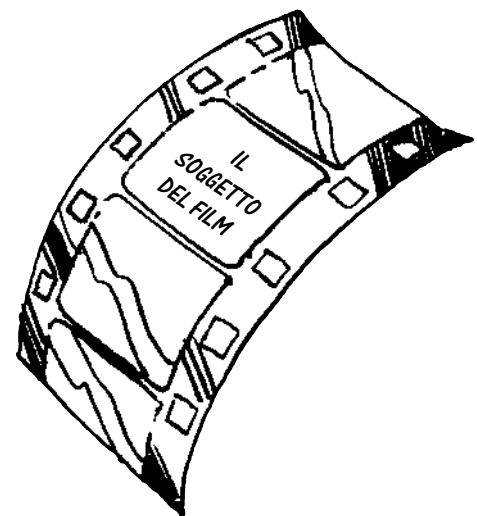
La visione dall'alto di Manhattan segnala la soglia magica di approdo a un nuovo territorio che il viaggio travagliato, compiuto dall'elaborazione interiore di James, metaforizzata dal grembo della pesca, permette di raggiungere.

Abbiamo assistito ad un vero e proprio rito di passaggio ma era così piacevole e scanzonata la compagnia, a cominciare dalla donna ragno che nella colonna sonora originale possiede la voce di Susan Sarandon per finire col centopiedi, con l'accento di Brooklyn, con la voce di Richard Dreyfuss, che ci eravamo quasi dimenticati che l'infanzia di James non era certo una delle migliori e non sempre la forza del desiderio riesce a farci superare angosce, abusi, maltrattamenti, indifferenze, assenze.



M'immagino che...

Quelli sottoriportati sono una locandina e un fotogramma del film *James e la pesca gigante*. Osservali attentamente e poi prova a far viaggiare la tua immaginazione...

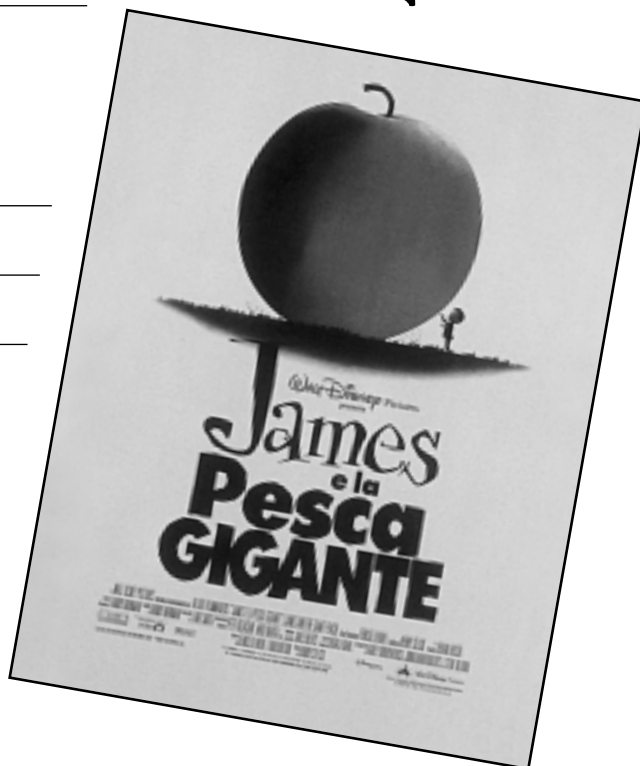


Il film potrebbe essere di genere...

Mi immagino che James sia...

La storia raccontata potrebbe essere...

Il film potrebbe essere di genere...



Dei personaggi rappresentati m'immagino che... (chi sono, cosa fanno, che rapporto c'è tra loro)

La storia raccontata potrebbe essere...

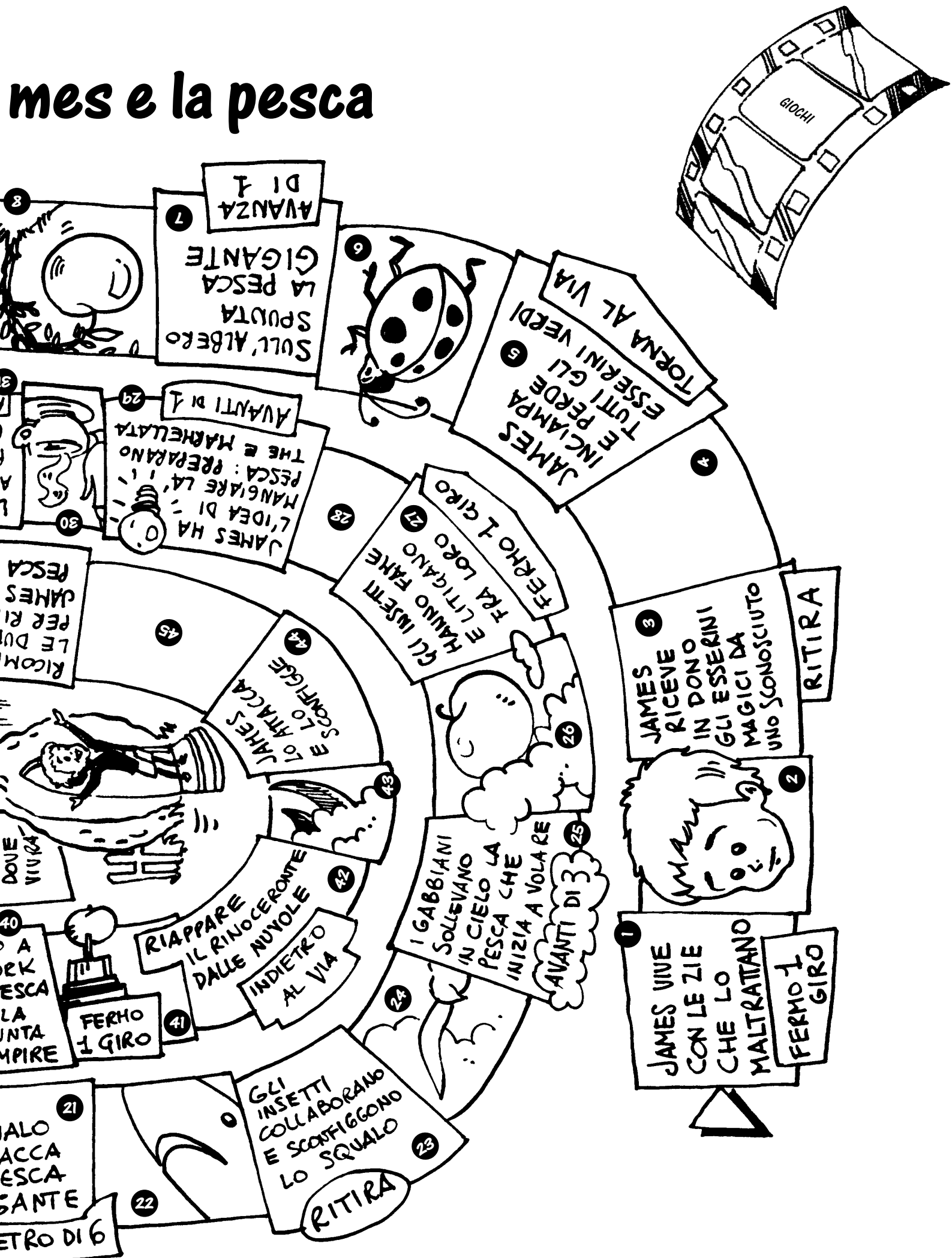
Il viaggio di Ja

The board game board is circular and contains 50 numbered spaces, each with a unique event or action. The events are as follows:

- 1. FERMO 1
- 2. AVANTI DI 2
- 3. AVANZA DI 3
- 4. RITIRA
- 5. IL TORSOLO VIENE PORTATO A CENTRAL PARK
- 6. LE ZIE VENGONO TRAVOLTE
- 7. AVANZA DI 3
- 8. LA PESCA FINISCE NELL'OCEANO
- 9. JAMES DEVE FARE POLIZIA E STA RINCHIUSO IN SOLAIO
- 10. JAMES ENTRA NELLA PESCA GIGANTE
- 11. AVANTI DI 2
- 12. JAMES FA AMICIZIA CON GLI ABITANTI DELLA PESCA
- 13. RITIRA
- 14. IL 100 PIEDI STACCA CON I DENTI IL GAMBO E LA PESCA ROTOLA
- 15. AVANZA DI 3
- 16. LE ZIE VENGONO TRAVOLTE
- 17. AVANZA DI 3
- 18. LA PESCA FINISCE NELL'OCEANO
- 19. FERMO 1
- 20. UNO SQUATTI ATTACCA LA PESCA GIGANTE
- 21. INDietro DI 1
- 22. JAMES ENTRA NELLA PESCA GIGANTE
- 23. AVANTI DI 2
- 24. JAMES ENTRA NELLA PESCA GIGANTE
- 25. AVANTI DI 2
- 26. JAMES ENTRA NELLA PESCA GIGANTE
- 27. AVANTI DI 2
- 28. JAMES ENTRA NELLA PESCA GIGANTE
- 29. AVANTI DI 2
- 30. JAMES ENTRA NELLA PESCA GIGANTE
- 31. AVANTI DI 2
- 32. JAMES ENTRA NELLA PESCA GIGANTE
- 33. AVANTI DI 2
- 34. JAMES ENTRA NELLA PESCA GIGANTE
- 35. INDietro AL VIA
- 36. TUFFA NEI GIACCI PER CERCARE UNA BUSSOLA HA VIENE ATTACCATO DA MOSTRI
- 37. AVANTI DI 2
- 38. RITIRA
- 39. GRAZIE ALLA BUSSOLA IL VIAGGIO PUO' CONTINUARE
- 40. JAMES ENTRA NELLA PESCA GIGANTE
- 41. AVANTI DI 2
- 42. JAMES ENTRA NELLA PESCA GIGANTE
- 43. AVANTI DI 2
- 44. JAMES ENTRA NELLA PESCA GIGANTE
- 45. AVANTI DI 2
- 46. JAMES ENTRA NELLA PESCA GIGANTE
- 47. JAMES ENTRA NELLA PESCA GIGANTE
- 48. LA SIGNORINA RAGNO AVVOLGE I SUOI FILI
- 49. JAMES OFFRE A TUTTI LA PESCA
- 50. JAMES HA UNA NUOVA CASA

Additional elements on the board include a film strip labeled 'GIOCHI' at the bottom left, a compass rose at the bottom center, and a cityscape illustration on the right side.

mes e la pesca



Nella pagina successiva la spiegazione del gioco

Il viaggio di James

Il film *James e la pesca gigante* è soprattutto una storia di un grande viaggio attraverso l'aria e il mare, la cui destinazione finale è New York. Il viaggio d'avventura è disseminato da ostacoli e prove da superare, antagonisti da affrontare e amici dalle grandi capacità inventive e collaborative...

Dopo aver visto il film puoi provare a ripercorre il viaggio con questo gioco che si può giocare in due modi differenti:

Da solo

Potrai arrivare insieme a James al traguardo solo se avrai saputo rispondere adeguatamente a tutte le domande (*chiedi all'insegnante le risposte esatte*)

1) In quali caselle sono indicate le tappe e i luoghi fondamentali del viaggio?

2) In quali caselle sono indicati gli ostacoli e/o le difficoltà incontrate lungo il viaggio? Colorale di verde e riporta qui i numeri.

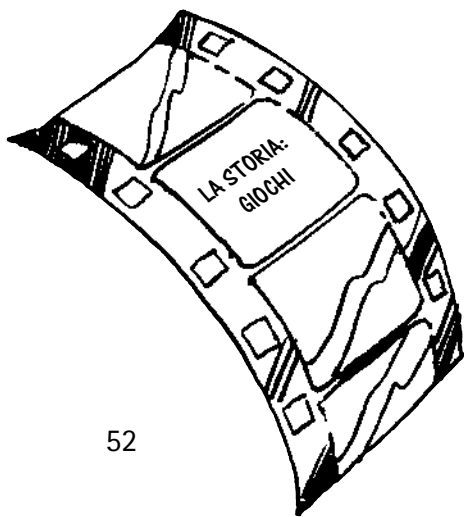
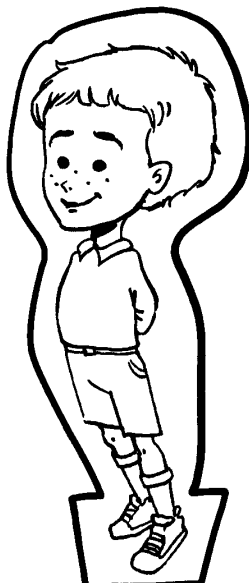
3) Quali sono le caselle che indicano avvenimenti positivi e/o superamento di prove? Colorale di giallo e riporta qui i numeri.

4) In quali caselle compaiono degli antagonisti?

In coppia

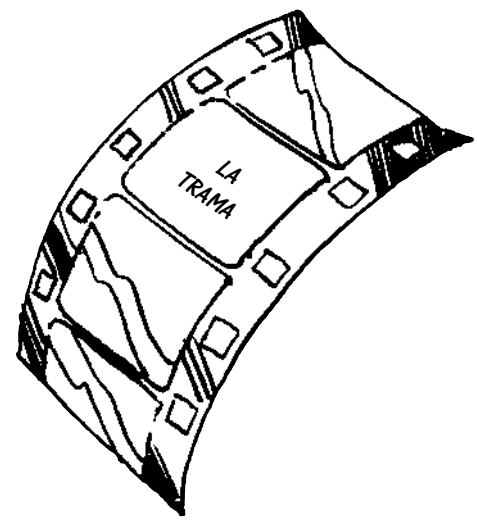
Si gioca come al classico gioco dell'oca. Prima di iniziare puoi prepararti il tuo segnaposto (*ricalca i modelli e ritagliali, incollandoli su un cartoncino*). Si tira il dado a turno (inizia chi ha ottenuto il numero più alto al primo tiro) e si seguono le indicazioni riportate sul tabellone.

Vince chi per primo arriva al traguardo.



Le immagini raccontano...

Ecco 3 fotogrammi del film. Guardali bene...
Ti ricordi a quali momenti del film corrispondono?



Scrivi per ciascuno una didascalia.

A _____



B _____

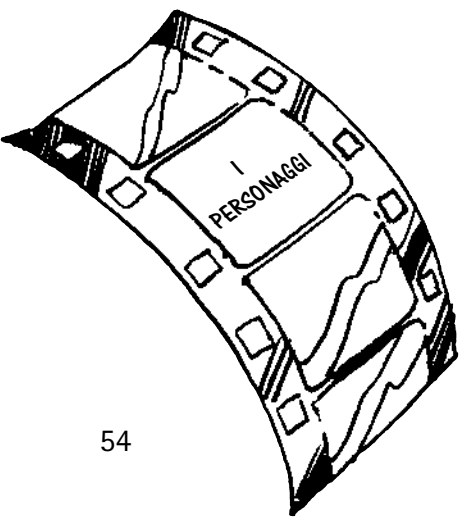
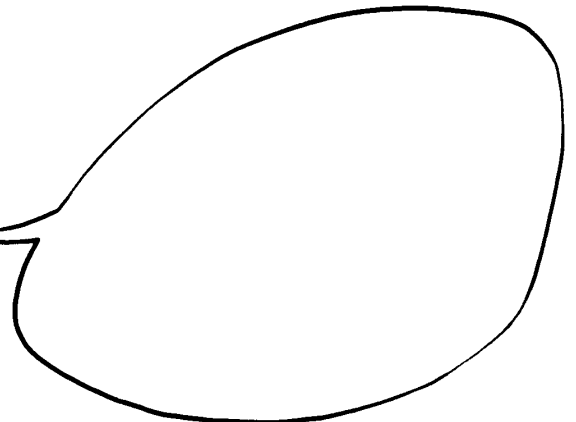
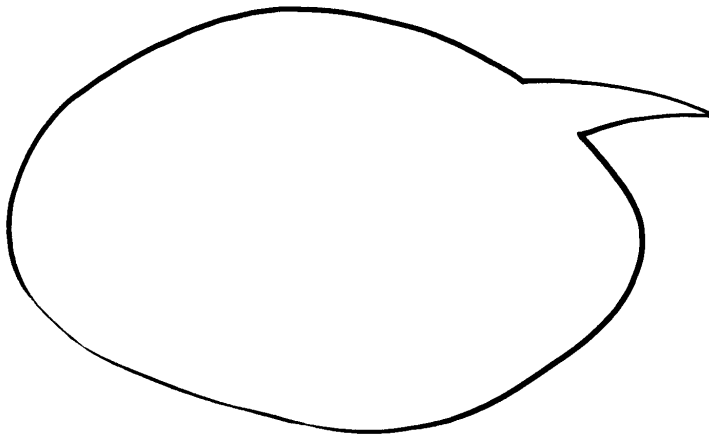
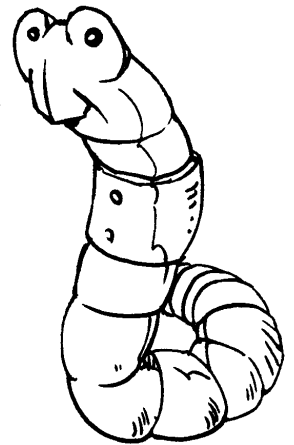
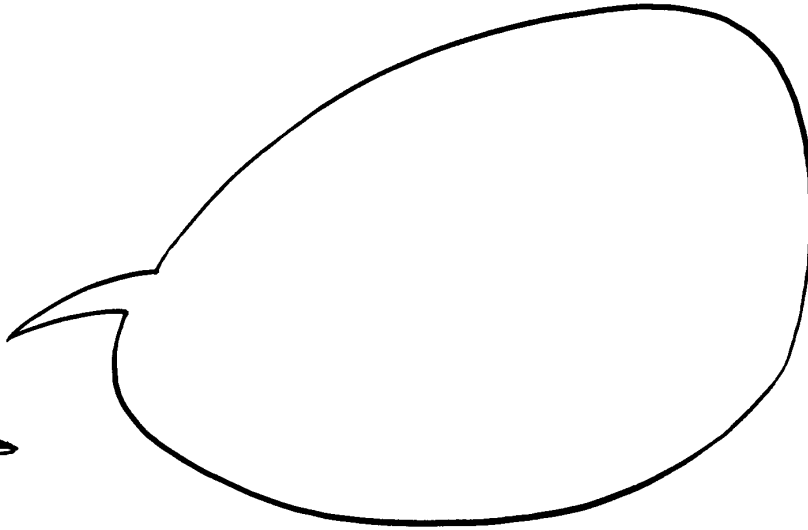


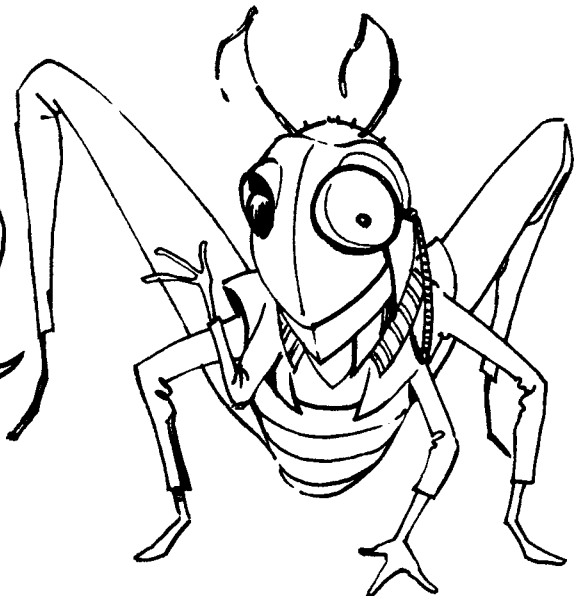
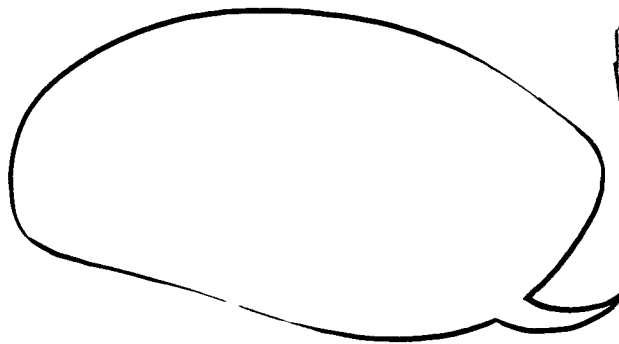
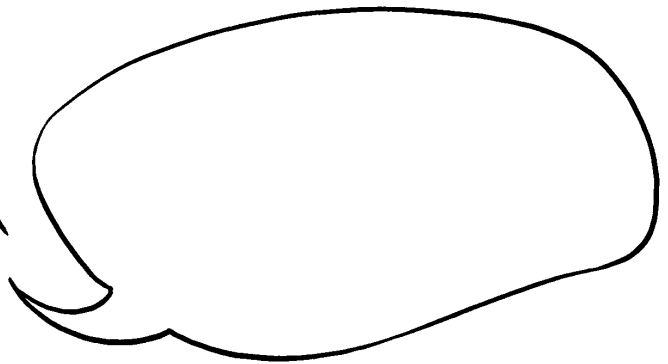
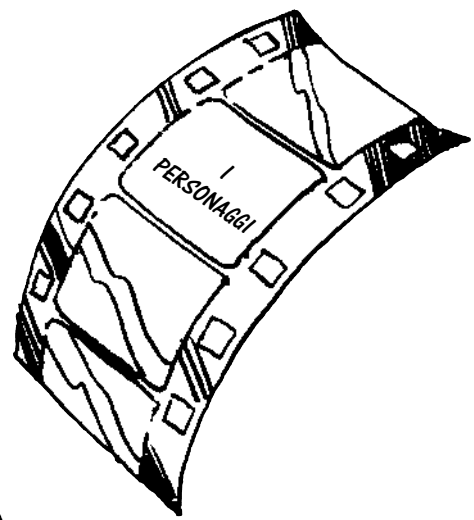
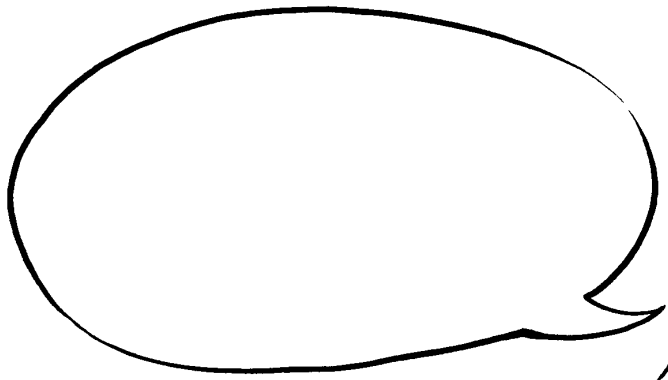
C _____

Salve, mi presento sono...

