

## L'UOMO FIAMMIFERO

*(Scheda a cura di Neva Ceseri, Luigi Ceragioli)*

### **CREDITI**

**Regia:** Marco Chiarini.

**Soggetto:** Marco Chiarini, Giovanni De Feo.

**Sceneggiatura:** Marco Chiarini, Giovanni De Feo, Pietro Albino Di Pasquale.

**Montaggio:** Lorenzo Loi, Marco Chiarini.

**Fotografia:** Pierluigi Piredda.

**Musiche:** Enrico Melozzi.

**Scenografia:** Michele Modaferri.

**Effetti speciali digitali:** Ermanno Di Nicola.

**Animazioni stop motion:** Marco Chiarini.

**Costumi:** Chiara Ferrantini.

**Interpreti:** Francesco Pannofino (Il padre), Marco Leonzi (Simone), Greta Castagna (Lorenza), Davide Curioso (Rubino), Tania Innamorati (La mamma), Matteo Lupi (Giulio Buio), Anastasia Di Giuseppe (Dina Lampa), Daniele De Fabiis (Armando Armadio), Armando Castagna (Ocram), Giuseppe Mattu (Zio Disco), Franco Di Sante (Mani Grandi), Daniele Irto (L'uomo fiammifero).

**Casa di produzione:** Cineforum Teramo.

**Distribuzione (Italia):**

**Origine:** Italia.

**Genere:** Commedia.

**Anno di edizione:** 2009.

**Durata:** 81 min.

### ***Sinossi***

Simone, un bambino di undici anni, è costretto restare un'intera estate in casa, nelle campagne teramane, sotto l'occhio un po' feroce del padre. Fuori: il dolce vento dell'avventura. Dentro: la noia più tetra. Finché dalla città arriva Lorenza, tredici anni, mistero di occhi verdi. Per Simone diventa una questione di vita o di morte: evadere da casa e scappare con lei nel suo regno fantastico. Lì, tra amici immaginari che parlano al contrario, giganti nani, gemelli a metà, i due andranno in cerca del Re di quel serraglio incantato: l'Uomo Fiammifero, che viene la notte ad accendere luci e a indicare la via!

(Dal pressbook del film)

## ANALISI MACROSEQUENZE

### 1. Titoli di testa

Il film inizia con i Titoli di testa scritti su pezzi di pagine di quaderno. In voice over, un bambino e una donna narrano la storia di un misterioso Uomo Fiammifero mentre le immagini mostrano un contesto rurale onirico, immerso nell'oscurità e nella nebbia.

I Titoli di testa scorrono mediante tendina (raccordo di montaggio, tipico del cinema delle origini, in cui un'immagine trascina l'altra).

La sequenza onirica, in soggettiva del bambino (il suo punto di vista coincide con quello della macchina da presa e dello spettatore) che corre nel bosco, è stata realizzata attraverso filtri colorati, e l'uso di camera a mano nelle riprese (come apprendiamo dalle oscillazioni del quadro), per restituire la dinamicità della scena e coinvolgere, immergere lo spettatore nella vicenda. Importante anche la musica di commento (extradiegetica: esterna all'universo narrativo del film e udita solo da noi spettatori) che sottolinea l'atmosfera da sogno.

### 2. Martedì 7 agosto 1982

Simone (il bambino protagonista) è nella sua cameretta immersa nella luce del giorno; organizza la fuga dal padre, che dorme in cucina tenendolo legato con un filo di spago, per andare a liberare Nino, il maialino, capace di fiutare le tracce dell'Uomo Fiammifero: il suo eroe fin da quando Simone era piccolo. Ma il padre lo scopre e lo riporta a casa perché vuole che Simone lo aiuti nei lavori della fattoria.

L'intera storia ci viene raccontata da Simone stesso in voice over, consentendoci di conoscere completamente le vicende, passate e presenti, che la caratterizzano.

Nella sequenza di preparazione della fuga, notiamo alcuni jump-cut (piccolissimi tagli/salti di montaggio nella concatenazione visiva) che accelerano lo sviluppo dell'azione. Il campo totale della casa in lontananza, con la data impressa sull'inquadratura, ci consente la contestualizzazione spazio-temporale dell'azione. I pensieri di Simone vengono esplicitati (e accadrà durante tutto il film) attraverso sequenze di disegni animati. La musica d'accompagnamento diventa frenetica (ritmo della taranta) nella corsa di Simone con il maialino, amplificando così la vivacità della scena.

