

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 cetrionzoli, 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 Crocchia-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.

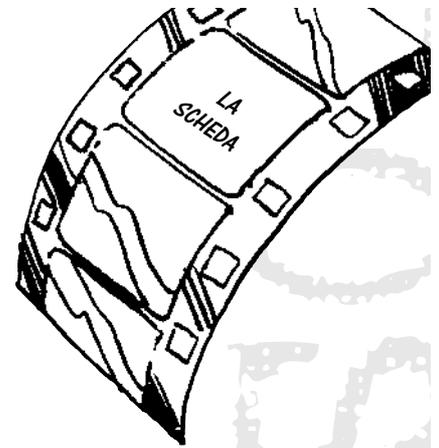
E non solo, con il GGG, Sophie scopre che è anche possibile mescolare e frullare pezzi di sogni diversi per ottenere il sogno più adeguato per ogni bambino.

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 soffiarlo 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...