Alcuni dei personaggi del film vorrebbero presentarsi, ma sono un po' timidi... Li aiuti tu, scrivendo nel fumetto di ciascuno il loro nome e alcune caratteristiche che ritieni importanti per far comprendere la loro personalità?

Con i tuoi compagni potrai poi divertirti a confrontare le diverse presentazioni, magari imitando la voce dei vari personaggi.



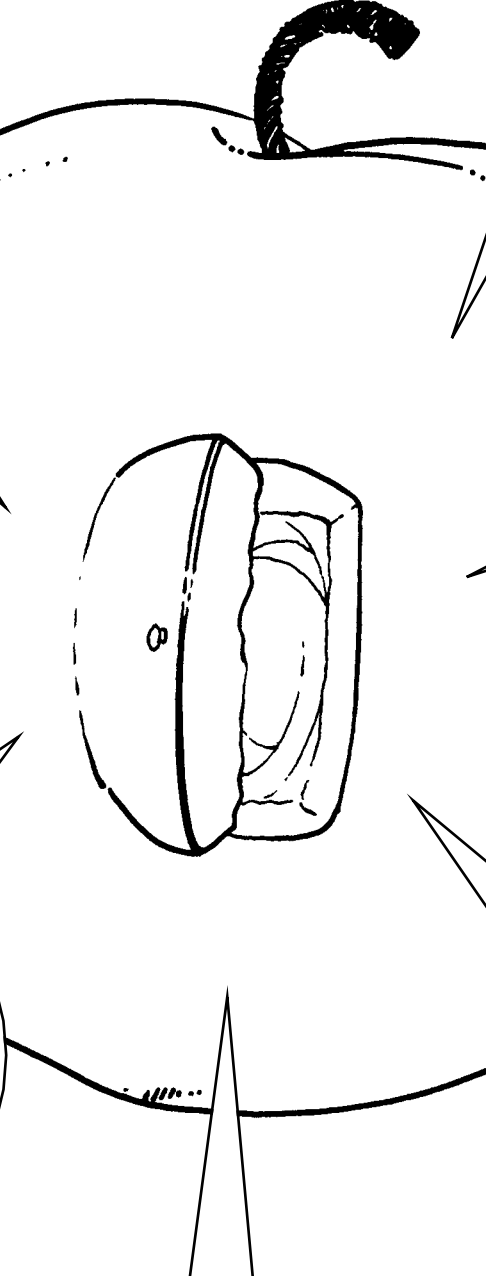


Indovina chi...

E ora facciamo il gioco contrario.
Senti dalla pesca provenire delle vocine.
Sapresti attribuirle ai vari personaggi del film?

1 Mi piace truccare i miei occhi gialli con ombretto grigio e nero. Ho un viso molto pallido e un corpo a forma di palla di due colori.
Sono.....

2 Sono un grande viaggiatore. Adoro fumare il sigaro e portare in testa un cappello. Ho splendidi occhi azzurri, una larga bocca con denti aguzzi e il viso giallo...
Sono.....

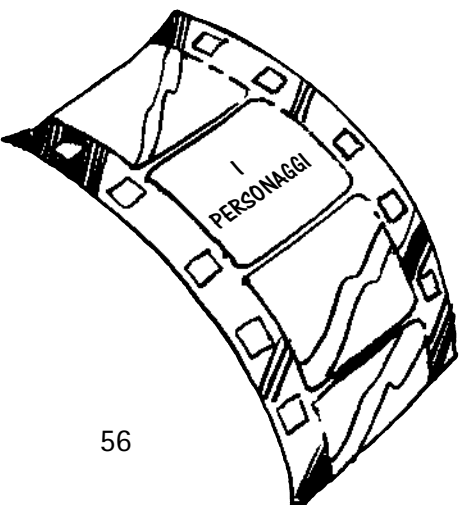


6 Ciò che mi rende davvero unico e bello sono i miei inseparabili occhiali da sole neri e il papillon rosa. Ho un difetto: sono un insicuro.
Sono.....

5 Ho i capelli rossi, due occhietti neri e furbi e una faccina tonda e simpatica
Sono.....

4 Non esco mai di casa senza il mio cappellino e la mia borsetta rossa. Sono grassottella ma riesco a vestirmi bene con abiti morbidi e a pois.
Sono.....

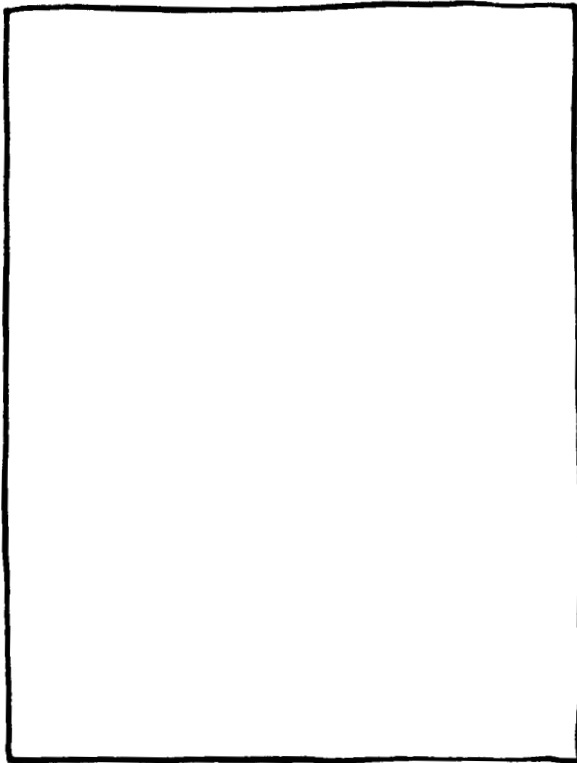
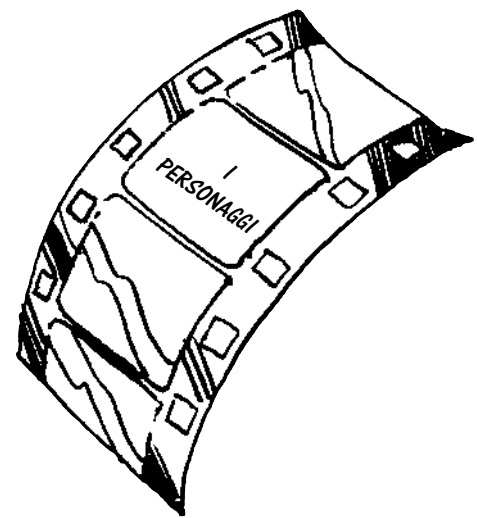
3 Sono un tipo molto elegante, adoro i giilet e il frack. Non mi separo mai dal mio prezioso orologio e dal mio monocolo che poso sul mio occhio bianco o su quello nero.
Sono.....



Chiedi la soluzione all'insegnante

Ritratti di due...

Leggi attentamente le due descrizioni, cerca di capire di chi si tratta, quindi disegna e colora seguendo tutte le indicazioni fornite.



È... _____

Molto grassa, bassa e tarchiata.

Ha due nei vicino al naso e sull'occhio.

Ha una peluria piuttosto visibile sul mento e sopra le labbra.

È sempre truccata in modo molto vistoso e marcato.

Porta un fiocco rosa in testa e abiti dai colori sgargianti e vistosi.

Dai un nome inventato da te al personaggio.

È... _____

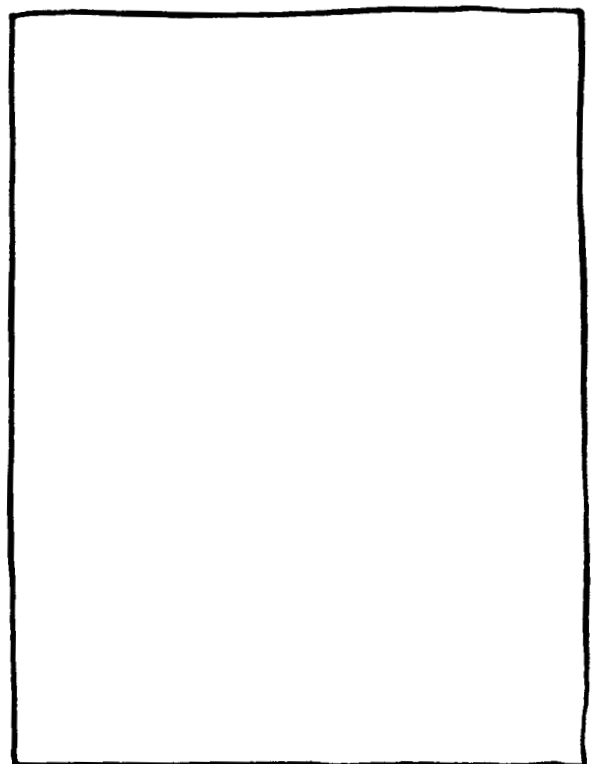
Molto alta e magrissima.

Ha un aspetto cadaverico: la pelle biancastra rugosa e raggrinzita, i denti gialli e gli occhi vistosamente truccati.

Indossa abiti lunghi, porta parrucche molto appariscenti e un fiocco azzurro in testa.

È sempre molto ingioiellata.

Dai un nome inventato da te al personaggio.



James è...

Scrivi tutte le caratteristiche che ti vengono in mente pensando a lui e poi prosegui ad albero aggiungendo i perché o le situazioni in cui è apparso tale.



→ **CORAGGIOSO** →

→ []

→ []

→ []

↓ []

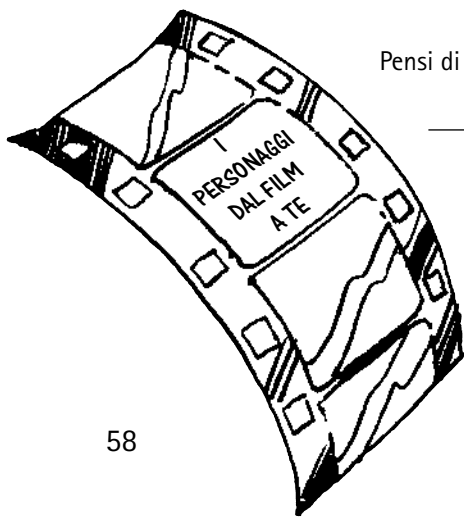
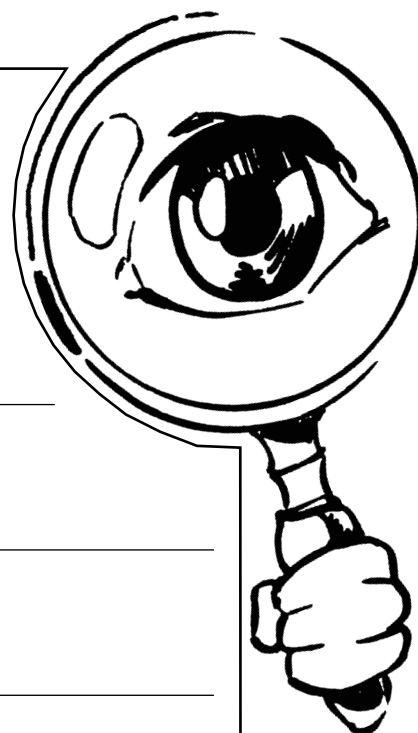
Parliamo di te

Anche tu, come James, hai un grande sogno-desiderio? Se sì, quale?

Anche tu, come James, hai degli amici cari? Chi sono?

Pensi di somigliare a James? In che cosa?

Quale pensi sia la qualità che più ti caratterizza?



Le case di James

La storia di James è fatta di avventure e spostamenti. Durante il suo viaggio il piccolo protagonista cambia anche casa. *Colora le tre abitazioni e completa.*



Quando e con chi vive qui James?

Definisci con 4 aggettivi questa casa

Secondo te James è felice in questa casa?

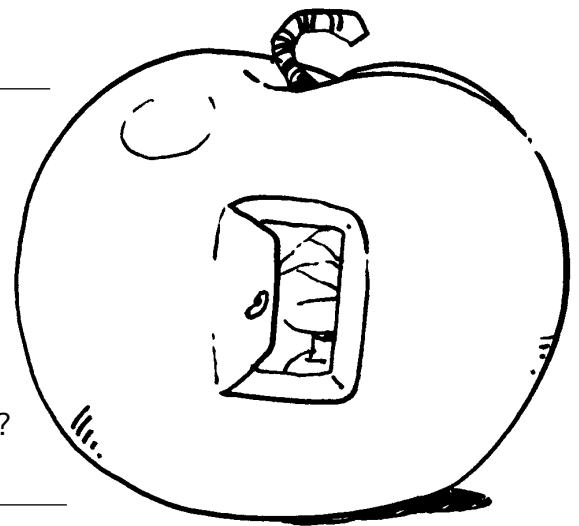
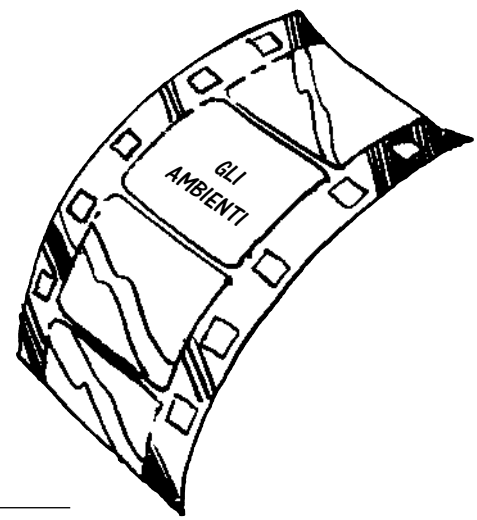
Ti piacerebbe vivere in una casa di questo tipo? Con chi? Perché?

Quando e con chi vive qui James?

Definisci con 4 aggettivi questa casa

Secondo te James è felice in questa casa?

Ti piacerebbe vivere in una casa di questo tipo? Con chi? Perché?



Quando e con chi vive qui James?

Definisci con 4 aggettivi questa casa

Secondo te James è felice in questa casa?

Ti piacerebbe vivere in una casa di questo tipo? Con chi? Perché?



Giochiamo a inventare acrostici

Comporre un acrostico vuol dire scrivere una parola verticalmente, poi creare una frase usando parole che cominciano con le lettere incolonnate.

Prova a divertirti a inventarne alcuni con i nomi dei personaggi del film, poi confrontali con quelli creati dai tuoi compagni.

Esempio



Adesso divertiti tu

R
A
G
N
O

L
O
M
B
R
I
C
O

L
U
C
C
I
O
L
A

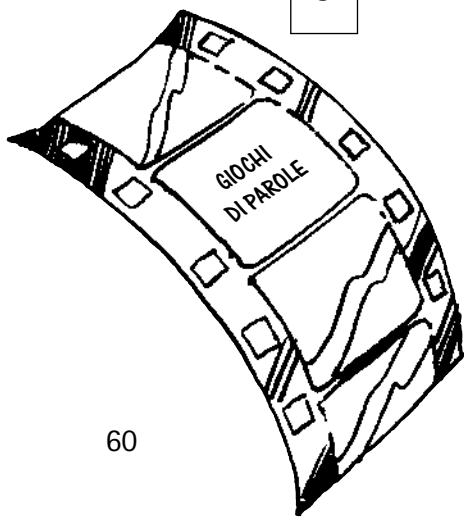
Z
I
A
S
T
E
C
C
O

C
A
V
A
L
L
E
T
T
A

C
O
C
C
I
N
E
L
L
A

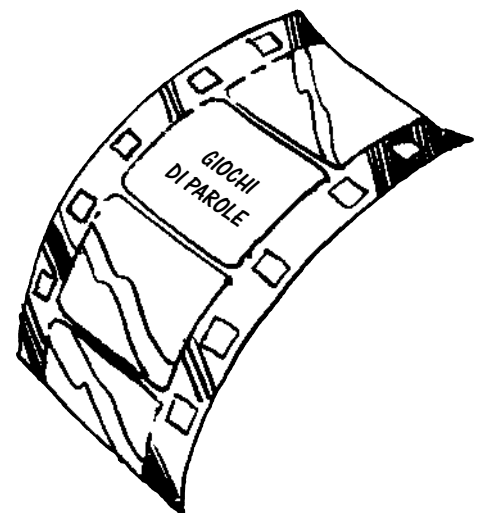
C
E
N
T
O
P
I
E
D
I

Z
I
A
S
P
U
G
N
A



Il nome nascosto

Alcune definizioni nelle caselle si riferiscono a nomi di personaggi del film, altre no. Cancella quelle che non c'entrano. Le iniziali della prima parola di ogni casella non cancellata formeranno un nome di qualcosa o qualcuno importante nel film.

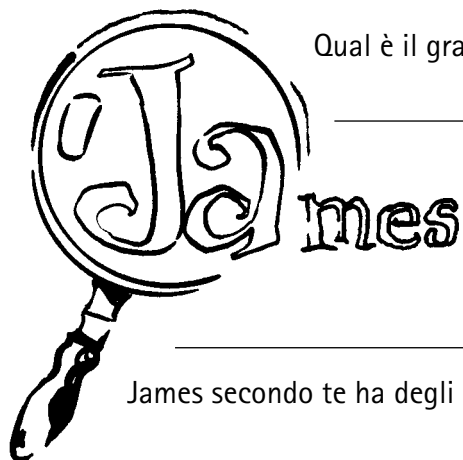


Il nome nascosto è...



Chiedi all'insegnante la soluzione.

Uno sguardo attento al film



Qual è il grande desiderio di James? _____

Credi che sia un bambino felice o infelice? Perché? _____

Credi che James sia un bambino fortunato? Perché? _____

C'è qualcuno che vuole bene a James? Chi? Da cosa lo capisci? _____

James secondo te ha degli amici? Chi? _____

Secondo te James è un bambino coraggioso? Spiega. _____

Quali adulti in questo film sono personaggi negativi? _____

Gli abitanti della pesca secondo te sono animaletti adulti o cuccioli? _____

Quando James si trasforma in pupazzo? _____

Quando torna ad essere un bambino? _____

Quali sono le difficoltà più grosse per James secondo te? _____

Quali gli aspetti positivi della sua vita? _____

Il viaggio cosa permetterà di fare a James? _____

Ti piacerebbe essere nei panni di James? Perché? _____

A chi vorresti assomigliare fra i personaggi del film? Perché? _____

Quali momenti del film ti hanno più **divertito**? _____

annoiato _____

spaventato _____

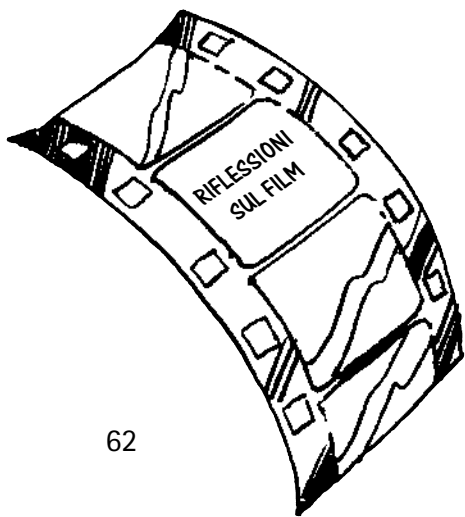
rattristato _____

rallegrato _____

Giudizio sul film

In poche parole costruisci uno slogan che sia capace di convincere chi non ha visto il film a vederlo:

Confronta la tua idea con i compagni.

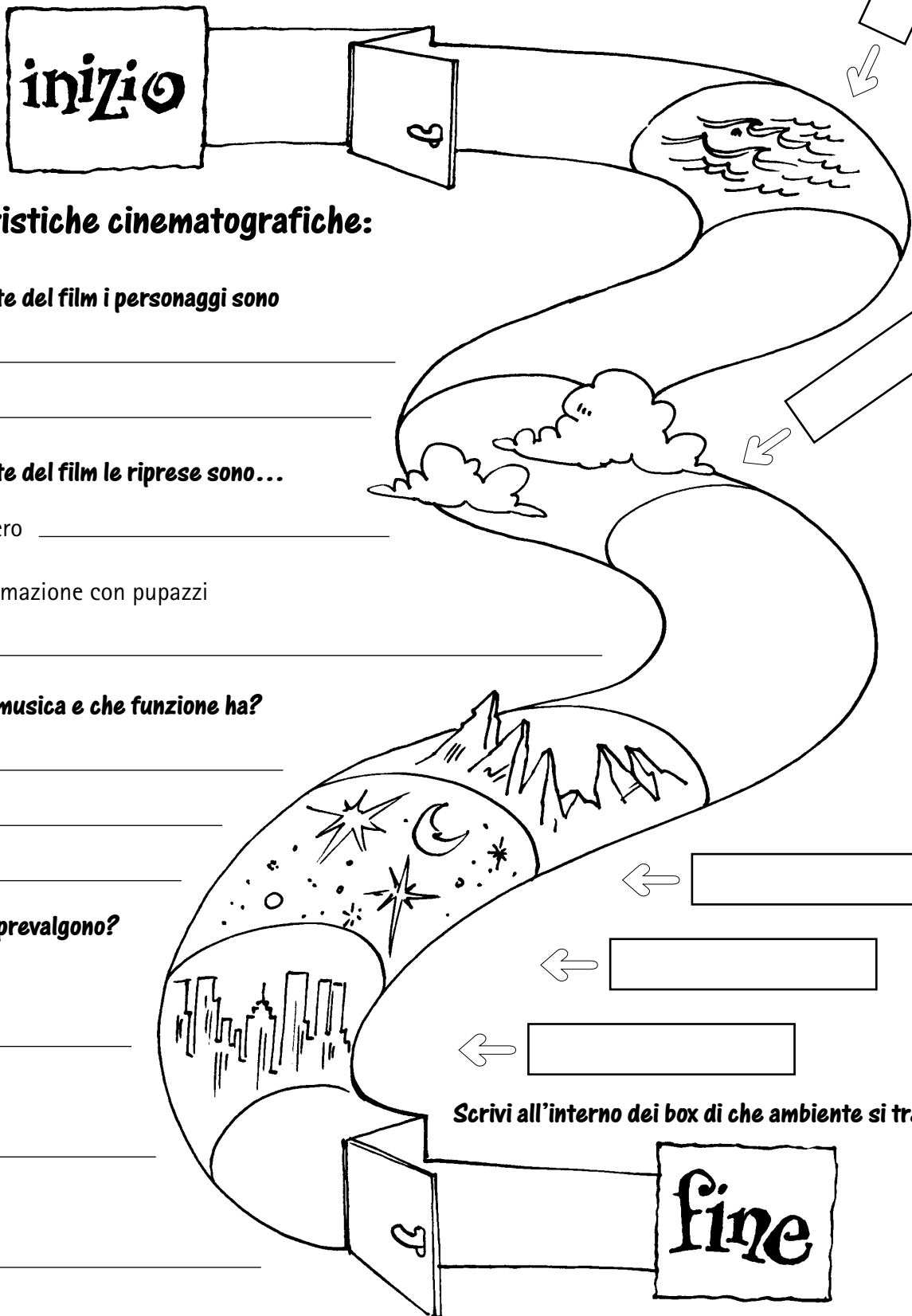
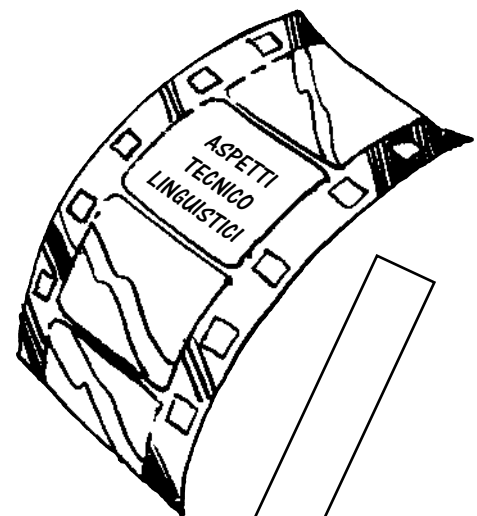


Il viaggio di James

L'inizio e la fine del film sono un po' come due porte che consentono l'accesso e l'uscita da un universo fantastico: quello del **viaggio** che occupa la maggior parte del film.