### 3. Gli amici immaginari

Simone osserva il padre mentre lavora nella fattoria, riflette sulla durezza e sulla stranezza del genitore con cui ha un rapporto di conflitto. Sogna di emanciparsi dal potere di Rubino, figlio del proprietario terriero locale, arrogante e crudele. Simone si confida con Giulio-Buio, l'amico immaginario che vive sotto il suo letto, nell'oscurità, e ha due lucine negli occhi. Giulio lo aiuterà a vedere l'Uomo Fiammifero (UF) di cui Simone ha conservato reperti di ogni tipo e che appaiono nei disegni animati.

Segue il ricordo onirico della mamma da cui ha appreso la storia dell'UF e la presentazione degli altri amici (immaginari): Armando-Armadio, il forzuto; Dina-Lampa che lampeggiava e poi scompare quando si emoziona (fidanzata con Armando); Giulio-Buio e Oram che vive al contrario.

Questa sequenza è introdotta dalla musica di commento e dalla voice over del protagonista che allestiscono un raccordo sonoro con la sequenza precedente.

La presentazione degli ambienti e dei personaggi viene filtrata dallo sguardo e dai pensieri di Simone: i luoghi, in campo totale, lungo o lunghissimo, con le scritte impresse sullo schermo, Rubino in primo piano circondato dalle fiamme, gli altri amici attraverso i disegni animati, la

mamma da una sequenza di immagini-ricordo (elaborate in modo tale da risultare sbiadite, decolorate e virate, perché appartenenti al tempo della memoria), e l'Uomo Fiammifero attraverso una sequenza di oggetti, reperti e disegni presentati in stop motion (o animazione a passo uno, è una tecnica cinematografica che consente la ripresa di un fotogramma alla volta, usata nel cinema di animazione e per ottenere effetti di accelerazione; consente di ricreare artificialmente il movimento e di far muovere, a piacere, qualunque elemento presente nell'inquadratura).

#### **4. Zio-Disco e la Volpaia**

Simone è in cucina con il padre burbero, poi esce per andare a comprare da mangiare, salutando Mani Grandi, un altro personaggio della sua vivace fantasia. Durante il tragitto incontra una bambina che attira subito la sua attenzione, infine, va a far visita a Zio-Disco nel suo fienile pieno di oggetti di ogni tipo, molto utili per la sua ricerca.

È sera quando Simone torna a casa, il padre lo brontola accusandolo di aver perso tempo alla Volpara dietro all'Uomo Fiammifero.

Nella sequenza della visita di Simone a Zio-Disco si nota una composizione interna al quadro. Il protagonista da un lato dell'inquadratura e i moltissimi oggetti che circondano il bizzarro personaggio che parla solo mediante giradischi ed ha una voce diversa per ogni necessità.

L'oscurità che distingue il rientro a casa, di sera, e la scena in cui Simone posiziona la cassetta con le lucciole di richiamo per L'UF, è realizzata attraverso un particolare effetto ottico (effetto notte: un filtro blu messo davanti all'obiettivo della m.d.p.) per rimarcare la suggestiva atmosfera notturna. In voice over udiamo sia la voce di Zio-Disco che quella del narratore principale, ovvero Simone, mentre una musica sognante (extradiegetica) accompagna la magia delle immagini.

#### **5. Giovedì 9 agosto**

Mentre il padre dorme con la testa appoggiata sul tavolo di cucina, il ragazzo esce per andare “a trovare” la mamma, evocata al lume di una candela. Forse la donna è un ricordo, un'allucinazione o un'apparizione, certo è che Simone sente molto la sua mancanza. Poi si reca da Mani Grandi per dargli da mangiare i semini: il gigante, oltre a “trasformare il sale salgemmato grosso in sale fino”, ha il dono di far rivivere un ricordo ponendo le mani salate sugli occhi di Simone.

Alla fattoria arriva Rubino con l'ape, il suo amato gallo da combattimento e Lorenza, la ragazzina che il protagonista aveva visto il giorno prima. Nel porcile Simone provoca la bambina, così raffinata e con la “puzza al naso”. Ma la prova con la “cacca di maiale” in mano è vinta da Lorenza che conquista definitivamente così la sua simpatia. Simone odia Rubino perché escogita trucchi, trappole terribili per depistare l'UF.