Tecnicamente il film è girato in modo differente in questi tre momenti.

Sai individuare le caratteristiche tecniche per ognuna di queste tre fasi?
 Rispondi alle domande, scrivendo inizio - viaggio - fine.



Caratteristiche cinematografiche:

In quale parte del film i personaggi sono

Attori veri _____

Pupazzi _____

In quale parte del film le riprese sono...

Girate dal vero _____

Girate in animazione con pupazzi

Quando c'è musica e che funzione ha?

Quali colori prevalgono?

Inizio

Viaggio

Fine

Scrivi all'interno dei box di che ambiente si tratta.

Due testi a confronto

Descrivi tu l'inizio del film

Questo è l'inizio del libro:

Fino all'età di quattro anni, James Henry Trotter ebbe una vita felice. Viveva tranquillo con sua madre e suo padre in una bella casa sul mare. C'erano sempre molti bambini con cui giocare e c'era la spiaggia di sabbia dove sciorazzare e l'oceano per andarci in canotto. La vita ideale, per un bambino.

Poi, un giorno, il padre e la madre di James andarono a Londra a fare spese e lì accadde una cosa terribile. Tutt'e due furono improvvisamente divorati (in pieno giorno, badate, e in una strada affollata) da un enorme rinoceronte rabbioso. Ora, come potete ben immaginare, questa fu un'esperienza piuttosto antipatica per due genitori tanto per bene. Ma, alla lunga, si dimostrò ancora più brutta per James che per loro. I loro guai finirono in quattro e quattr'otto. In 35 secondi esatti erano già scomparsi dalla faccia della Terra. Il povero James invece, era ancora molto vivo, e da un momento all'altro si trovò solo e spaurito in un vasto mondo ostile. La bella casa sul mare dovette essere immediatamente venduta contenente un pigiama e uno spazzolino da denti, fu mandato a vivere con le sue due zie. Si chiamavano zia Spugna e zia Stecco e, mi dispiace doverlo dire, erano due creature orrende...

Quali differenze fra il racconto nel libro e nel film?

Personaggi

Luoghi

Avvenimenti

Personaggi

Luoghi

Avvenimenti

DAL LIBRO
AL FILM

Matilda 6 Mitica

(Matilda) di Danny De Vito (1996)

SECONDO CICLO SCUOLA ELEMENTARE E SCUOLA MEDIA

Cast

Prodotto da: Danny De Vito, Michael Shamberg, Stacey Sher, Liccy Dahl

Soggetto: dal libro "Matilde" di Roald Dahl, edito in Italia da Salani

Sceneggiatura: Nicholas Kazan e Robin Swicord **Montaggio:** Lynzee Klingman e Brent

White **Fotografia:** Stefan Czapsky **Musiche:** David Newman **Scenografie:** Bill Brzeski

Costumi: Jane Ruhm **Interpreti:** Mara Wilson (*Matilda*), Danny De Vito (*Signor Wormwood*), Rhea Perlman (*Signora Wormwood*), Embeth Davidtz (*Signorina Honey*), Pam Ferris (*Trunchbull*), Paul Reubens e Tracey Walter (*Agenti dell'FBI*), Brian Levinson (*Michael*), Sarah Magdalin (*Matilda a quattro anni*), Alissa e Amanda Graham (*Matilda neonata*), Kayla e Kelsey Fredericks (*Matilda a 9 mesi*), Amanda e Caitlin Fein (*Matilda ai primi passi*)

Durata: 93 minuti, U.S.A. 1996 **Distribuzione:** Columbia Tristar Films Italia

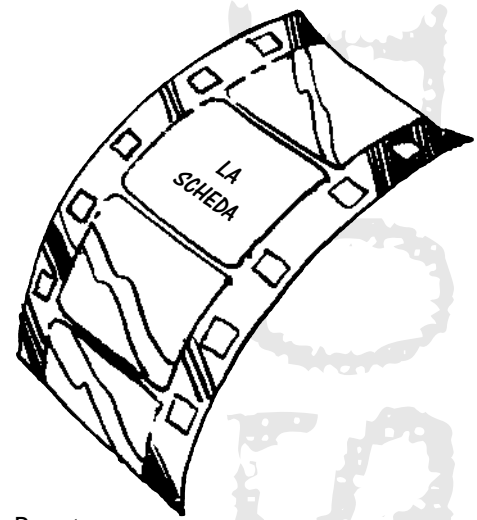
Sinopsi

Matilda è una ragazzina straordinaria, dall'intelligenza mirabolante. Fin dalla nascita appare molto sveglia e precoce. A pochi mesi dimostra di saper già scrivere il proprio nome tracciando lettere sulla nutella rovesciata sul tavolo. A due anni è in grado di badare a se stessa: si lava e si veste senza problemi, si prepara da mangiare, resta in casa da sola. A quattro anni ha già letto tutte le riviste presenti in casa e inizia a frequentare assiduamente la biblioteca. A sei anni ha già divorato Dickens, Scott, Melville... Sfortunatamente i suoi ottusi e distratti genitori sono troppo assorbiti dalle loro meschine esistenze per occuparsi, o persino accorgersi, del fatto che la loro figlia è un genio in fieri, innamorata dello studio e dei libri. Il padre è un venditore d'auto che si fa vanto della sua disonestà, la madre una casalinga teledipendente, preoccupata solo dei suoi capelli, dei suoi abiti e interessata esclusivamente al gioco del bingo, il fratello maggiore è un ebete, smidollato, ovviamente teledipendente, tutto coca cola e patatine e si rivolge a Matilda solo per chiamarla deficiente.

A sei anni Matilda vorrebbe tanto andare a scuola, ma i genitori, convinti che la piccola abbia solo quattro anni e mezzo, non si ricordano neppure di iscriverla. Per le sue doti speciali, l'amore per i libri e il rifiuto per la televisione, Matilda viene inoltre continuamente sgridata e punita dal padre, perciò – usando la sua fertile intelligenza – inizia a mettere in atto scherzi e dispetti nei suoi confronti: gli scambia la lozione per i capelli con un acido decolorante, cosparge il suo cappello di supercolla... provocando ogni volta crisi di collera e disperazione del genitore.

Quando Matilda ha ormai sei anni e mezzo, i genitori si decidono finalmente ad accondiscendere al suo desiderio di frequentare la scuola e la spediscono a Crunchem Hall, una cupa prigione di mattoni, in cui giovani ospiti gemono sotto il pugno di ferro di una mostruosa e corpulenta direttrice: Agata Trincibue.

La bambina si trova così a dover fare i conti con un altro adulto arrogante e ingiusto che odia i bambini e li punisce con le peggiori cattiverie: li lancia per aria come fossero palle, li rinchiude nello strozzatoio – uno stanzino buio e macabro – per ogni minima mancanza, li insulta e li aggredisce sempre con termini sgradevolissimi. Nelle tenebre di Crunchem Hall, Matilda trova un unico raggio di luce nell'affettuosa Miss Honey, un'insegnante di prima elementare dolce e creativa, che comprende subito le notevoli qualità della bambina.



Fra le due si stabilisce presto un intenso rapporto d'affetto e di complicità e insieme trascorrono molto tempo, parlando di libri e raccontandosi pezzi di storie e segreti. Matilda viene così a sapere la triste storia della vita della sua adorata insegnante, compreso il fatto che la tiranna direttrice Trincibue è la zia della povera Miss Honey che l'ha allevata da quando è rimasta orfana molto piccola e poi l'ha cacciata di casa tenendosi tutta l'eredità, tutti gli oggetti-ricordo dei genitori e obbligandola anche a versarle quasi tutto lo stipendio. Per questo ora la giovane maestra è costretta a vivere in una misera casina.

A quelle rivelazioni Matilda si sente piena di rabbia, ma anche di forza e coraggio, e saranno proprio le grandi ingiustizie subite da lei, dai suoi compagni e dalla signorina Honey a far scoprire a Matilda di possedere un grande potere: quello di riuscire – con la sola forza del pensiero – a spostare e muovere oggetti di ogni tipo. Matilda userà allora questa dote speciale per ribellarsi e rendere pan per focaccia agli adulti malvagi che popolano la sua vita e quella della sua amata maestra.

Miss Honey aiuterà così Matilda a conquistare la libertà da genitori di nome, ma non di fatto e la bambina salverà a sua volta la gentile maestra dall'oppressione della perfida Trincibue che, colpita da frutta e verdura lanciata da tutti gli studenti, sarà costretta a fuggire dalla scuola e a lasciare per sempre la "sua" casa.

Nell'epilogo del film vediamo Matilda e Miss Honey, finalmente felici, che si godono il piacere dello stare insieme nella grande e bella villa del padre della maestra.

Analisi della struttura

"Matilda" è una moderna storia di fate, che racconta di una bambina che riesce a trovare il suo posto nel mondo grazie alla sua forza, al suo coraggio e a un eccezionale fiuto per le birichinate.

Il film è tratto dall'omonimo libro per bambini di Roald Dahl, che un critico letterario di particolare importanza, null'altri che la regina Elisabetta II, ha definito "veramente delizioso".

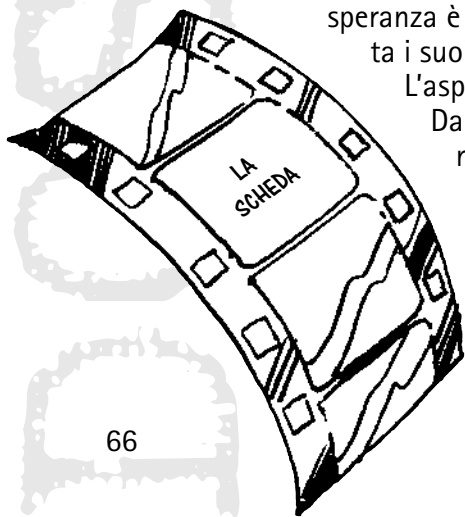
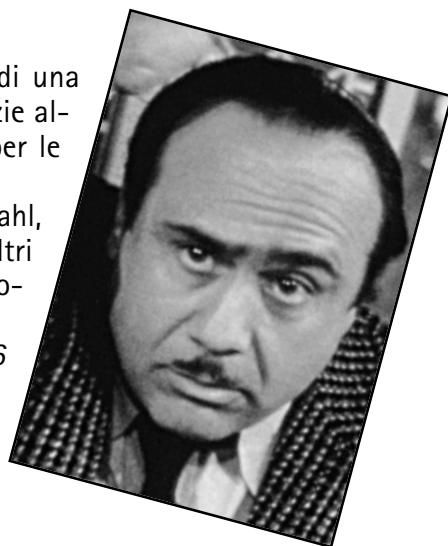
Danny De Vito, regista, produttore e attore di "*Matilda 6 mitica*" parla del film come della storia della conquista e dell'indipendenza: "A prima vista Matilda è una creatura piccola e indifesa, ma anche se è praticamente sola al mondo non perde mai né il senso della propria individualità, né quello dell'umorismo".

De Vito, che ha molto apprezzato il modo in cui il romanzo di Roald Dahl sostiene la causa della lettura, ha cercato di trasferirlo nel suo film mostrando una bambina che trova conforto proprio nella lettura e nei libri e che, grazie a loro, riesce ad andare avanti e ad affrontare la vita, perché "il sapere è potere e questo deve essere il grande messaggio del film".

La scelta di tracciare nel film, fedelmente con il libro, figure di adulti insopportabili, disattenti, cattivi, è così motivata da De Vito: "Al mondo ci sono moltissimi bambini che, come Matilda, vivono una situazione familiare difficile, sottoposti a ogni genere di pressioni. La nostra speranza è che questi bambini si riconoscano in questa storia di una ragazzina che affronta i suoi problemi con tutta se stessa e riesce a superarli".

L'aspetto drammatico nel libro, è infatti un elemento essenziale dell'approccio di Dahl alla letteratura per bambini, grazie al quale lo scrittore ha conquistato milioni di giovani fans in ogni parte del mondo e dunque, sempre secondo De Vito, doveva essere interamente riportato nel film.

Il regista osserva infatti che "Dahl trasporta la mente dei giovanissimi lettori in uno strano limbo e poi improvvisamente fa apparire una scala, il sole illumina la scena e il bambino può scendere a terra sano e salvo, per riprendere a camminare fino al prossimo precipizio. E per quanto estreme possano essere le situazioni dei suoi libri, i bambini le capiscono. I bambini sanno che si tratta di fantasie, sanno che i personaggi sono esagerati, eccessivi e che



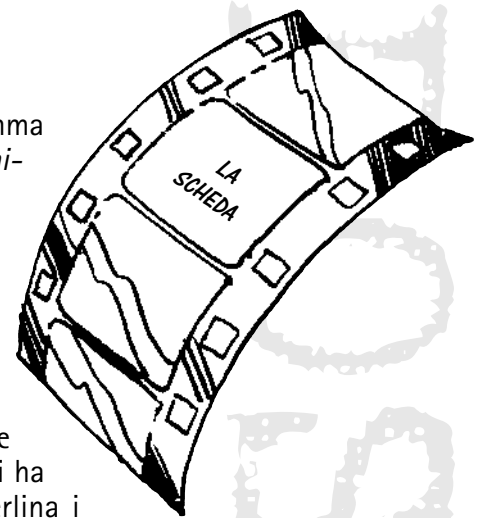
nella vita reale la crudeltà e la violenza fisica hanno delle conseguenze. Insomma sanno benissimo che "Matilde" del libro è una fantasia e anche che *Matilda* è una fantasia che li carica e li aiuta a esorcizzare e a sentirsi meglio. D'altro canto, al giorno d'oggi, i libri per bambini sono spesso molto annacquati per paura di spaventarli o di suggerire valori sbagliati, ma quando si annacqua troppo qualcosa, si ottiene della mediocrità pura e semplice...". Insomma De Vito non voleva che questo fosse un film mediocre, semplice, banale, anonimo e così ha usato un soggetto davvero consono al proprio gusto per la ridanciana cattiveria (che fu tipica di *The War of the Roses* e del precedente *Throw Momma from the Train*, suo film d'esordio) e con l'efficacia e l'immediatezza delle favole ha realizzato un film grottesco e intelligente in cui ha raccontato il bisogno d'affetto di ogni bambino e insieme ha messo alla berlina i non-valori (primi tra tutti la sete di denaro e la sudditanza televisiva) a cui credono invece i grandi, incitando così i più piccoli a ribellarsi contro chi non vuole loro davvero bene.

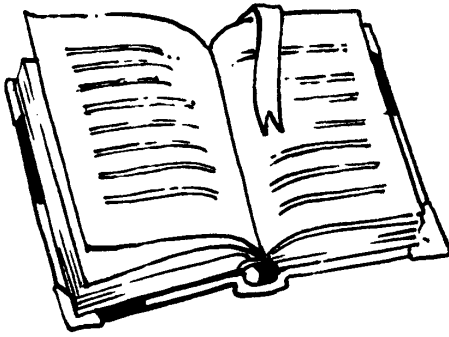
E ha saputo trattare il testo di Dahl con arguzia, ottenendo interessanti risultati sul piano visivo e dimostrando grandi capacità di esplorare la scena cinematografica con uno sguardo attento, pungente ed esteticamente gradevole, come giustamente afferma Paolo Cherchi Usai nella sua recensione al film comparsa sulla rivista "Segnocinema".

"Oltre a possedere un sicuro talento per le angolazioni provocatorie nel posizionare la macchina da presa, De Vito ha il dono dell'atmosfera: una volta identificate le possibilità di sviluppare il dato emotivo delle situazioni, De Vito è capace di sovraccaricarle al punto giusto, abbastanza da renderle taglienti eppure mai esagerate al punto di far gridare al kitsch. De Vito è anche uno storyteller di prima classe. Presenta i fatti con ordine, proprio come se raccontasse a voce una storia: *Matilda* è scandito dalla voce fuori campo dello stesso regista, che presenta gli avvenimenti con la stessa neutralità analitica che ogni bambino pretende da un resoconto fiabesco. Come nel racconto di fiabe, *Matilda* procede per accumulazione di indizi e sorprese. Una delle parti più esaltanti del film è proprio quella in cui il genio della protagonista è rivelato da brevi aneddoti senza dialogo, dalla scoperta della lettura alla forzata autonomia nel gestire le faccende di casa.

La compatta articolazione degli episodi trova il suo pendant nella fotografia. De Vito ha un debole per i colori primari, spalmati sullo schermo senza eccedere in ricercatezze espressioniste, ma senza neppure abbandonarsi alle urla fosforescenti dell'estetica postmoderna. Sceglie le icone del cattivo gusto, le depura dagli eccessi dell'inventiva, trova insomma un improbabile punto di incontro fra realismo e astrazione. *Matilda* non è mai un film fantastico: individui, oggetti, vestiti, appartengono al mondo di tutti i giorni. L'aria che si respira in *Matilda* è nitida, trasparente come una giornata di cielo terso in montagna: non ci sono nebbie, né tonalità grigie, le figure si stagliano sullo sfondo con la chiarezza del libro illustrato. Nitida – pur se sfaccettata – è anche la psicologia dei personaggi. Il loro interagire è dominato dal contrappunto più che dall'armonia. La mentalità del padre di Matilda è delineata in partenza e non sembra riservare sorprese, ma il suo reagire alle costanti riaffermazioni d'intelligenza e di autonomia creativa della figlia stupisce sempre per la sua imprevedibile ottusità. La direttrice della scuola è il simbolo della crudeltà educativa, ma non ci si stanca mai di scoprirne nuove accezioni; lungi dal configurarsi come cliché, il suo sadismo trova sempre modi inediti d'espressione. Non meno tagliente è il disegno delle dinamiche familiari che Matilda si trova a fronteggiare: l'implacabile logica della repressione, l'impulso potente a umiliare ogni slancio al conoscere, la scintillante schermaglia verbale che precede l'esercizio del potere adulto sui più deboli. Nessuno script, per quanto meticoloso nel calcolare i tempi, è sufficiente a imprimere un ritmo così perfetto nell'alternanza di pause e invettive, senso comune e irrazionalità.

Per farlo bisogna avere un'assoluta padronanza della messa in scena, senso metrico del dialogo in prosa, il piacere dell'inquadratura cronometrata al decimo di secondo. Tutte doti che De Vito possiede da tempo e che *Matilda* dispiega con disinvolta, istintiva precisione."





Libro & Film

a confronto

Ancor prima di leggere...



*Osserva attentamente
e fai viaggiare
la tua immaginazione*

Chi potrebbe essere la bambina raffigurata?

Quanti anni potrebbe avere?

L'illustrazione ti fa pensare che si tratti di una bambina che

Che storia potrebbe raccontare un libro con questa copertina?

Ancor prima di vedere...



*Osserva attentamente
e fai viaggiare
la tua immaginazione*

Chi potrebbero essere i 3 personaggi raffigurati nella locandina?

Quali caratteristiche potrebbe avere la donna?

E l'uomo?

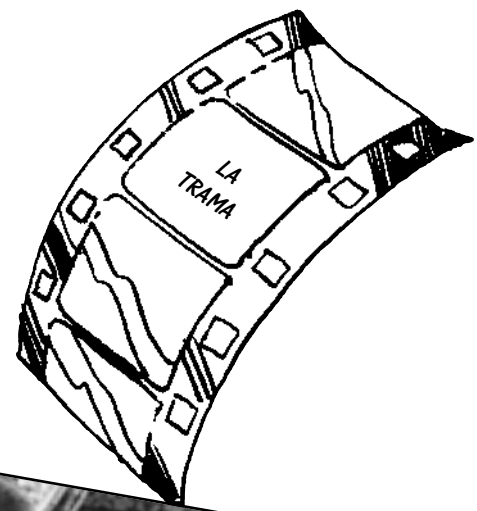
E la bambina?

Che storia potrebbe raccontare un film pubblicizzato da questa locandina?



Di quale momento si tratta?

Sicuramente le immagini riportate in questa pagina ti faranno ritornare alla mente scene e situazioni del film. Prova a osservarle attentamente, poi numera i fotogrammi e scrivi per ciascuno una didascalia.



A _____



B _____



C _____



D _____



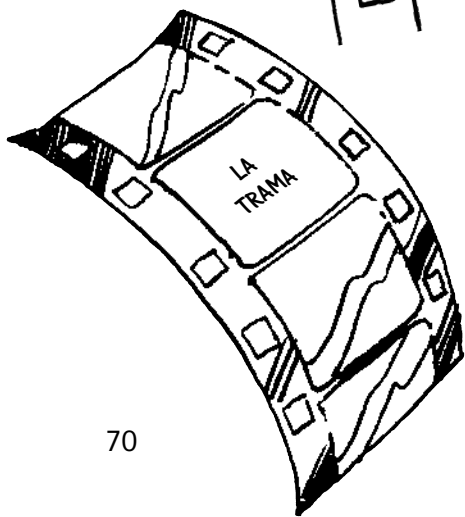
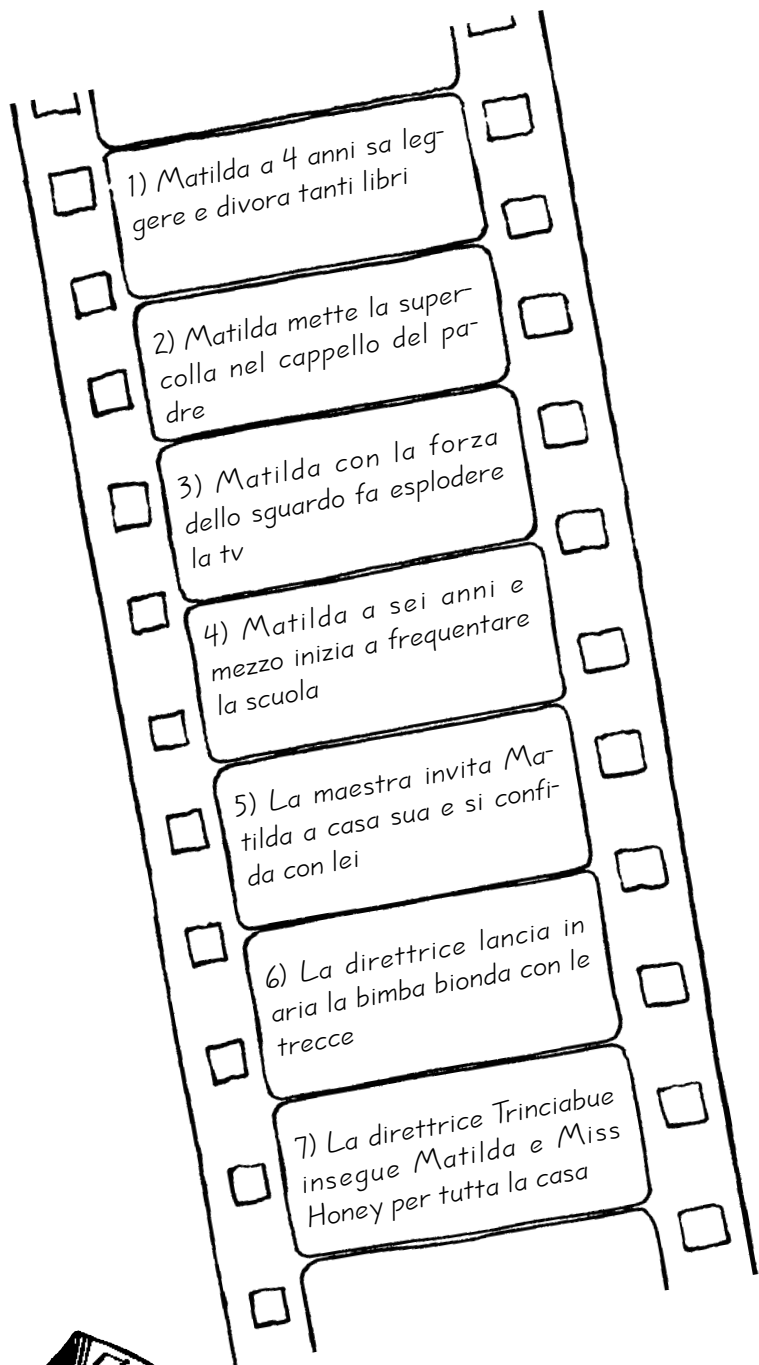
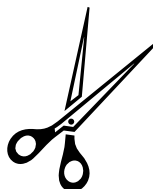
E _____

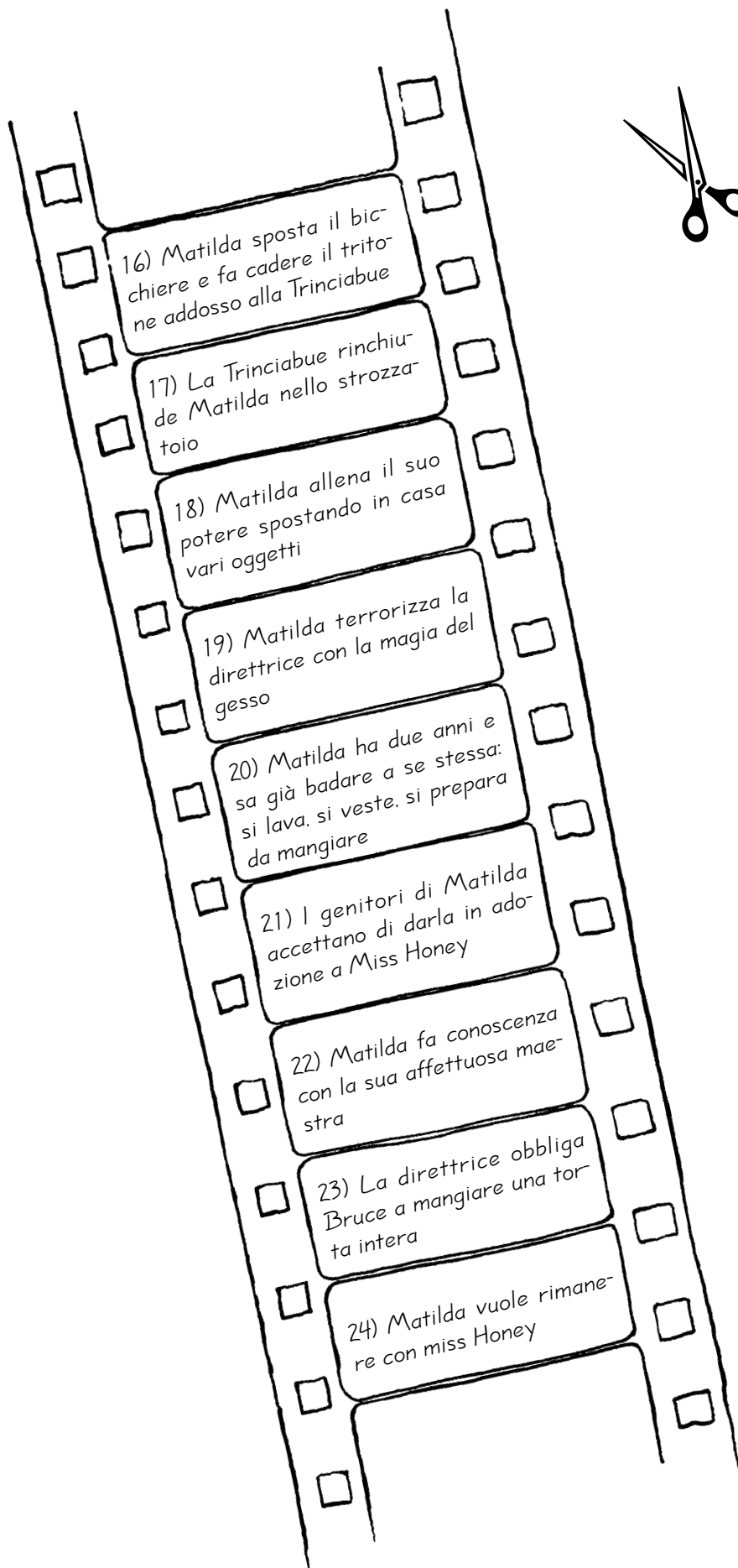


F _____

Il domino degli eventi...

Nei diversi fotogrammi sono elencati i momenti principali della storia narrata nel film. Potete divertirvi a ritagliarli tutti e a ricostruire l'ordine degli eventi. Il gioco può essere svolto da soli oppure a coppie o gruppi. In questo secondo caso ogni bambino riceverà alcuni fotogrammi. Il bambino che possiede il fotogramma della nascita lo posizionerà per primo e gli altri dovranno, usando la memoria, attaccare a questo i propri nel giusto ordine. Alla fine del gioco l'insegnante fornirà la soluzione esatta.





16) Matilda sposta il bicchiere e fa cadere il tritone addosso alla Trinciabue

17) La Trinciabue rinchiude Matilda nello strozzatoio

18) Matilda allena il suo potere spostando in casa vari oggetti

19) Matilda terrorizza la direttrice con la magia del gesso

20) Matilda ha due anni e sa già badare a se stessa: si lava, si veste, si prepara da mangiare

21) I genitori di Matilda accettano di darla in adozione a Miss Honey

22) Matilda fa conoscenza con la sua affettuosa maestra

23) La direttrice obbliga Bruce a mangiare una torta intera

24) Matilda vuole rimanere con miss Honey

25) La maestra libera Matilda dallo strozzatoio

26) Matilda e la maestra sono a casa della direttrice per cercare i "tesori"

27) La direttrice fugge dalla scuola a gambe levate

28) I bambini fanno lo scherzo del tritone alla direttrice

29) Matilda vuole raccontare alla mamma del primo giorno di scuola, ma lei non l'ascolta

30) Matilda sconfigge gli agenti dell' FBI.

31) Miss Honey ritorna nella sua villa insieme a Matilda

32) La mamma tenta di togliere il cappello al marito, ma combina un disastro

33) I genitori in fuga vanno a riprendere Matilda dalla casa di miss Honey

34) Matilda e miss Honey possono vivere finalmente felici

N.B. I numeri riportati nei singoli fotogrammi ovviamente non corrispondono all'ordine da tenere, ma servono come riferimento per la soluzione

Io sono... Matilda

Immagina che Matilda debba presentarsi a qualcuno che non la conosce per nulla, né sa niente della sua famiglia, della sua vita...

Cosa potrebbe dire di interessante?

Scrivilo all'interno del fumetto.



Il tuo parere su di lei...

Quali comportamenti fanno capire che Matilda è una bambina "speciale"?

Secondo te perché Matilda fa scherzi e dispetti ai suoi genitori?

Ritieni che il suo comportamento sia giusto? Perché?

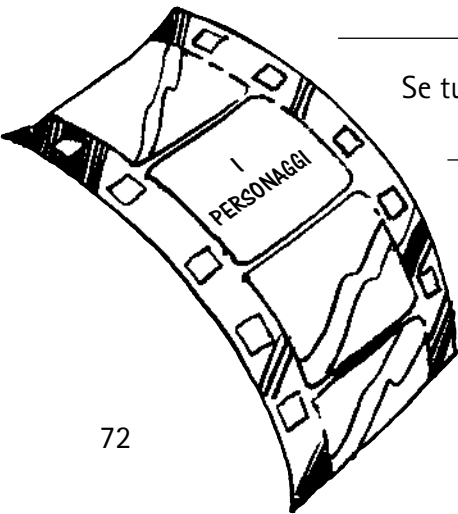
Se tu fossi nei panni di Matilda cosa faresti? Come ti comporteresti?

C'è qualcuno nella tua vita a cui ti piacerebbe fare scherzi? Di che tipo e perché?

Se tu possedessi i poteri di Matilda per cosa li useresti?

Pensi che Matilda sia una bambina fortunata o sfortunata?

Ti piacerebbe essere come lei? Perché?



Uno sguardo sui personaggi

Il signor Wormwood

Abbigliamento _____

Gesti e azioni ricorrenti _____

Modi di fare _____

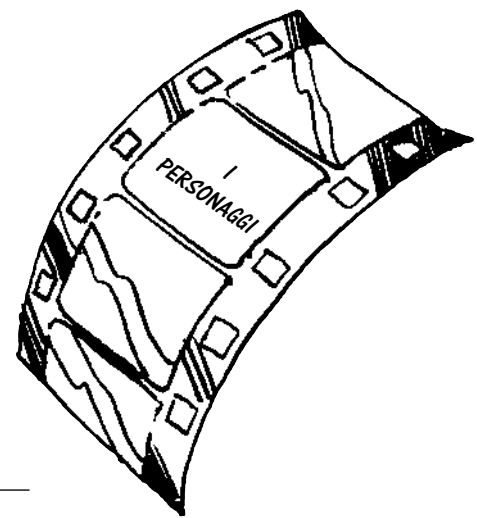
Modo di parlare _____

Frase ricorrenti _____

Interessi _____

Come si comporta con Matilda _____

Come lo inquadra spesso la macchina da presa _____



La signora Wormwood

Abbigliamento _____

Gesti e azioni ricorrenti _____

Modi di fare _____

Modo di parlare _____

Frase ricorrenti _____

Interessi _____

Come si comporta con Matilda _____

Come la inquadra spesso la macchina da presa _____



La direttrice Trinciabue

Abbigliamento _____

Gesti e azioni ricorrenti _____

Modi di fare _____

Modo di parlare _____

Frase ricorrenti _____

Interessi _____

Come si comporta con Matilda _____

Come la inquadra spesso la macchina da presa _____



La maestra miss Honey

Abbigliamento _____

Gesti e azioni ricorrenti _____

Modi di fare _____

Modo di parlare _____

Frase ricorrenti _____

Interessi _____

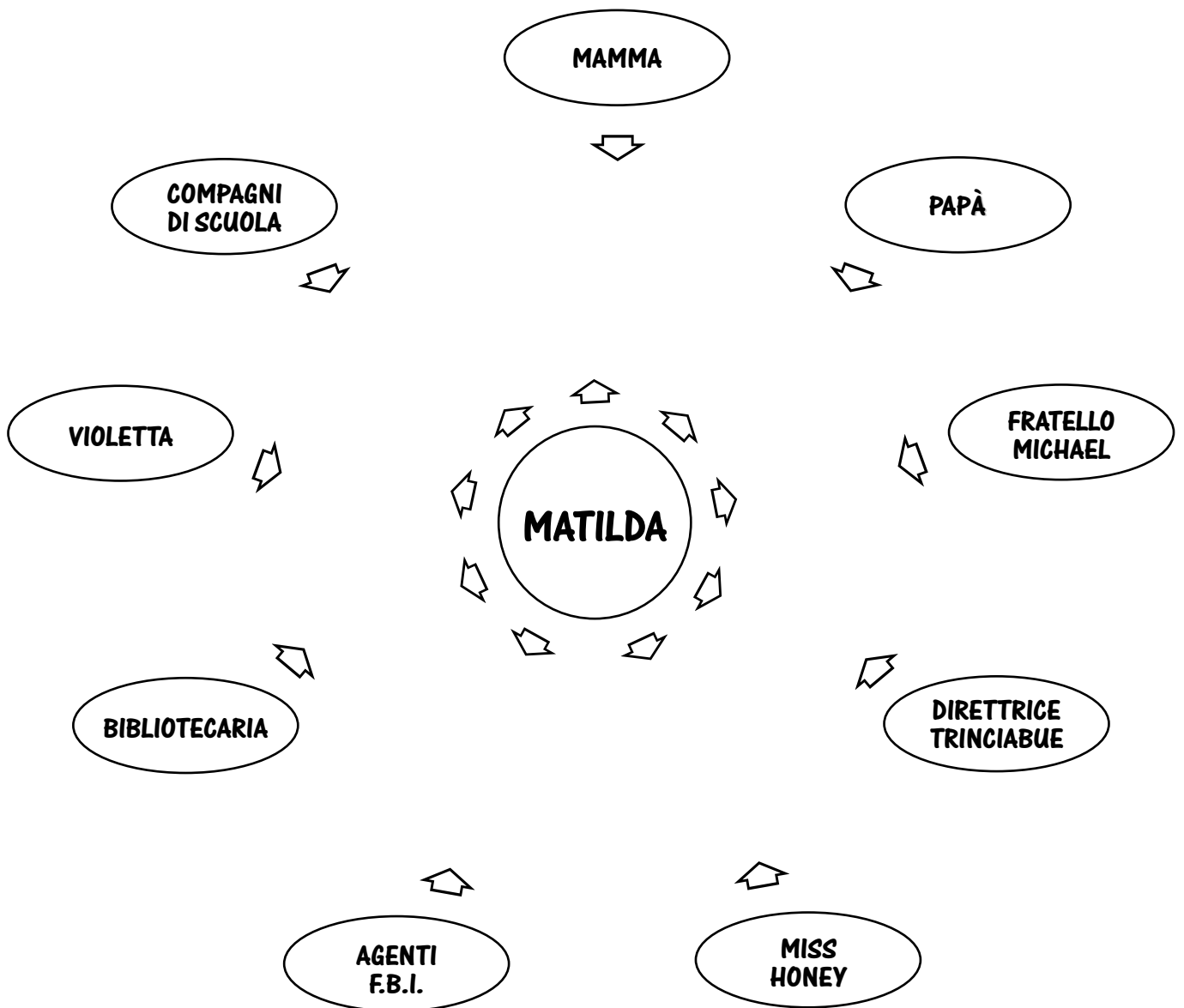
Come si comporta con Matilda _____

Come la inquadra spesso la macchina da presa _____

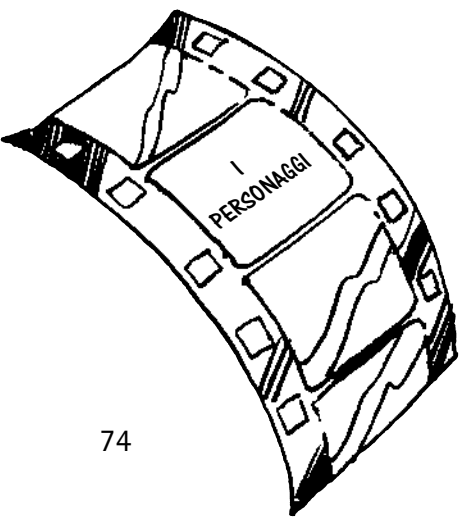


Il cerchio delle relazioni

Colora di rosso i nomi dei personaggi principali e di blu quelli dei personaggi secondari. Le doppie frecce indicano le relazioni tra i diversi personaggi. Scrivi tra le frecce la(le) parola(e) che ti sembra(n)o più adeguata(e) per definire il tipo di rapporto esistente fra i vari protagonisti della storia. Colora poi con l'arancione quelle che secondo te sono positive e con il verde quelle che ritieni negative. Se vuoi, aiutati con i termini riportati nel box a piede pagina.



FIDUCIA - AFFETTO - AMORE - COMPRENSIONE - ATTENZIONE
COMPLICITÀ - AMICIZIA - RISPETTO - INDIFFERENZA - DISATTENZIONE
INCOMPRENSIONE - CATTIVERIA - PAURA - CORAGGIO
DERISIONE - DISPREZZO - AIUTO - BISOGNO DI AMORE E ATTENZIONE
STIMA - BISOGNO DI AFFETTO - INCOMUNICABILITÀ
INGIUSTIZIA - DIFESA - ATTACCO



Matilda e... la lettura Tu



Cosa legge Matilda?

Perché ama leggere?

Con chi legge?

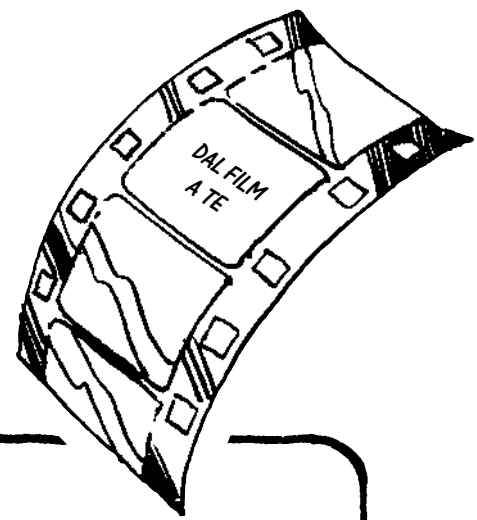
Dove legge?

Quando legge?

Secondo te la lettura per lei è una "buona compagna"?

Perché?

C'è qualche altro personaggio nel film che ama leggere?



disegnati mentre leggi 

Cosa leggi?

Ti piace leggere? Perché?

Di solito con chi leggi?

Dove leggi?

Quando leggi?

Per te la lettura è una "buona compagna"?

Perché?

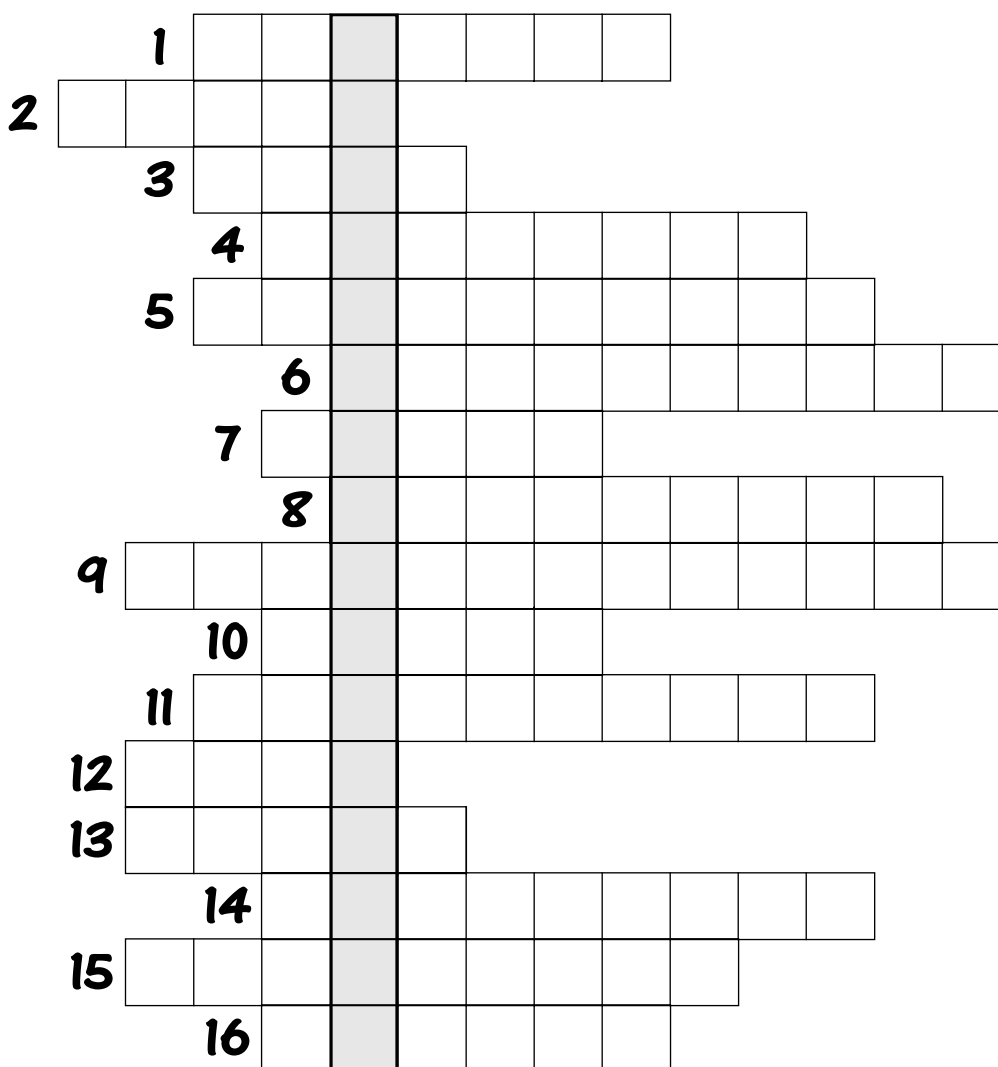
C'è qualcuno fra i tuoi conoscenti che la pensa come te sulla lettura?

Confronta le tue risposte con quelle dei tuoi compagni.