Il conto alla rovescia per l'incontro con l'Uomo Fiammifero è giunto ormai quasi al termine. I giorni che passano vengono presentati attraverso una breve sequenza di disegni animati, mentre la corsa in bicicletta di Simone è mostrata mediante una panoramica che termina con una dissolvenza incrociata. Il sogno in cui il ragazzino incontra la madre è, ancora una volta, caratterizzato da immagini decolorate per enfatizzarne il senso e la memoria.

Simone scappa nuovamente da casa e con uno stratagemma chiede a Lorenza, la bambina “più bella d'Abruzzo”, di incontrarlo per mostrarle i propri tesori: il raschino, la mappa dei luoghi esplorati... in realtà, vuole solo rivederla. Infine, le racconta la storia dell'Uomo Fiammifero: la fantasia vola attraverso i disegni e qualunque desiderio può essere avverato dal suo magico eroe. Si apprende anche che la madre di Simone “si è morta”.

## 6. Venerdì 10 agosto

I due bambini, nella complicità dei giochi (e dell'UF), si innamorano (voice over di Simone che racconta il rapimento e l'attrazione verso la ragazzina). La scena si chiude con Lorenza che torna a casa mentre Simone ripensa alla mamma e ai giorni felici della sua famiglia. Il rientro alla fattoria, dal padre, è sempre burrascoso. L'uomo lo sgrida con voce grossa e non comprende la fantasia del figlio perché teme possa portarlo via da lui.

Durante la notte, Simone evoca Mani Grandi affinché possa fargli avere un altro ricordo felice di lui con i suoi genitori, quando la mamma era ancora viva.

Il racconto sull'Uomo Fiammifero è espresso nuovamente attraverso i disegni animati. La voice over di Simone, ancora una volta, introduce e descrive l'ennesimo personaggio: Lorenza.

Il ricordo di infanzia del ragazzino sulla moto con i genitori viene presentato con una soggettiva e mediante l'uso della camera-car per dare la sensazione di movimento progressivo e veloce, tipico della motocicletta.

## 7. Sabato 11 agosto

Manca solo un giorno all'incontro fatidico e, dopo aver giurato al padre sulla "coccia (testa) di morto" di non lasciare la casa, Simone va a giocare a nascondino con i suoi amici e Lorenza, con la quale continua poi le ricerche (dettaglio inquietante dell'uccello carbonizzato). Infine chiede a Oram che si muove e parla al contrario (qui rappresentato con un espediente adeguato: l'effetto rewind), di aiutarlo nell'organizzare l'incontro con l'UF. Per non farlo scappare, Simone deve "tappare la bocca" al gallo di Rubino. Alla sera, il padre è davvero furioso per le continue fughe del figlio e, impaurito che possa succedergli qualcosa, gli sequestra l'amato pupazzo dell'UF.

## 8. Domenica 12 agosto

È il giorno dell'incontro con l'UF alla Volpaia. Simone e Lorenza, durante il giorno, si recano sulla collina e immaginano di fotografarlo, mentre Rubino li spia con il suo terribile gallo. Alla fine, Simone e Rubino si scontrano ed è con la fantasia che, ancora una volta, il protagonista si porta in salvo. Don Pietro, il padre di Simone, raggiunge i tre ragazzi con la macchina e incita il figlio a rendere a Rubino le botte subite. Infine, invita a cena, la giovane coppietta: Simone e Lorenza.

Le inquadrature alla Volpaia che ritraggono Simone e Lorenza (in interno) vengono alternate con quelle di un osservatore esterno (Rubino, in soggettive) che si sta avvicinando allo stabile, fino a raggiungerlo: si tratta di un brevissimo esempio di montaggio alternato. Questo tipo di montaggio crea simultaneità tra due (o più) situazioni tra loro dipendenti che si svolgono in luoghi diversi e che possono, o meno, incontrarsi. In questo caso, serve anche ad allestire un effetto di suspense. Durante il litigio subentra di nuovo l'immaginazione di Simone, rappresentata attraverso i disegni animati che vengono a "salvare" il nostro protagonista.