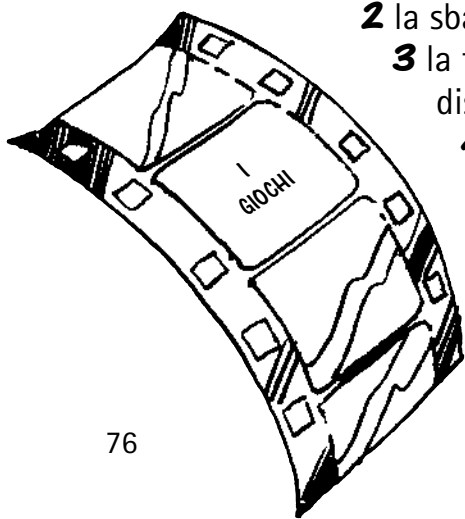
I poteri di Matilda

Con la sola forza del pensiero Matilda sa far muovere gli oggetti...
Vediamo se ti ricordi quali.

Una volta completato il cruciverba, se avrai risposto esattamente, nella colonna più calcata ti uscirà una scritta che ha a che fare con il film.



- | | |
|--|--|
| 1 li fa volare in cielo | 9 l'estrae dal videoregistratore |
| 2 la sbatte forte | 10 l'estrae dallo scaffale |
| 3 la fa muovere lungo una discesa | 11 le suona |
| 4 lo fa finire nel camino e lo brucia | 12 le accende e le spegne |
| 5 lo fa esplodere | 13 le fa volare e danzare in aria |
| 6 la fa ruotare sul mappamondo | 14 lo rovescia |
| 7 lo fa scrivere da solo | 15 lo riempie e se lo infila in bocca |
| 8 li scambia di posto | 16 la lancia in bocca al fratello |



Matilda, Tu e... la TV



In casa di Matilda

Chi la guarda?

Cosa vedono?

Quando?

Ti sembra un buon modo di guardare la TV? Perché?

Matilda ama guardare la TV? Perché?

Nella famiglia di Matilda la TV è causa di problemi?

Quali?

Che consigli daresti alla famiglia di Matilda?

In casa tua

Guardate la TV?

Cosa guardate?

Chi sceglie?

Come sceglie?

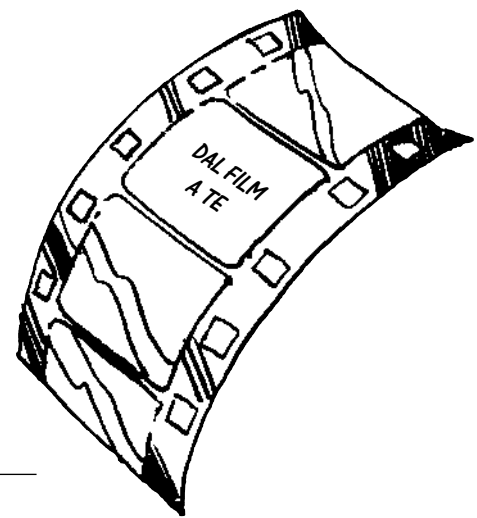
I tuoi genitori ti costringono a guardare la TV? Quando e perché?

I tuoi genitori ti vietano di guardare la TV? Quando e perché?

Vedi la TV da solo?

Quante TV ci sono in casa tua?

Pensi sia positivo guardare la TV tutti insieme?



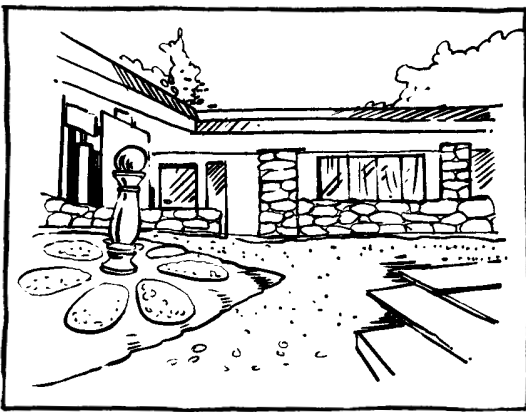
I luoghi del film

Ti ricordi quali sono tutti i luoghi in cui si svolge il film (esterni e interni)? Prova ad elencarli.

Ora confrontiamo quelli più importanti e ricorrenti.

La casa di Matilda

Esterno



Descrivi

La casa della direttrice Trinciabue

Esterno



Descrivi

Interno



Descrivi

Interno

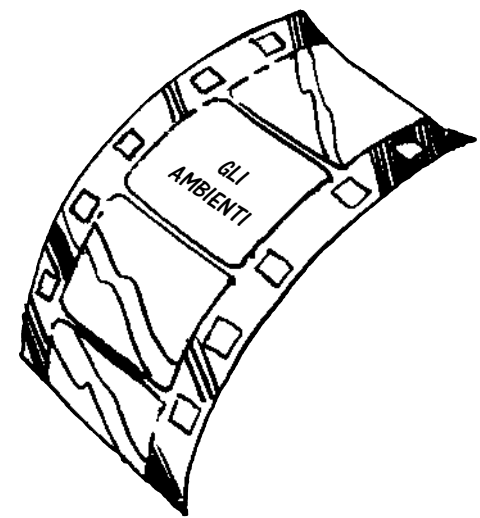
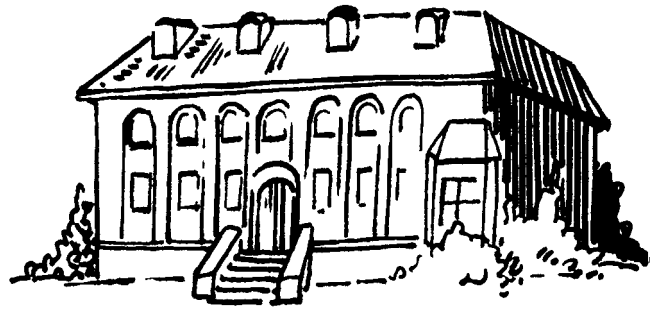


Descrivi

GLI AMBIENTI

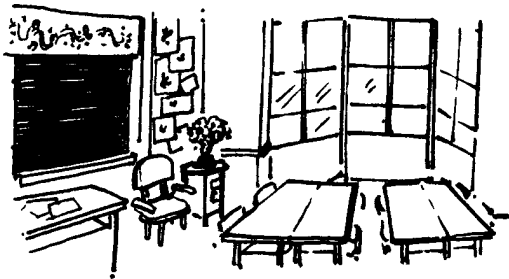
La scuola

Esterno



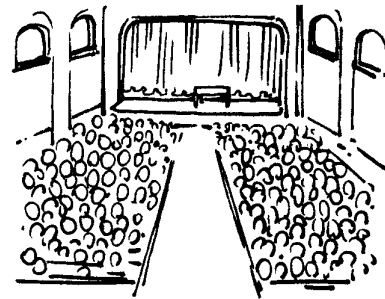
Descrivi

Aula



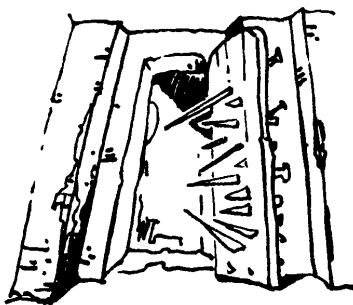
Descrivi

Aula magna



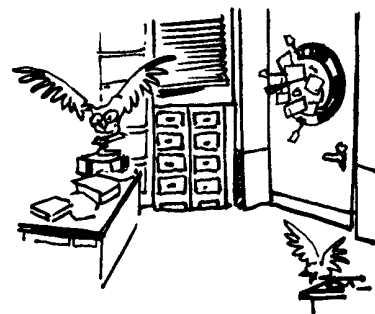
Descrivi

Strozzatoio



Descrivi

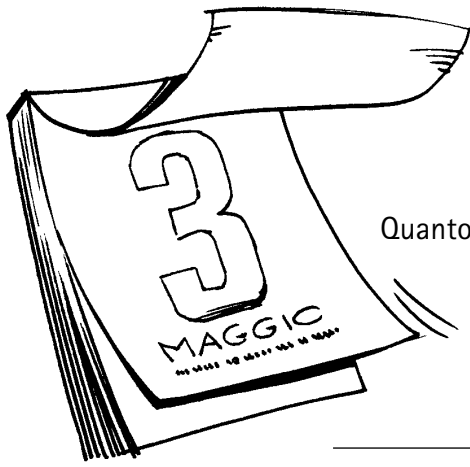
Ufficio direttrice



Descrivi

Cosa ti piace e cosa non ti piace di questa scuola? Perché?

C'è qualche somiglianza o differenza con la tua? Quale?



Il tempo del film

Quanto tempo dura il film?

Che arco di tempo abbraccia la storia raccontata nel film?

Come sono segnalati i passaggi di tempo e i salti da un periodo all'altro (che nel linguaggio cinematografico si definiscono *ellissi temporali*) nel film?

- Attraverso una voce fuori campo maschile che spiega l'evolversi della storia
- Attraverso dissolvenze incrociate cioè immagini di Matilda che si sovrappongono ad altre
- Non sono segnalati in alcun modo Attraverso delle didascalie
- È Matilda stessa che racconta in prima persona la sua storia



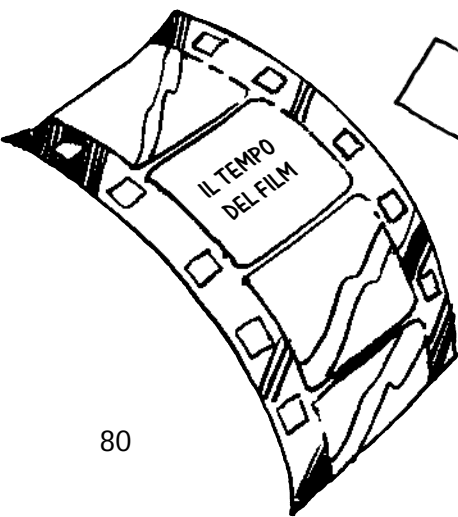
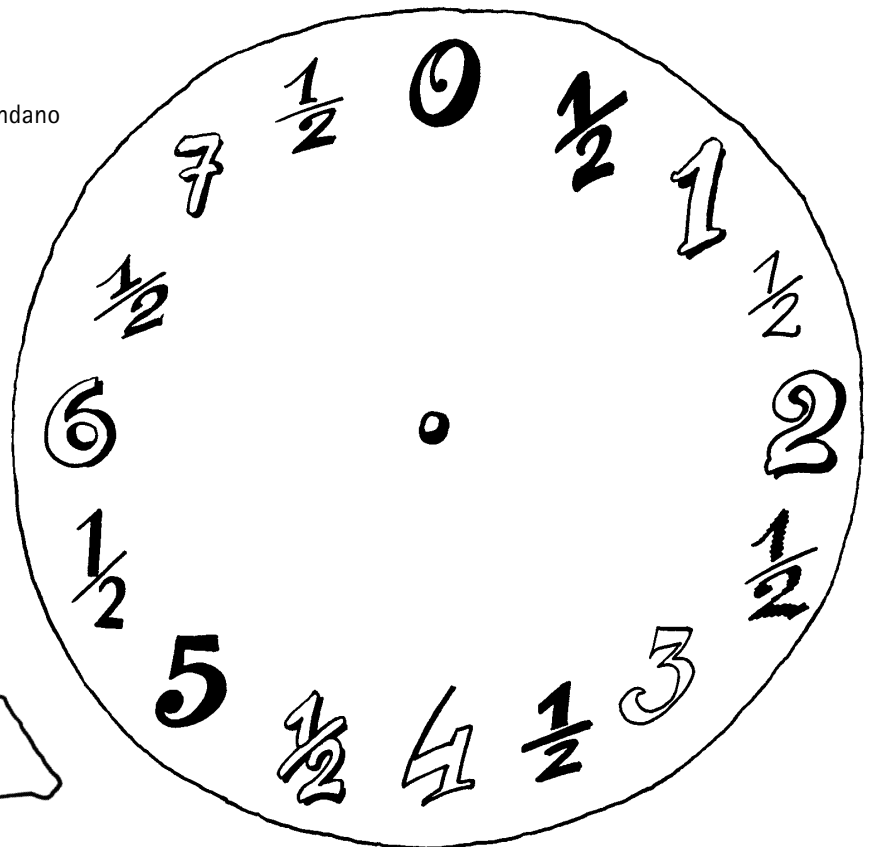
L'orologio della vita di Matilda

Segna sull'orologio i periodi della vita di Matilda di cui si parla nel film cerchiandoli di rosso e collega a ciascuno gli eventi corrispondenti a ogni età, scegliendoli fra quelli elencati sotto.

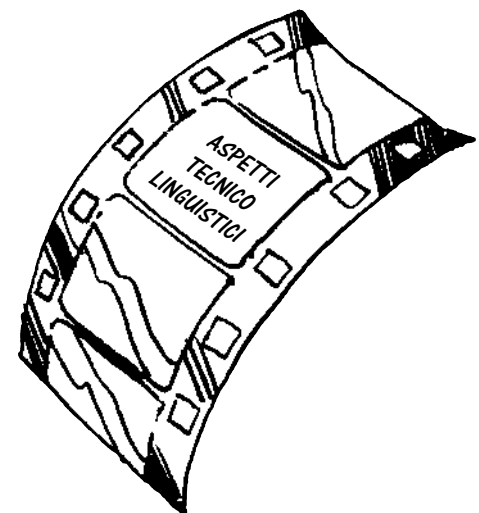
Attento: alcuni eventi non c'entrano!

- Inizia la scuola elementare
- Sa scrivere il suo nome
- Vuole andare a scuola ma i genitori non la mandano
- Va alla scuola materna
- Legge riviste e libri di ogni genere
- Inizia la scuola elementare
- Inizia a camminare
- Sa badare a se stessa: si lava, si veste, cucina
- Impara a parlare

Ritaglia le lancette e fissale al centro dell'orologio



Fotogrammi a confronto



Fotogramma A

1 - Tipo di angolazione

- Frontale Obliqua dal basso Obliqua dall'alto

2 - Piano

- Primo piano Campo totale Mezza figura

3 - Espressione del personaggio

4 - Perché secondo te c'è anche un cane nell'inquadratura?

- Perché è il cane di Matilda Per creare un confronto e far notare com'è piccola la bambina
 Perché il cane la vuole aggredire

5 - Che sensazione trasmette quest'immagine?

Fotogramma B

1 - Tipo di angolazione Frontale Obliqua dal basso

- Obliqua dall'alto

2 - Piano Primo piano Piano americano Mezza figura

3 - Espressione del personaggio

4 - Che sensazione trasmette quest'immagine?

Fotogramma C

1 - Tipo di angolazione Frontale Obliqua dal basso

- Obliqua dall'alto

2 - Piano Primo piano Campo totale Mezza figura

3 - Espressione dei personaggi

4 - Perché secondo te il regista ha messo il camino tra i 2 personaggi?

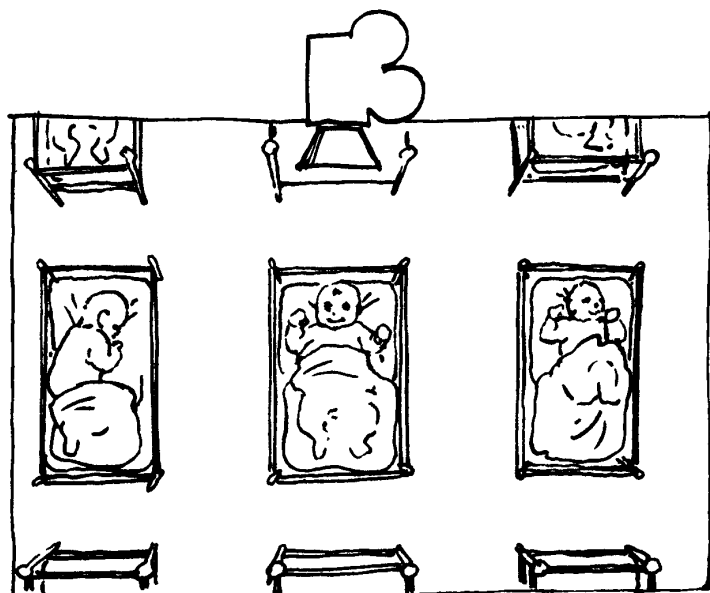
5 - Che sensazione trasmette quest'immagine?



L'uso della macchina da presa per creare emozioni...

I diversi modi di riprendere una situazione, di inquadrare una scena sono molto importanti al fine del messaggio che si vuole trasmettere allo spettatore. La posizione, l'inclinazione, l'angolazione di ripresa e la vicinanza e/o lontananza della cinepresa dal soggetto da riprendere sono spesso importanti strumenti linguistici che il regista utilizza per produrre emozioni, per descrivere i rapporti fra i personaggi, per creare atmosfere...

Cerca di ricordare quando, in quali scene, nel film sono stati utilizzati i seguenti modi di ripresa e prova a spiegare secondo te il perché.



Angolazione perpendicolare dall'alto (a piombo)

A quale scena si riferisce questa inquadratura?

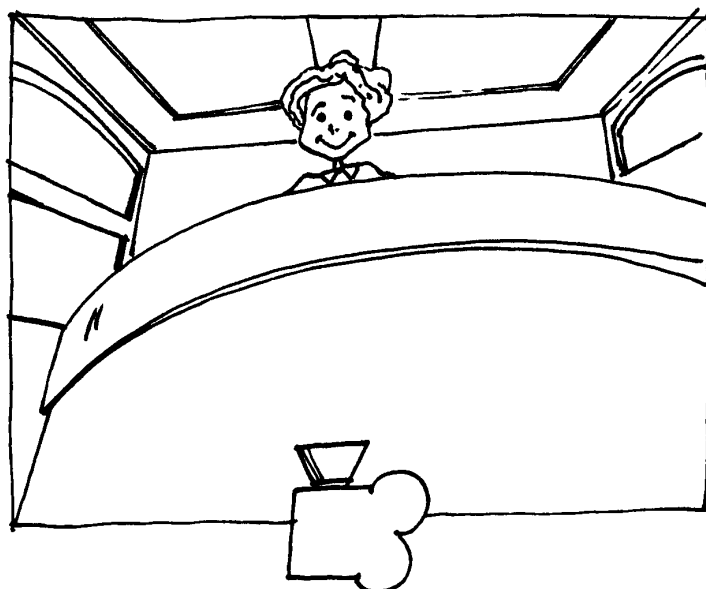
Ti ricordi altre scene riprese in questo modo?

Significato _____

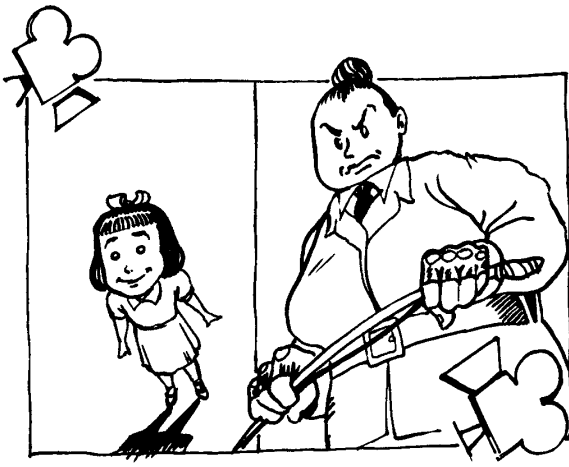
Angolazione perpendicolare dal basso

A quale scena si riferisce questa inquadratura?

Ti ricordi altre scene riprese in questo modo?



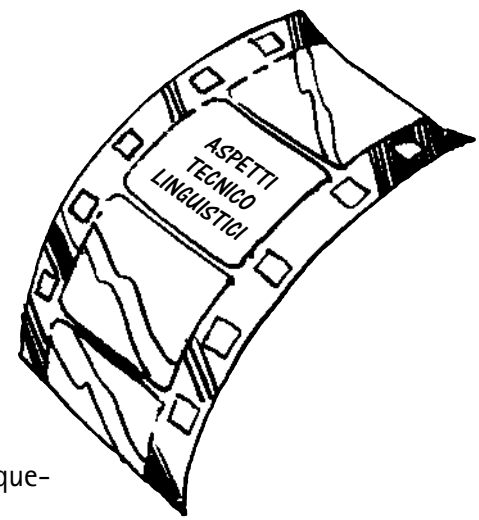
Significato _____



**Angolazione alternata:
obliqua alto / obliqua basso**

A quale scena si riferisce questa inquadratura?

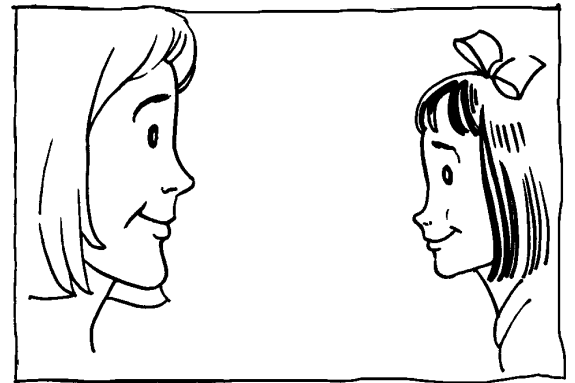
Ti ricordi altre scene riprese in questo modo?



Riprese frontali

In quale situazione ricordi questo tipo di ripresa?

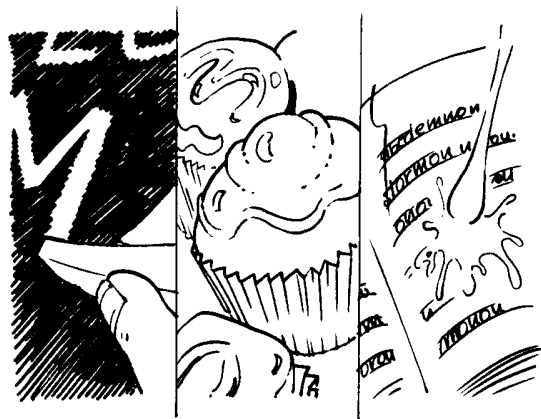
Significato _____



Riprese in dettaglio

In quali scene ricordi questo tipo di dettagli?

Significato _____

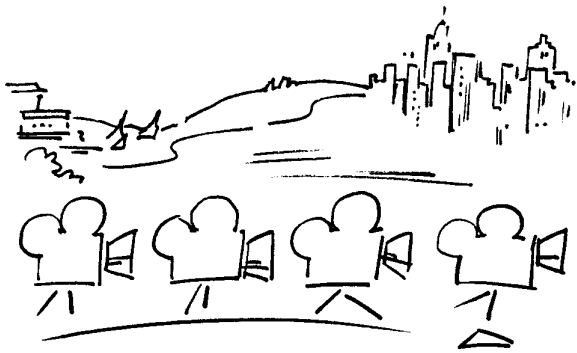


Riprese in primo piano

Quando ricordi riprese di soggetti in primo piano?

Significato _____





Riprese accelerate

Ti ricordi in quali situazioni sono stati utilizzati questi movimenti di macchina accelerati?

Che effetto producono?

Riprese circolari veloci

Quali scene sono state riprese utilizzando questa tecnica?

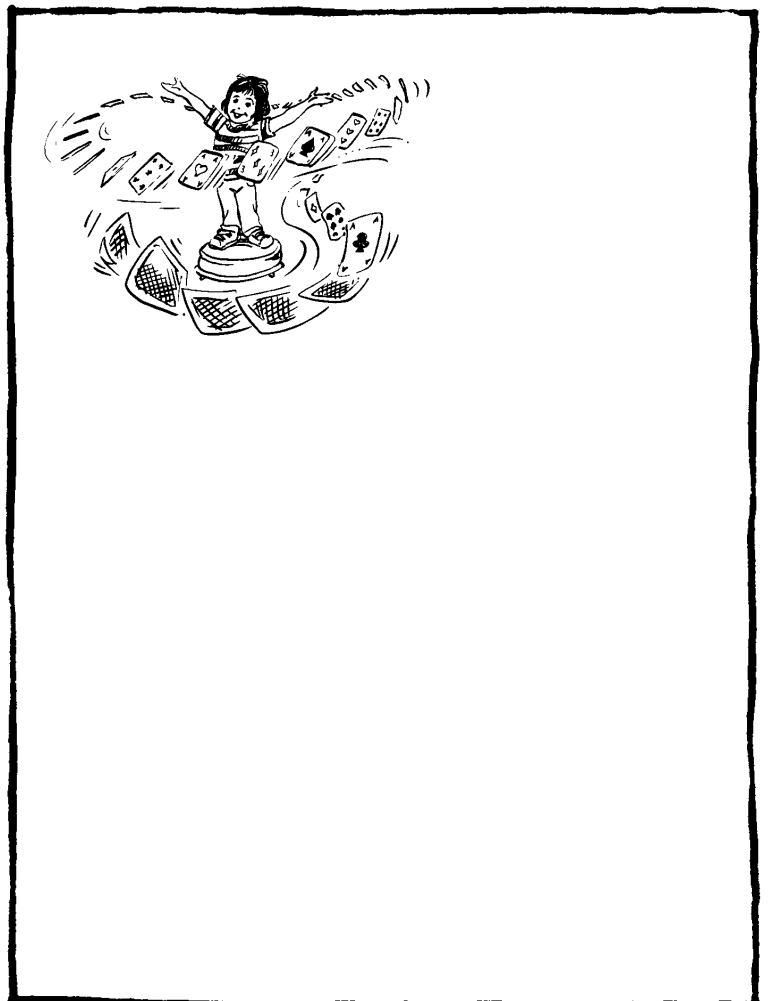
Che effetto producono?



Effetti speciali

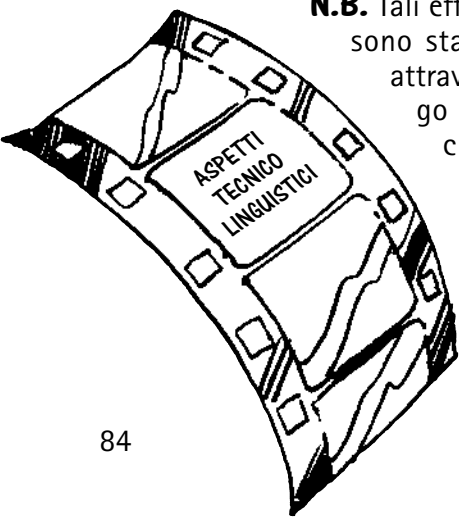
Nel film sono stati utilizzati anche molti trucchi ed effetti speciali per rendere più magica l'atmosfera e la narrazione.

Te ne ricordi qualcuno?



Disegnali →

N.B. Tali effetti / trucchi sono stati realizzati attraverso l'impiego di computer che digitalizzano e rielaborano le immagini.



Chi ha paura delle streghe?

(The Witches) di Nicholas Roeg (1990)

QUINTA ELEMENTARE E SCUOLA MEDIA

Cast

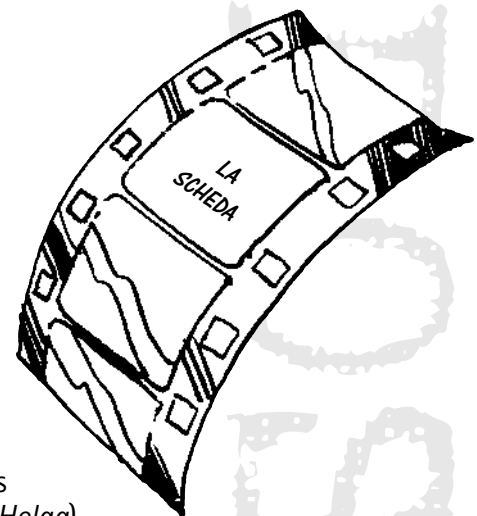
Prodotto da: Mark Shivas per Warner Bros **Produttore Esecutivo:** Jim Henson
Soggetto: dal romanzo omonimo di Roald Dahl **Sceneggiatura:** Allan Scott
Montaggio: Tony Lawson **Fotografia:** Harvey Harrison **Musiche:** Stanley Myers
Interpreti: Angelica Huston (signorina Ernst/la Grande Strega), Mai Zetterling (*Helga*),
Jasen Fisher (*Luke*), Brenda Blethyn (*signora Jenkins*) **Durata:** 92 minuti, U.S.A. 1990
Distribuzione: Warner Bros Italia

Sinopsi

La nonna Helga racconta al nipotino americano Luke una storia di streghe. Non si tratta però di una delle solite fiabe. La nonna porta su di sé i segni del suo incontro con una vera strega: le manca infatti un dito. Una sua coetanea, racconta, fu rapita da una strega e finì intrappolata in un quadro dipinto dal padre dove trascorse, invecchiando, il resto della vita. La nonna però sembra essere in grado di identificarle con precisione. Le streghe sembrano persone normali ma hanno delle caratteristiche particolari che ne possono rivelare, a un occhio attento, la vera natura: un cerchietto violaceo nella pupilla, scarpe e guanti dalle forme squadrate che nascondono i sottostanti moncherini, parrucche che coprono teste pelate a cui causano pruriti fastidiosi. Ovviamente le streghe odiano i bambini e cercano di sopprimerli. I genitori di Luke muoiono in un incidente stradale nella notte stessa in cui il bambino ha parlato con la nonna delle streghe. Helga e Luke partono per l'Inghilterra prima che il bambino torni negli Stati Uniti. Per il suo compleanno Luke riceve in regalo dalla nonna una coppia di topini bianchi ma in quel giorno Helga viene colpita da un attacco di diabete. Nonna e nipote si concedono una vacanza in Cornovaglia, in un albergo isolato che si affaccia su una scogliera. Vi giungono mentre vi si sta per tenere un convegno di signore che dichiarano di occuparsi di difesa dell'infanzia.

Luke scopre che, in realtà, si tratta di un convegno di streghe. Assiste alla loro trasformazione in figure orrende in occasione di una riunione presieduta dalla Grande Strega Suprema. Essa è la strega più cattiva e priva di scrupoli e si dichiara insoddisfatta dell'attività delle streghe inglesi. I bambini eliminati sono troppo pochi. Ora le streghe dovranno lasciare le loro occupazioni di copertura per aprire pasticcerie. Nei dolci verrà messa una pozione speciale, preparata dalla Grande Strega Suprema, capace di trasformare i bambini in topi. L'esperimento esemplificativo viene compiuto su Bruno, un ragazzino goloso con cui Luke ha fatto amicizia. Avendo assistito alla terribile scena, il ragazzino cerca di fuggire ma viene scoperto e catturato dalle streghe che lo trasformano istantaneamente in topo a sua volta. Ma Luke non si perde d'animo. Rintracciato Bruno si reca con lui dalla nonna mettendola sull'avviso. Riesce a farsi calare nella stanza della Grande Strega Suprema e a rubarle la pozione stregata. S'intrufola in cucina e riesce a versare una dose abbondante nella minestra che verrà servita alle streghe. La nonna cerca di convincere i genitori di Bruno della trasformazione del figlio in topo, ma viene cacciata in malo modo.

Le streghe, una volta mangiata la minestra, si trasformano in roditori e nell'albergo ha inizio, da parte del personale, la caccia grossa. Anche la Grande Strega Suprema viene irrimediabilmente mutata in topo. L'unica strega che si salva è la sua assistente che, continuamente maltrattata, era stata allontanata dal banchetto.



Luke torna a casa con la nonna, ormai rassegnato a convivere con il suo nuovo status di roditore. Ma la strega sopravvissuta ha mutato stile di vita e, in modo del tutto gratuito, lo restituisce alla sua dimensione di bambino.

Analisi della struttura

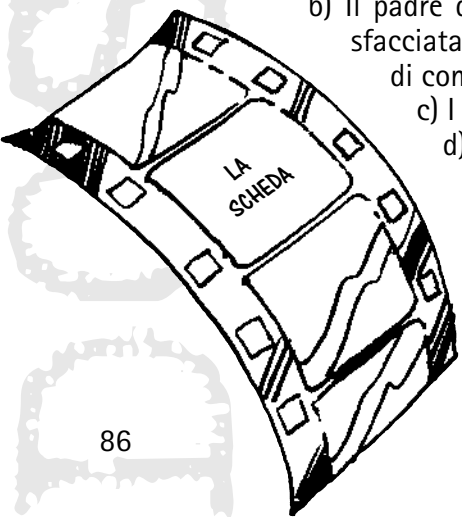
La presente analisi su *Chi ha paura delle streghe?*, tratto dal romanzo omonimo di Roald Dahl, si riferisce esclusivamente al testo filmico omettendo quindi i riferimenti al testo letterario che richiederebbe uno spazio molto ampio. Va innanzitutto rilevato che la regia di Nicolas Roeg 'marca' autorialmente il film. Roeg è infatti uno di quei registi che periodicamente affrontano il tema del paranormale o comunque, dell'inspiegabile razionalmente. Basta rivedere *A Venezia... un dicembre rosso shocking* (1973) e *Mille pezzi di un delirio* (1987) per averne puntuale conferma. A lui si unisce, in questa occasione, Jim Henson, il geniale creatore dei Muppets, che contribuisce indubbiamente a creare la dimensione in bilico tra realtà e fantasia.

Il film si apre con una situazione 'anomala': una nonna, per fare addormentare il proprio nipote, gli racconta storie di streghe. Ciò che più colpisce è il fatto che non si tratta di personaggi immaginari. Le streghe esistono e la nonna le ha incontrate. I dettagli che espone sono minuziosi e un dito mancante ne costituisce la prova. Immediatamente una narrazione si inserisce nella vicenda a cui stiamo assistendo. Con una soluzione visivamente molto efficace, vediamo l'amica della nonna quando era bambina trasformata in un personaggio di un quadro. L'idea dell'opera d'arte come 'prigione' è interessante e viene poi riportata alla memoria dello spettatore da un altro quadro che la Grande Strega Suprema osserva con soddisfazione. Con pochi tratti viene descritta la condizione sociale della famiglia di Luke, prima che essa venga distrutta dall'incidente stradale. Si osservi come la semplicità della nonna 'europea' venga contrapposta alla esibizione di ricchezza degli 'americani'. Si osservi poi come la tipologia dei due ragazzini protagonisti, Luke e Bruno, sia strettamente aderente a stereotipi consolidati: magro e con gli occhiali l'uno, decisamente sovrappeso (come altri personaggi di Dahl) l'altro. Roeg interviene poi sull'edificio che diviene 'teatro' della vicenda. Da dignitoso, ma un po' polveroso albergo esso si trasforma progressivamente in un 'castello' pericoloso le cui dimensioni mutano anche in considerazione della trasformazione dei due protagonisti in topi. Affidandosi con misura a riprese in soggettiva Roeg ci fa percepire il punto di vista dei 'bambini-topi' tentando quindi di far partecipare 'dall'interno' il giovane spettatore.



Quello che però maggiormente colpisce in questo film dalla diffusa misoginia è l'aspetto 'orrorifico'. Non solo le streghe ribaltano l'ordine dei valori familiari (il bambino 'pulito' è più in pericolo di quello sporco) ma il loro aspetto esteriore maschera ben altre fattezze che raggiungono l'apice dell'orrido nella Grande Strega Suprema. Il film sviluppa questo tema sotto diversi aspetti. Proviamo ad enuclearne i principali:

- a) La nonna ha un aspetto semplice, ma riesce ad affrontare e risolvere grossi problemi.
- b) Il padre di Bruno si presenta come filantropo, ma è un uomo gretto che fa una corte sfacciata alla Grande Strega dinnanzi alla moglie, maltratta il personale e non è capace di comprendere quanto è accaduto.
- c) I due ragazzini 'sembrano' topi, ma hanno conservato intatta la loro personalità.
- d) Il direttore dell'albergo non è così affidabile come sembra: una cuoca e una cameriera sono streghe e la cameriera che ha una relazione con il direttore approfitta dei prodotti che trova nelle camere degli ospiti.
- f) Per finire, questa volta nel segno della positività, la strega segretaria rivela di non essere così cattiva e astiosa come sembrava tramutando le proprie frustrazioni in generosità.



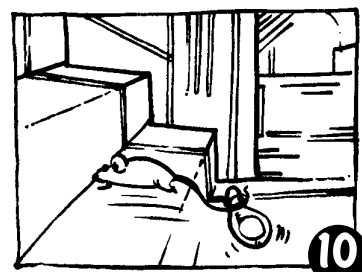
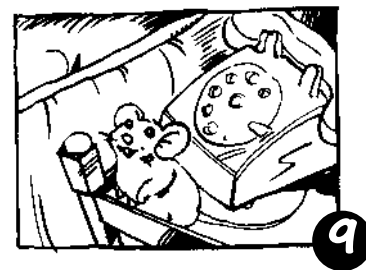
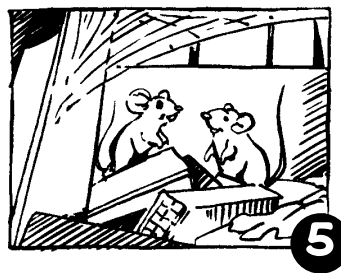
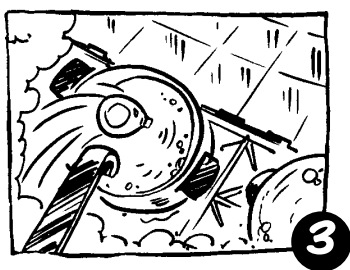
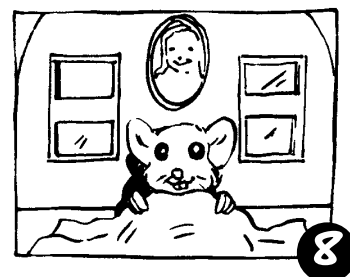
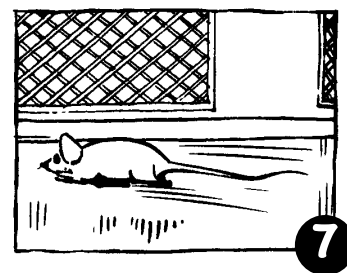
Lo storyboard da riordinare

Lo sceneggiatore, prima delle riprese, ha disegnato lo storyboard di tutte le sequenze del film.

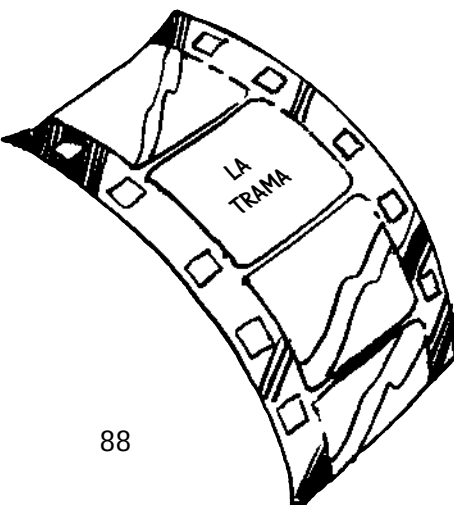
Lo storyboard relativo alla sequenza in cui Luke viene trasformato in topo e mette in atto un piano per sconfiggere le streghe è stato però – per errore – disordinato.

A te il compito di rincollare ogni immagine al posto giusto e di scrivere, per ciascun fotogramma, una breve didascalia.

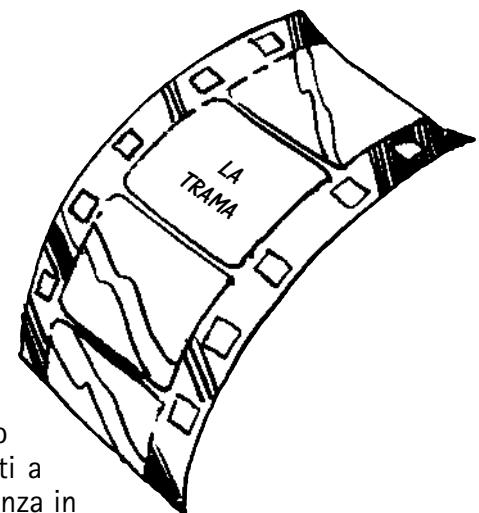
N.B. Lo storyboard è la rappresentazione grafica (schizzi o vignette) delle diverse inquadrature che compongono una sequenza cinematografica.



Al termine del lavoro chiedi la soluzione all'insegnante.



Pesca il pezzo e forma la catena della storia...



Questo gioco di riordino della trama del film andrebbe fatto collettivamente o a piccoli gruppi e, comunque, divisi in due squadre. Le sequenze sotto riportate devono essere tagliate e messe in una busta, quindi ogni componente di entrambe le squadre è invitato a pescare un fogliettino. Quando tutti hanno in mano almeno una sequenza, il gioco può iniziare: i bigliettini vengono letti a voce alta e poi ciascuno deve capire quando è il suo turno e attaccare la sequenza in proprio possesso a quella precedente. Alla fine le 24 sequenze devono essere disposte ordinatamente a formare una catena. L'insegnante fa da arbitro, segnala gli eventuali errori e segna un punto per ogni risposta esatta. Vince la squadra che commette meno errori e che di conseguenza totalizza un punteggio più alto.

3 Quella sera stessa i genitori di Luke muoiono in un incidente stradale. Nonna e nipote apprendono la notizia dalla polizia la mattina seguente e rimangono, ovviamente, sconvolti dal dolore.

7 Durante la notte la strega sopravvissuta va fuori dalla casa di Luke e con una magia ritrasforma il topo in bambino. Luke e la nonna salutano la strega dalla finestra e il piccolo le raccomanda di non dimenticarsi di Bruno che è ancora topo e tornerebbe volentieri bambino.

1 Luke, oltre a sentire il piano, assiste anche a un esperimento esemplificativo fatto su Bruno: il bambino attratto dalla strega con del cioccolato, viene trasformato in topo in pochi istanti.

9 Nell'albergo Luke fa conoscenza con Bruno, un bambino golosissimo che passa il tempo ad abbuffarsi di dolci.

15 La Presidentessa in realtà è la Grande Strega Suprema e durante la riunione esprime la sua insoddisfazione per i pochi bambini che le streghe sono riuscite a eliminare quell'anno ed espone il proprio piano alle altre: ogni strega dovrà aprire una pasticceria e vendere dolci speciali che conterranno una pozione magica capace di trasformare tutti i bambini in topi.

23 Nello stesso albergo si sta per tenere un convegno di signore che dicono di occuparsi della difesa dei diritti dell'infanzia maltrattata.

19 Una sera, in Norvegia, nonna Helga racconta al nipotino Luke una storia di streghe. Non si tratta però di una delle solite fiabe... Le streghe, dice la nonna, esistono davvero e lei ne porta i segni sul suo corpo. E spiega a Luke come fare per riconoscerle e per difendersi.

17 Helga e Luke, rimasti soli, decidono di andare a trascorrere un periodo in Inghilterra, prima che il bambino torni negli Stati Uniti.

21 Luke ed Helga bevono un the all'inglese nella sala da pranzo e, in quell'occasione, la nonna vede la presidentessa dell'associazione "Difesa dei bambini" e ha subito la netta sensazione di conoscerla.

12 Per la convalescenza di Helga, Luke e la nonna si recano in Cornovaglia, per trascorrere un periodo di vacanza in un bell'hotel sul mare.

20 Per sconfiggere le streghe, Luke convince la nonna a mettere in atto un piano. Si fa calare nella stanza della grande Strega Suprema, riesce a rubarle una boccetta contenente la pozione magica e a ritornare, dopo varie peripezie, dalla nonna.

18 Luke torna a casa con la nonna, ormai rassegnato al suo nuovo stato di roditore. La nonna gli prepara anche una casetta in miniatura e un parco giochi.

5 Nascosto dietro a un paravento, Luke assiste alla trasformazione delle donne in streghe calve e dall'aspetto mostruoso e orripillante.

14 Per il suo compleanno Luke riceve in dono dalla nonna una coppia di criceti bianchi ed è molto felice, ma proprio in quel giorno la nonna viene colpita da un attacco di diabete che la costringe a letto per un po'.

8 Un giorno, mentre Luke sta giocando su un albero, viene avvicinato da una donna. Il bambino riconosce, dietro l'apparente normalità, le sembianze di una strega: la donna ha infatti una strana luce viola negli occhi.

13 La nonna e Luke sono felicissimi per questa inaspettata sorpresa: adesso potranno andare in America a sconfiggere anche là tutte le streghe malvagie. I due non sanno però che il più bello deve ancora arrivare...

4 Luke s'intrufola in cucina e riesce a versare la pozione contenuta nella boccetta dentro al pentolone dove cuoce la zuppa di crescita ordinata per cena da tutte le streghe.

16 Luke inizia a esplorare l'albergo e per caso si trova ad assistere a una riunione del gruppo di donne e scopre che in realtà il loro è un convegno di streghe, ovvero di esseri che odiano i bambini.

24 Alla fine della riunione Luke viene scoperto dalle streghe, tenta di fuggire, ma viene catturato e trasformato anch'esso in topo.

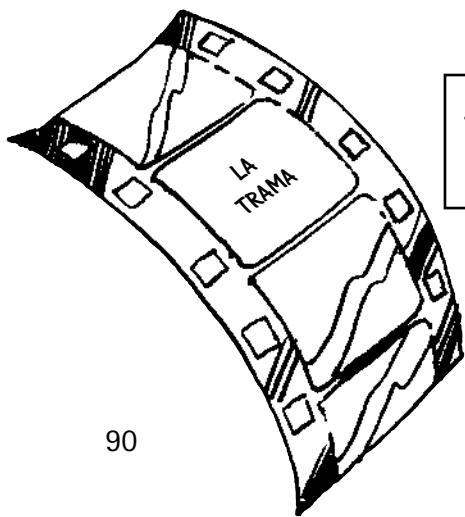
11 L'unica strega che si salva è l'assistente della Grande Strega Suprema che era stata cacciata dal banchetto perché non considerata all'altezza di parteciparvi.