Una cena a base di girelle, pane e affettati è una vera meraviglia per Lorenza, abituata a una vita più sofisticata ma forse meno divertente. La bambina studia a una scuola internazionale e conosce Baudelaire... Il suo stile raffinato assomiglia a quello della mamma di Simone, tanto amata da padre e figlio. Mentre la bambina è in bagno, il padre impartisce lezioni di seduzione al figlio che ride. La scena è ripresa in campo medio e piani ravvicinati, per mostrare sia il contesto sia gli atteggiamenti dei rispettivi personaggi.

Dopo cena, i due ragazzi vanno in soffitta e Simone vaglia i vari reperti dell'UF (il papillon che trasuda nafta; cortecce di albero; articoli di giornale...) raccolti in ben 5 anni di attesa. Un dettaglio importante: la mamma diceva che l'UF arriva solo quando la luna è a forma di falce.

La storia dell'Uomo Fiammifero viene rappresentata attraverso una serie di indizi, disegni e ricordi che si alternano tramite dissolvenze incrociate, così da far percepire lo scorrere del tempo tra passato e presente.

### **9. Alla Volpaia**

Simone e Lorenza si recano alla Volpaia: mancano pochi minuti al momento dell'incontro. Arriva Giulio-Buio e li avverte dei pericoli allestiti da Rubino. Simone chiude il becco del gallo con del nastro adesivo (dettaglio delle mani di Simone) affinché non canti alla luce del fuoco dell'UF.

Il desiderio di Simone è quello di mostrare la foto dell'UF al padre: solo questo chiederà. Nino, il maialino volante, è già nel cielo, pronto a indicargli la via. Tutto sembra andare per il verso giusto ma... Il gallo si è libera e cantando allontana l'UF.

Lo sguardo del bambino che scruta l'orizzonte con un binocolo, alla ricerca dell'Uomo Fiammifero, è reso visivamente con l'utilizzo di un mascherino, (dispositivo che, posto davanti alla m.d.p., seleziona una porzione di inquadratura). Una serie di inquadrature in campo totale dei luoghi in cui si svolge l'azione, mostrano l'arrivo della mattina, mentre in off risuona l'eco della voce di Simone che invoca inutilmente l'UF.

### **10. Il regalo di Zio-Disco e la partenza di Lorenza**

Simone è affranto e chiede a Zio-Disco di procurargli un regalo per Lorenza che sta per partire. I due ragazzi si salutano nel canneto, Lorenza lo bacia ma Simone è imbarazzato (come vediamo dai primi e primissimi piani dei due giovani) e non riesce a esprimere i propri sentimenti né a darle il regalo (dettaglio del pacchetto rosso dietro la schiena).

L'ultimo momento con Lorenza viene introdotto con un'inquadratura simile a quella del primo incontro: in quella circostanza la mano di Simone teneva un'ascia, mentre adesso stringe un regalino per la sua amica.

### **11. Vendetta e disperazione**

A casa, si torna alla vita di sempre fino a quando arrivano Rubino e un amico. Simone sente i commenti cattivi del ragazzotto su di lui e suo padre. Nella notte ammazza il gallo di Rubino per vendetta. In sogno vede la madre che gli mostra le corteccce mangiate, le uova succhiate, le tracce dell'UF nel bosco. Al risveglio, Simone è ancora più amareggiato, sente la mancanza terribile della mamma e decide di bruciare tutti i reperti dell'UF, i giochi, simboli dell'infanzia, del passato vissuto con la madre. Scorrono una dopo l'altra (mediante montaggio ellittico: contrazione temporale che consente di eliminare i tempi morti e sintetizzare gli eventi) le immagini della madre, degli amici immaginari, dei momenti familiari felici.

### **12. L'Uomo Fiammifero**

Nella notte però... la magia si avvera: il padre vede l'UF camminare lungo il profilo della collina. Nel suggestivo campo lungo della collina, avvolta dalla semioscurità, si staglia inconfondibile la silhouette del nostro eroe. Nella sua camera, Simone saluta tristemente l'infanzia – come mostra il suo addolorato primissimo piano –, è il momento della crescita, del passaggio all'adolescenza.

I Titoli di coda danzano sullo schermo con trovate altrettanto magiche (rewind delle scritte, inchiostro al limone ecc) quanto "artigianali".