6 È il momento del banchetto e le streghe, una volta mangiata la zuppa, si trasformano tutte in topi.

2 Luke, divenuto topo, fugge, rintraccia nei sotterranei dell'albergo l'amico Bruno e riesce con lui a raggiungere la stanza della nonna e a raccontarle l'accaduto.

22 I camerieri e il direttore iniziano la caccia al topo per tutto l'albergo, creando scompiglio fra i clienti e divertendo da matti Luke che assiste soddisfatto alla scena.

10 L'assistente della Grande Strega Suprema, sopravvissuta, decide di cambiare vita e manda a Luke un baule pieno di soldi e un'agenda con tutti gli indirizzi delle streghe d'America.

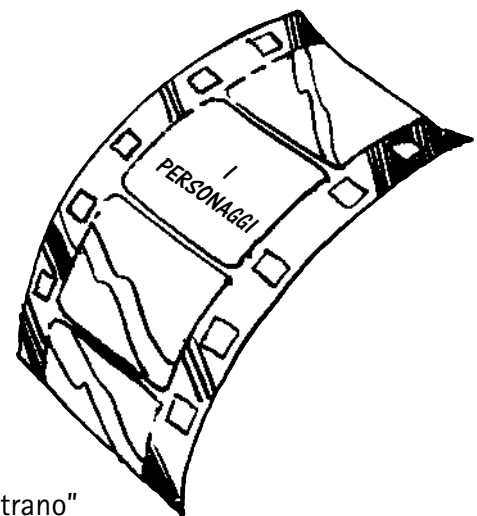


Luke e Bruno a confronto

Se dovessi definire con 2/3 parole Luke, quali sceglieresti?

E per definire Bruno? _____

Luke e Bruno sono due coetanei che vivono la medesima esperienza in uno "strano" hotel della Cornovaglia: vengono trasformati in topi dalle malvagie streghe. I due personaggi però sono profondamente diversi, sia nell'aspetto fisico, che nel carattere, nei modi di fare, negli interessi e nei desideri...



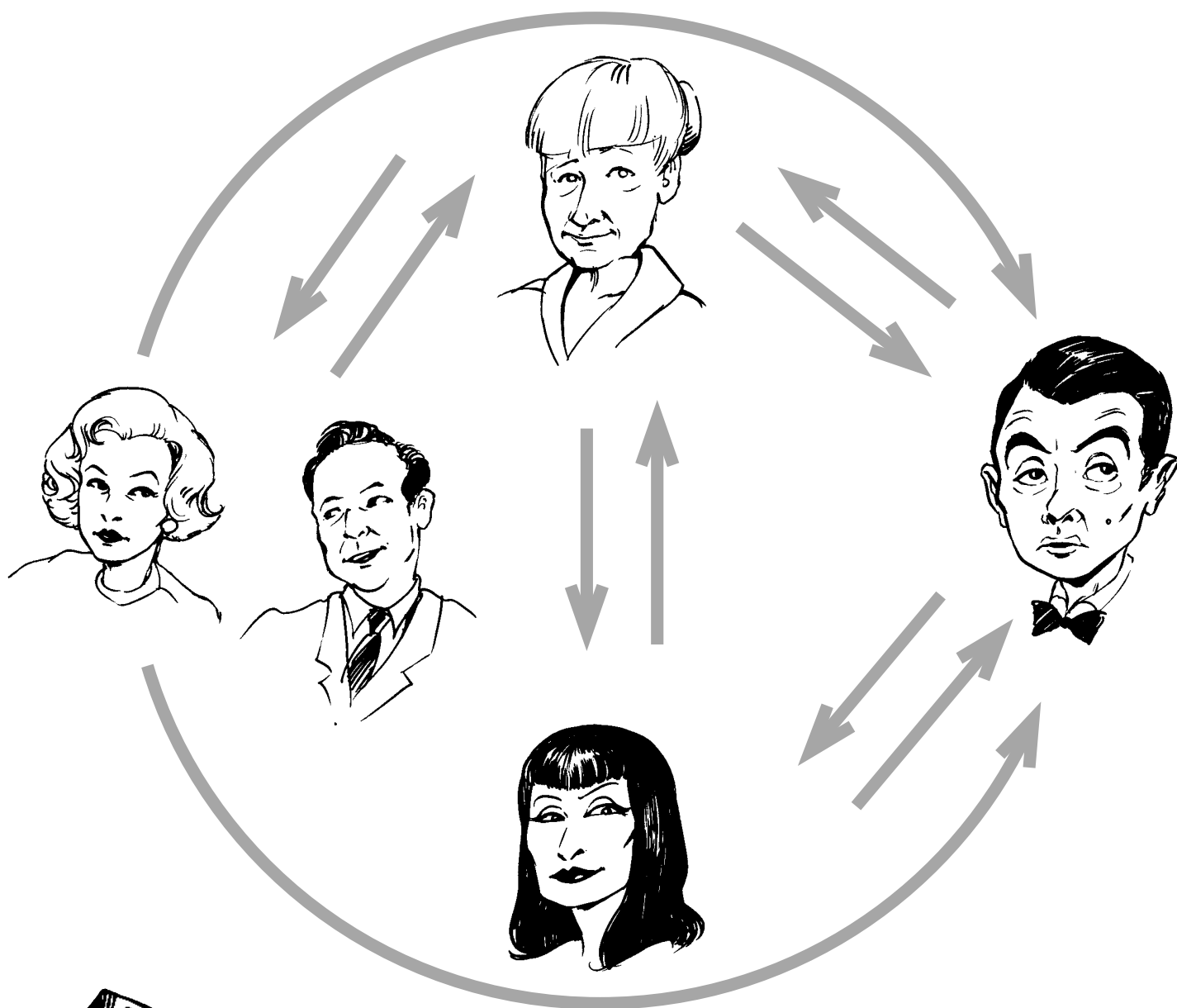
Ripensando ai loro ruoli nel film, prova a metterli a confronto, evidenziando gli aspetti più salienti che li caratterizzano e li rendono differenti.

	LUKE	BRUNO
Aspetto fisico		
Abilità		
Carattere		
Interessi		
Desideri		
Reazioni alla metamorfosi in topo		
Comportamento quando sono topi		
Rapporto con gli adulti		

Gli adulti nel film...

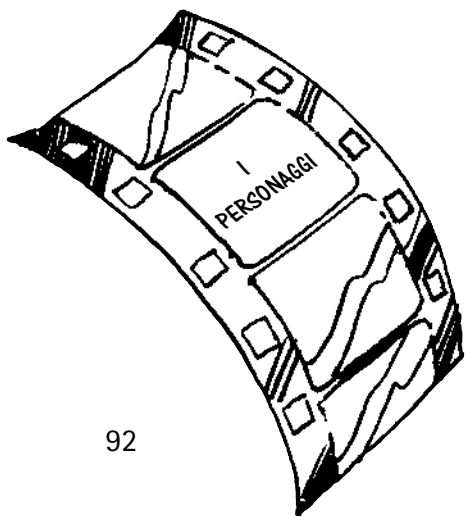
Definisci con tre aggettivi le caratteristiche più significative dei diversi personaggi sottoraffigurati.

Cerchia con il colore rosso i personaggi che, secondo te, hanno un ruolo positivo nel film, in blu quelli che hanno un ruolo negativo. Scrivi poi sopra alle varie frecce che uniscono i riquadri una o due parole capaci di definire il tipo di relazione/comportamento esistente tra gli adulti del film.

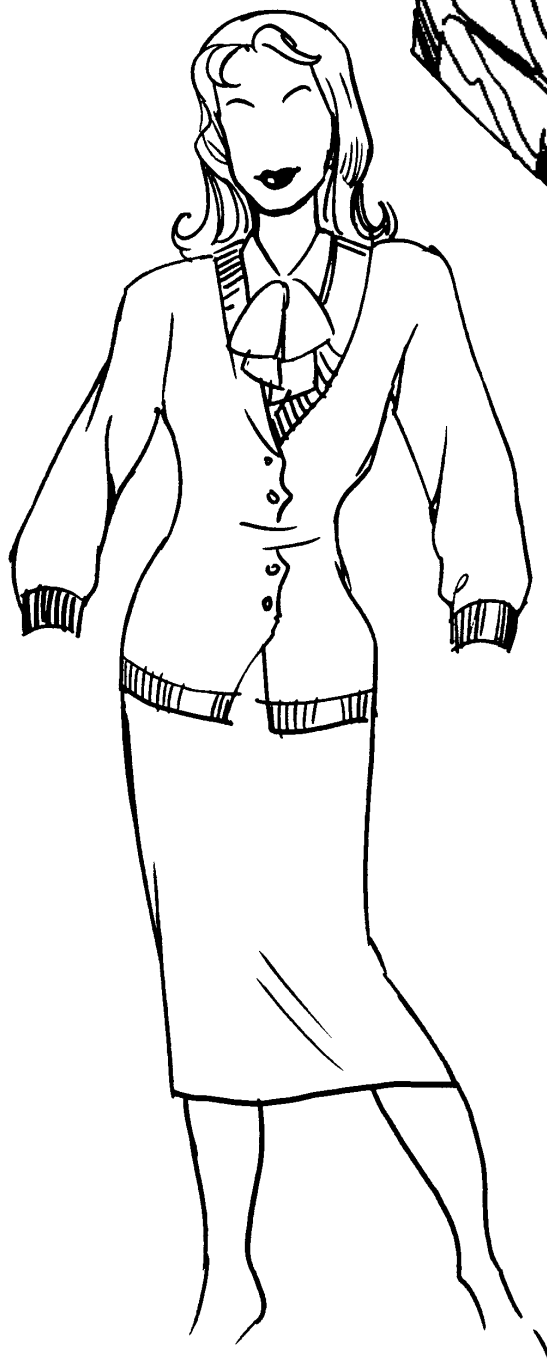
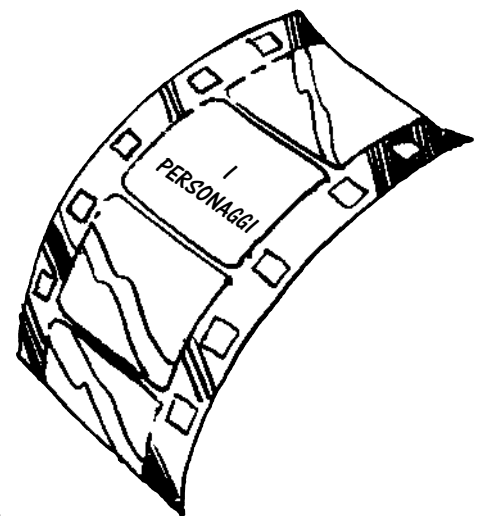


Se vuoi puoi aiutarti anche con alcuni fra i termini sottoriportati:

DIPENDENZA - PREPOTENZA - ARRONGANZA
SOTTOMISSIONE - SUDDITANZA - DERISIONE - CONFLITTO
FALSITÀ - AMMIRAZIONE - COERCIZIONE - SEDUZIONE
CONTRASTO - CONFLITTO - RICATTO - SUPERIORITÀ
PRESA IN GIRO



Chi è la strega fra le due? Identikit di una "vera" strega



Elenca qui sotto quali sono gli elementi che permettono a chiunque di riconoscere una strega che si "nasconde" fra altre donne

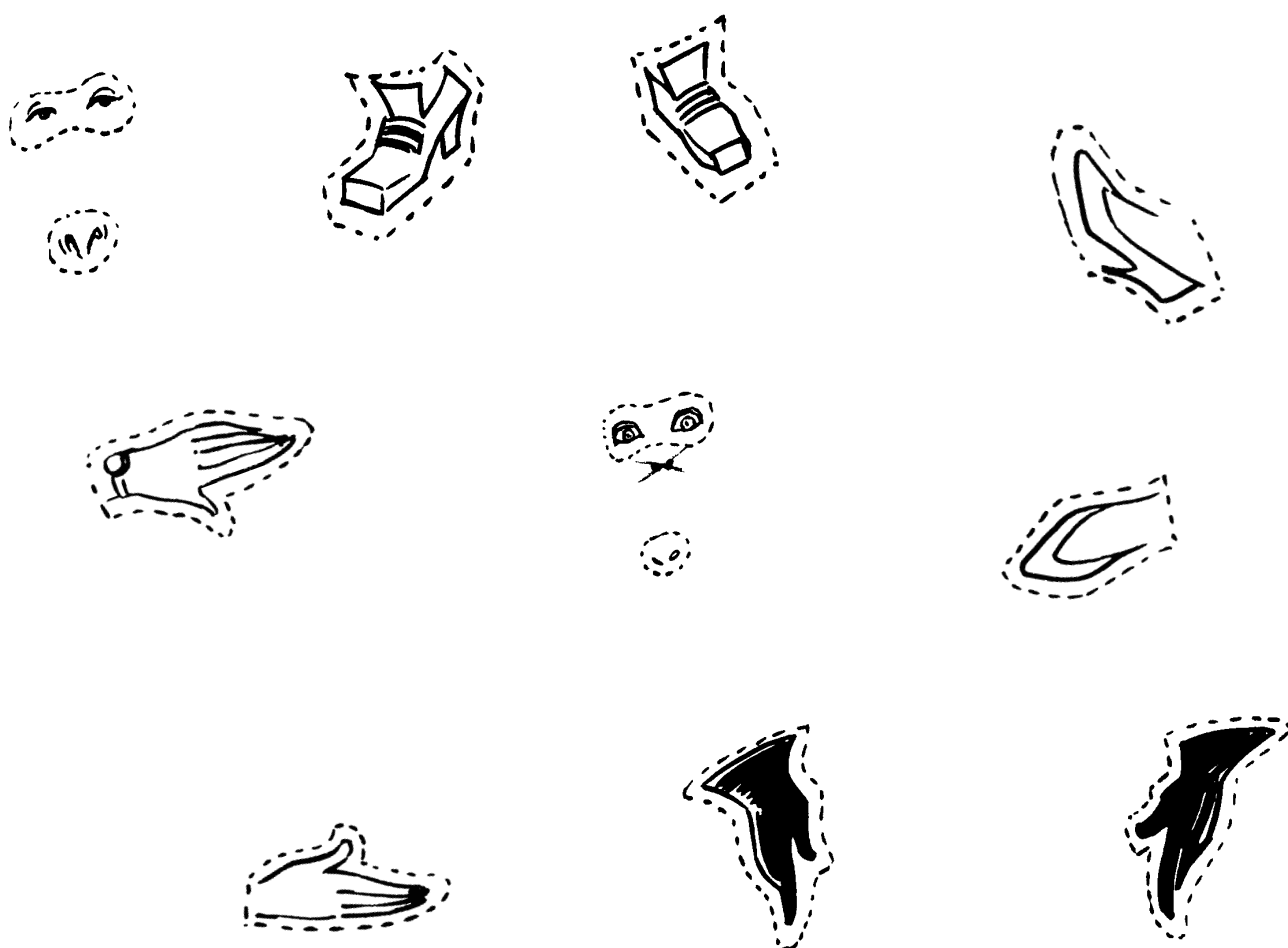
Elementi indicati nel film

Elementi indicati nel libro

Chi è la strega fra le due? Identikit di una "vera" strega

Nella pagina precedente, sono rappresentate due donne apparentemente "qualsiasi e normali"... In realtà però a seconda delle parti mancanti che incollerai per completare le due immagini, trasformerai una delle due donne in una persona che – dietro la maschera – nasconde la sua vera identità di strega.

Completa e colora i disegni.



Le streghe nella storia

Oltre che nelle fiabe, anche nella storia dell'umanità compaiono spesso figure di "streghe".

Molte donne sono state definite tali solo perché guarivano con le erbe ed i loro poteri di guarigione erano ritenuti magici, quindi sospetti...

Svolgi con l'insegnante una ricerca per riuscire a rispondere a domande di questo tipo.

Cos'erano i sabba? Secondo te erano degli incontri in cui le donne potevano esprimere sentimenti di gioia ballando e stando insieme oppure erano momenti dove si esprimevano violenza e brutalità? Chi te ne ha parlato? Hai mai letto qualcosa?

Hai mai sentito dire di una donna che conosci "quella è una strega"? Secondo te cosa voleva dire? Pensi che avesse ragione?

Le streghe conoscevano le erbe medicinali. Tu ne conosci qualcuna che guarisca qualche male? Se sì puoi dirmi il nome o disegnarla, o raccontare chi ti ha insegnato ad usarla.

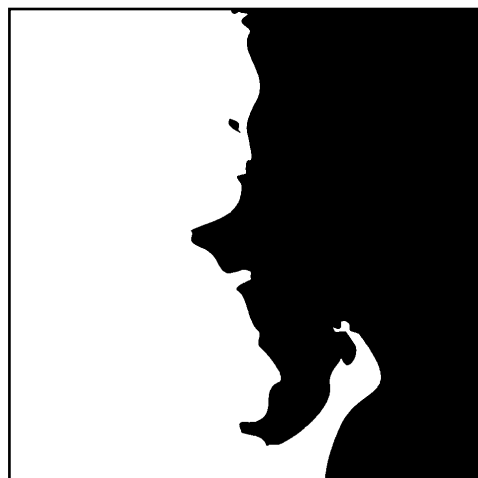
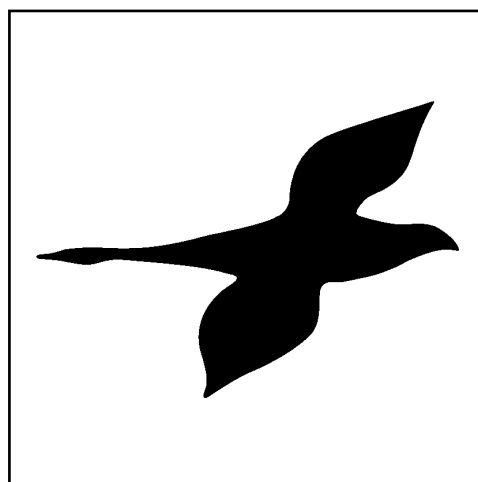
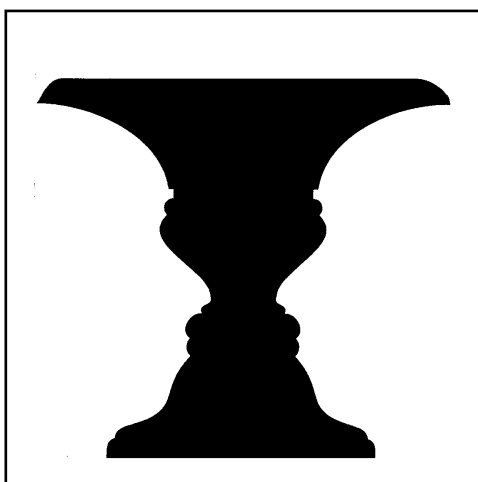
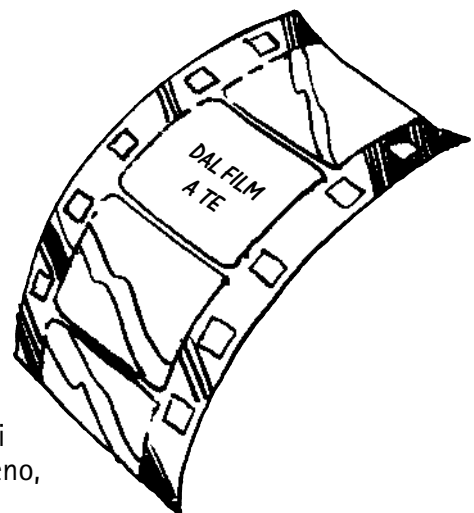
Il diritto del rovescio...

Le apparenze spesso ingannano... Il film c'insegna che è difficile giudicare qualcuno a "prima vista", senza commettere errori di valutazione.

Tutto dipende sempre dal punto di vista... Forse allora varrebbe la pena guardare sempre ogni cosa e/o persona da più punti di vista per coglierne la complessità, le sfaccettature, la molteplicità di aspetti.

Le immagini qui riportate possono aiutarti a ragionare in questo senso: se non ci si ferma alla prima impressione, ogni cosa può apparirci diversa o, quanto meno, duplice!

(E le donne del comitato "difesa dei diritti dell'infanzia" del film ce lo insegnano bene! Ma anche il GGG che dietro l'apparenza inquietante nasconde un animo gentile).



Se tu potessi trasformare...

Cosa succederebbe se, anziché le streghe, fossi tu ad avere il potere di trasformare i personaggi del film in qualcuno o qualcosa d'altro? Quali ingredienti metteresti nella pozione magica e/o quali formule inventeresti?

N.B. Al termine del lavoro, confronta le tue risposte con quelle dei tuoi compagni.

NONNA

**STREGA
SUPREMA**

LUKE

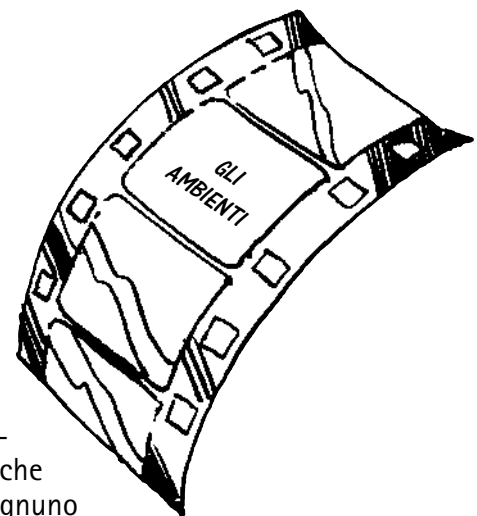
**PAPÀ
DI BRUNO**

DAL FILM
A TE

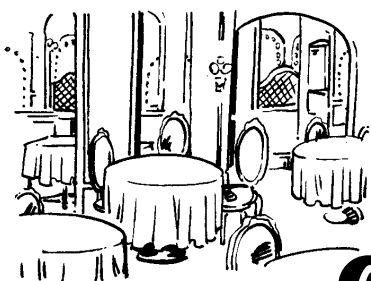
I luoghi del film

La maggior parte della vicenda narrata nel film si svolge nell'albergo sulla scogliera che, da normale edificio in stile inglese, si trasforma via via in una sorta di castello dove si nascondono insidie, pericoli, trabocchetti e ostacoli da superare, soprattutto per Luke che vuole mettere in atto il piano di sconfitta delle streghe.

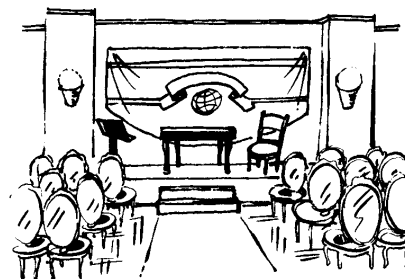
Ogni locale diventa così teatro di vicende avventurose, di suspense o divertenti... Osserva gli ambienti disegnati in questa pagina, scrivi sotto a ciascuno di che luogo si tratta, spiega quali situazioni/avvenimenti significativi accadono in ognuno di loro e con un pastello rosso traccia il percorso che Luke compie attraverso i vari locali.



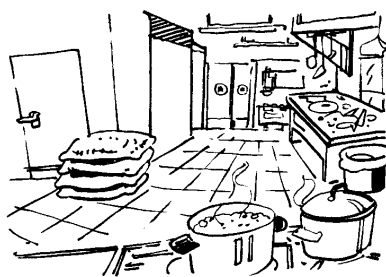
A



C



B



D



F



E

Orientarsi nel labirinto

Solo se riuscirai a rispondere esattamente a tutti i diversi quesiti, riuscirai a uscire dal labirinto e a ritrasformarti in bambino.

In caso contrario ti bloccherai in un punto, e dovrai ricominciare tutto da capo.

1) Le streghe si distinguono dalle altre donne perché:

- a) perché hanno le dita deformate e portano scarpe a punta
- b) non hanno le dita dei piedi e portano scarpe squadrate

2) Le streghe si distinguono dalle altre donne perché:

- a) hanno una strana luce viola intorno alle pupille
- b) hanno una voce stridula e fastidiosa

3) Le streghe si distinguono dalle altre donne perché:

- a) hanno i denti gialli e carciati
- b) portano sempre i guanti

4) La bambina rapita da una strega quando Helga era piccola è finita:

- a) dentro a un quadro raffigurante la campagna inglese
- b) dentro a un quadro raffigurante un paesaggio marino

5) La Strega Suprema vuole mettere la pozione magica:

- a) dentro a dei dolci da offrire ai bambini
- b) dentro a squisiti coni gelato

6) Luke, per sfuggire alle streghe:

- a) si nasconde nei sotterranei dell'albergo insieme a Bruno
- b) rompe un vetro di una finestra e corre verso il mare

7) Una volta diventato topo Luke ritorna dalla nonna:

- a) intrufolandosi negli asciugamani che la cameriera porta nella stanza
- b) salendo in ascensore fino al piano dove si trova la stanza della nonna

8) Per raggiungere la stanza della Strega Suprema Luke:

- a) si fa calare dalla nonna dentro a una calza di lana appesa a un filo
- b) si cala lungo la grondaia ed entra dal balcone

9) Il primo ostacolo che Luke deve superare nella stanza della strega è:

- a) il gatto nero che tenta di attaccarlo
- b) il libro contenente le boccette con le pozioni che gli cade addosso

10) Luke mette la pozione magica:

- a) nella pentola dove bolle la zuppa di crescione
- b) nella pentola dove friggono le patatine

11) Luke torna a essere bambino perché:

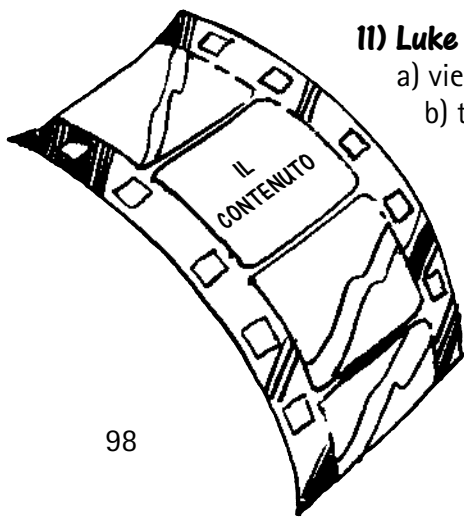
- a) viene trasformato dall'assistenza della strega suprema
- b) trova un'altra pozione magica e la beve

12) Le vicende narrate nel film sono ambientate:

- a) in Inghilterra e in America
- b) in Norvegia e in Inghilterra

13) La vicenda narrata nel film dura:

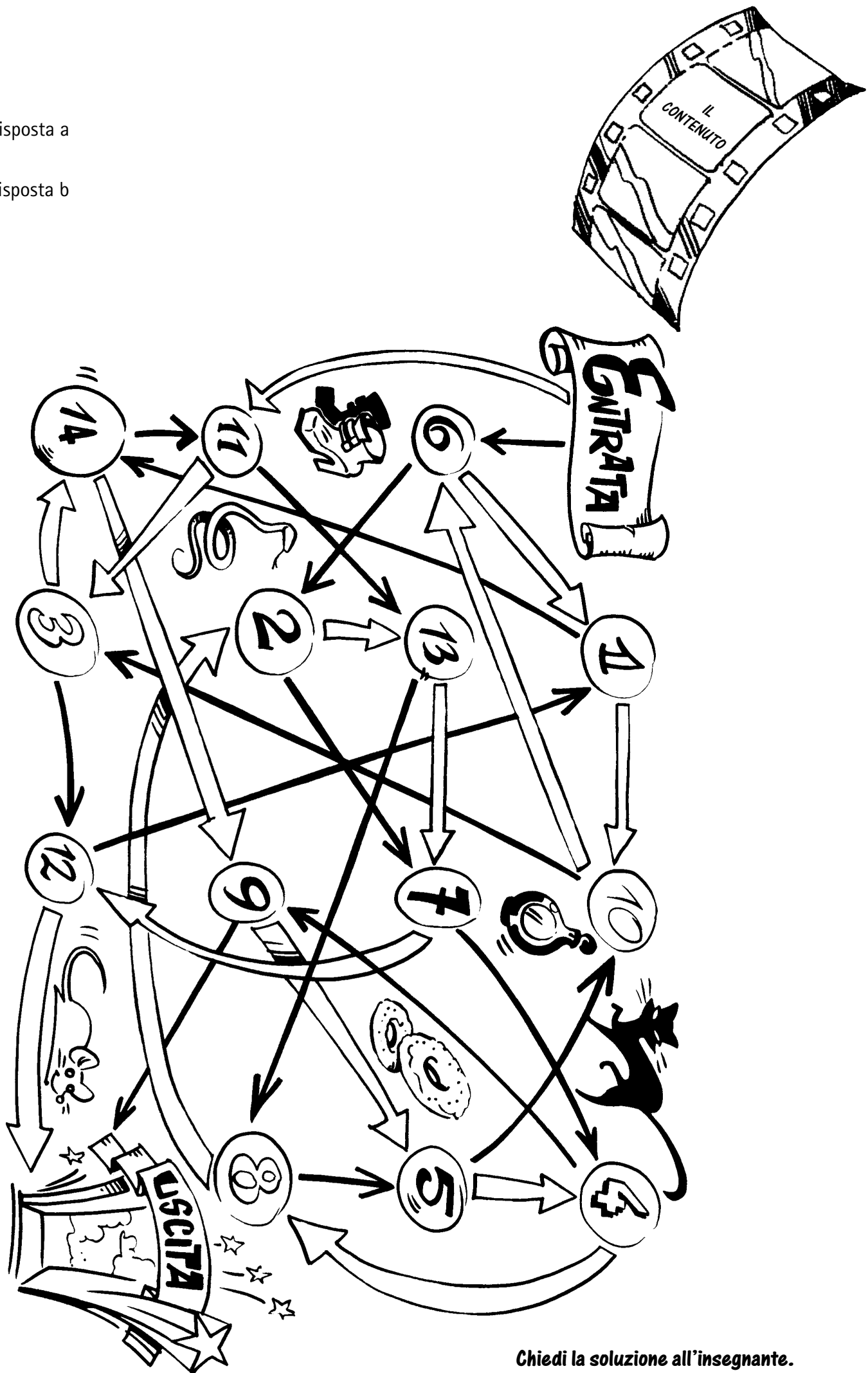
- a) moltissimi anni
- b) qualche mese



Legenda

→ = risposta a

→ = risposta b

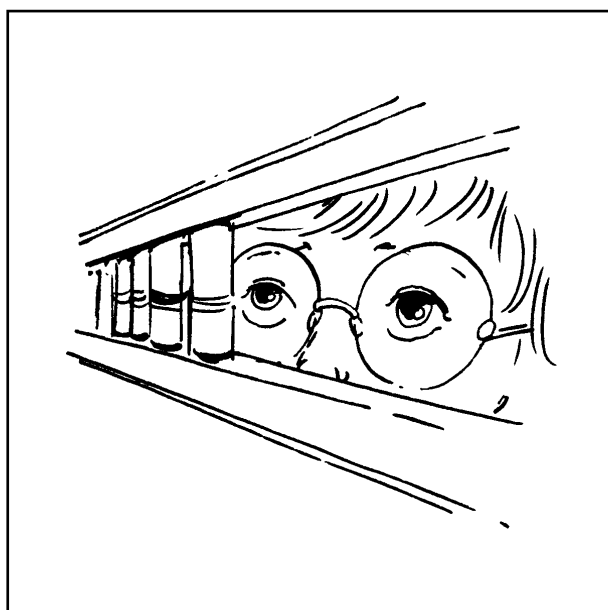


Chiedi la soluzione all'insegnante.

Come lavora la macchina da presa

Le strategie per creare identificazione fra lo spettatore e il protagonista del film, per produrre emozioni, per descrivere rapporti, per creare atmosfere, per trasmettere precisi messaggi sono, molto spesso, legate proprio all'uso della macchina da presa. Scegliere gli elementi da inserire dentro a un'inquadratura, stabilire quale raccordo usare per collegare ciò che è "dentro" il campo visivo e ciò che è "fuori", decidere la posizione, l'angolazione e l'inclinazione di ripresa e definire i movimenti di macchina, sono scelte molto importanti, dalle quali spesso dipendono la riuscita del film stesso e l'efficacia comunicativa.

Di seguito ti vengono proposti alcuni disegni che ricordano precise inquadrature del film. Osservali e analizzali attentamente e prova poi ad attribuire a ciascuno un significato. Per dare le varie definizioni, puoi aiutarti con il glossario riportato nella pagina successiva.



Chi è il soggetto che sta guardando? _____

Cosa c'è fuori campo? _____

Tipo di piano _____

Angolazione di ripresa _____

Altezza della macchina da presa _____

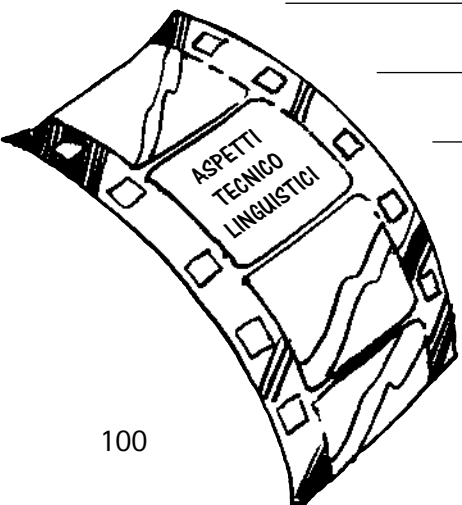
Significato di questo tipo di inquadratura

Tipo di piano _____

Angolazione di ripresa _____

Cosa o chi c'è fuori campo? _____

Cosa trasmette questo tipo di inquadratura?



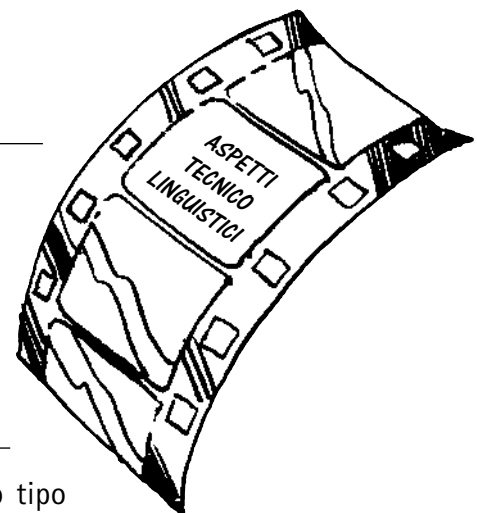


Tipo di piano _____

Angolazione di ripresa _____

Cosa o chi c'è fuori campo? _____

Che effetto produce questo tipo d'inquadratura? _____



I due visi sono osservati dal punto di vista di _____

Questa modalità di ripresa si definisce... _____

Che effetto produce questa scelta? _____

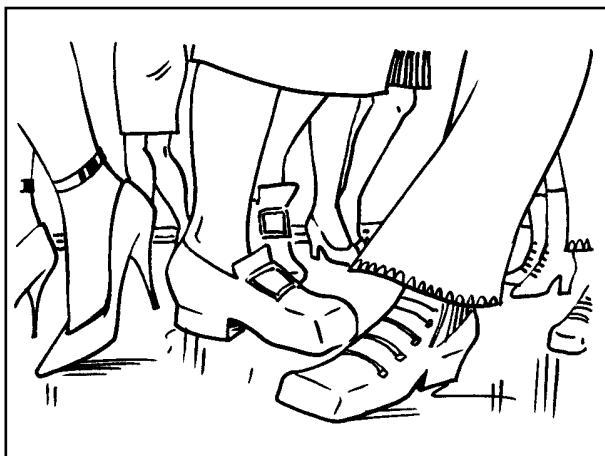


Tipo di piano _____

Angolazione di ripresa _____

Altezza di ripresa _____

Perché la macchina da presa è stata posta in questa posizione? _____



Tipo di piano _____

Angolazione di ripresa _____

Movimenti di macchina _____

Chi, fuori campo, sta guardando le streghe? _____

Noi vediamo con i suoi occhi, cioè in _____

Effetto prodotto _____





Tipo di piano _____

Angolazione di ripresa _____

Chi vede la scena in questo modo? _____

Dove si trova il soggetto che osserva? _____

Che effetto produce questo tipo di inquadratura?

Tipo di piano _____

Angolazione di ripresa _____

Perché in questo caso è stato scelto questo tipo di inquadratura?



Glossario

Nella scelta del tipo d'inquadratura da girare, vengono definiti a priori i seguenti parametri:

Grandezza dei piani e dei campi: è data dalla distanza che intercorre tra l'obiettivo della macchina da presa e il soggetto ripreso. I piani e i campi sono solitamente così classificati:

Dettaglio: ripresa di un particolare molto piccolo;

Primitissimo piano e primo piano: ripresa rispettivamente solo del viso del protagonista o del volto e delle spalle;

Mezza figura: ripresa del soggetto fino alla vita;

Piano americano: ripresa del soggetto fino alle ginocchia;

Figura intera: ripresa di tutto il corpo del soggetto.

Quando, oltre a un soggetto, nell'inquadratura è ben evidente anche lo spazio circostante, si parla di Campi.

Avremo allora il **Campo medio** o **totale** quando sia il soggetto che l'ambiente sono ben definiti; il **Campo lungo** quando il soggetto appare più in lontananza e l'attenzione è posta soprattutto sull'ambiente. Si ha invece il **Campo lunghissimo** quando l'inquadratura è occupata esclusivamente dall'ambiente.

Angolazione di ripresa: indica da quale punto di vista la macchina da presa osserva e riprende la scena. L'angolazione di ripresa può essere:

Frontale: quando la macchina da presa è posta orizzontalmente di fronte al soggetto da riprendere;

Obliqua dall'alto: quando è collocata più in alto e obliquamente rispetto alla scena;

Perpendicolare dall'alto (o a piombo): quando è posta ad angolo retto rispetto alla scena;

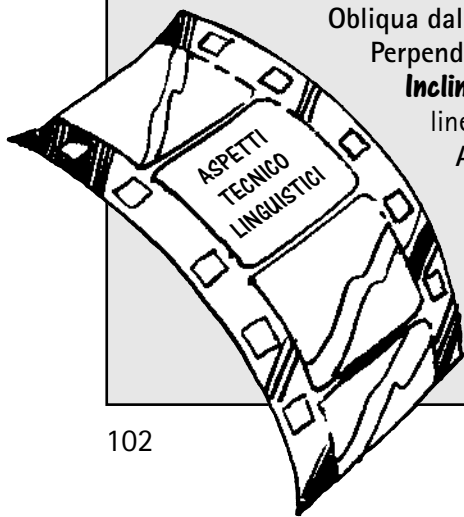
Obliqua dal basso: quando è collocata più in basso e obliquamente rispetto alla scena;

Perpendicolare dal basso (o supina): quando è posta ad angolo retto rispetto alla scena.

Inclinazione di ripresa: si definisce in base al rapporto tra la base dell'inquadratura e la linea dell'orizzonte.

Altezza della macchina da presa: solitamente la macchina da presa è posizionata all'altezza di un uomo seduto o in piedi, ma la macchina da presa può essere anche collocata raso terra.

Soggettiva: si ha quando lo sguardo della macchina da presa coincide con lo sguardo del protagonista dell'azione posto fuori dal campo visivo. In questo caso lo spettatore ha la sensazione di vedere con gli occhi del personaggio stesso e il processo di identificazione è rafforzato.



INDICE



Roald Dahl e i suoi libri

A scuola con Dahl	pag.	6
Otto buone ragioni per leggere Dahl a scuola.....	pag.	6
Il buon gigante Dahl	pag.	7
Nota biografica	pag.	8
Istruzioni per l'uso delle schede	pag.	9
Le streghe	pag.	9
Matilde	pag.	10
Il GGG	pag.	11
La fabbrica di cioccolato	pag.	12
Il grande ascensore di cristallo	pag.	13
Danny il campione del mondo	pag.	14
James e la pesca gigante	pag.	15
Il Dito Magico	pag.	15
Gli Sporcelli	pag.	16
La magica medicina	pag.	16
Io, la Giraffa e il Pellicano	pag.	17
Agura Trat	pag.	17
Versi perversi	pag.	18
Sporche bestie.....	pag.	19
Boy	pag.	19
In solitario. Diario di volo	pag.	20
Un gioco da ragazzi e altre storie	pag.	21
Tabella di riepilogo	pag.	22
Hanno detto di Dahl - Ha detto Dahl	pag.	23
Film e video tratti da Dahl	pag.	24

Da Roald Dahl al cinema

Perché e come educare allo schermo	pag.	26
Alcune indicazioni relative ai singoli film	pag.	29
Soluzioni dei giochi	pag.	30

Il mio amico Gigante

La scheda	pag.	31
M'immagino che... (Dal libro al film).....	pag.	33
Di quale momento si tratta? (La trama).....	pag.	34
I personaggi.....	pag.	36
Gli ambienti.....	pag.	41
Dal film a te	pag.	42
Giochi di parole.....	pag.	45



James e la pesca gigante

La scheda.....	pag.	47
M'immagino che... (Il soggetto del film).....	pag.	49
I giochi.....	pag.	50
La trama	pag.	53
I personaggi.....	pag.	54
Dal film a te	pag.	58
Gli ambienti.....	pag.	59
Giochi di parole.....	pag.	60
Riflessioni sul film	pag.	62
Aspetti tecnico-linguistici	pag.	63
Dal libro al film.....	pag.	64

Matilda 6 mitica

La scheda	pag.	65
Dal libro al film	pag.	68
Di quale momento si tratta? (La trama)	pag.	69
I personaggi	pag.	72
Dal film a te	pag.	75
I giochi	pag.	76
Gli ambienti	pag.	79
Il tempo del film	pag.	80
Aspetti tecnico-linguistici	pag.	81



Chi ha paura delle streghe?

La scheda.....	pag.	85
Ogni immagine una storia (La trama)	pag.	87
I personaggi.....	pag.	91
Dal film a te	pag.	95
Gli ambienti.....	pag.	97
Il contenuto.....	pag.	98
Aspetti tecnico-linguistici.....	pag.	100



Per informazioni rivolgersi a:

Provincia di Bergamo

Assessorato Cultura Istruzione e Spettacolo
Mediateca Provinciale c/o S.a.S - Via Bonomelli, 13
24100 Bergamo - tel. 035-320828 - fax 320843

Provincia di Brescia

Assessorato Cultura e Formazione Professionale
Via Musei, 32 - PALAZZO BROLETTO
25100 BRESCIA - tel. 030-3749922 - fax 3749408

Provincia di Como

Assessorato alla Cultura-Ufficio Cinema
Via Borgovico, 148
22100 COMO - tel. 031-230273 - fax 230211

Provincia di Cremona

Assessorato alla Cultura e Istruzione
C.so Vitt. Emanuele II, 17
26100 CREMONA - tel. 406283 - fax 406318

Provincia di Lecco

Assessorato alla Cultura
Corso Matteotti, 3
22053 LECCO - tel. 0341-295475 - fax 295463

Provincia di Lodi

Assessorato alla Cultura
Ufficio Attività dello Spettacolo
Via Grandi, 6 - 20075 LODI
tel. 0371-442275 - fax 35173

Provincia di Mantova

Casa Mantegna - Via Acerbi, 47
46100 Mantova - tel. 0376-360506 - fax 326685

Provincia di Milano

Assessorato alla Cultura e Spettacolo
Via Guicciardini, 6
20129 MILANO - tel. 02-77402916 - fax 77402918

Provincia di Pavia

Assessorato alla Cultura,
Istruzione e Formazione Professionale
Via Taramelli, 2
27100 PAVIA - tel. 0382-597830 - fax 597800

Provincia di Sondrio

Assessorato alla Cultura
Via XXV Aprile, 22
23100 SONDRIO - tel. 0342-531231 - fax 210217

Provincia di Varese

Assessorato alla Cultura
P.zza Libertà, 1
21100 VARESE - tel. 0332-252218 - fax 252244

Regione Lombardia

Direzione Generale Cultura - Servizio Spettacolo
Ufficio Attività Cinematografiche e Audiovisive
P.zza IV Novembre, 5 - 20124 MILANO
tel. 02-6765.2610/11/12 - fax 67652735

AGIS - Anec Lombarda

P.zza L. di Savoia, 24 - 20124 MILANO
tel. 02-6690241 - fax 6690410

Anteoservice

Via Milazzo, 9 - 20121 MILANO
tel. 02-6571093 - fax -6572447

Elenco distributori

Film

Matilda 6 Mitica

Columbia - c/o G. Amendola
Via Soperga, 20 - Milano
tel. 02-6691534/535

James e la pesca gigante

c/o Arcofilm
Via Soperga, 43 - Milano
tel. 02-2610371/318

Chi ha paura delle streghe?

Warner Bros
Via Soperga, 10 - Milano
tel. 02-6693584/6694316

Video

Il mio amico Gigante

Alfadedis Entertainment
Via dei Piatti, 11 - Milano
tel. 02-8900654

Sporche bestie

Il Dito magico

Versi all'inverso

L'enorme Coccodrillo

Gruppo Caiati
Corso Buenos Aires, 77 - Milano
tel. 02-67075636