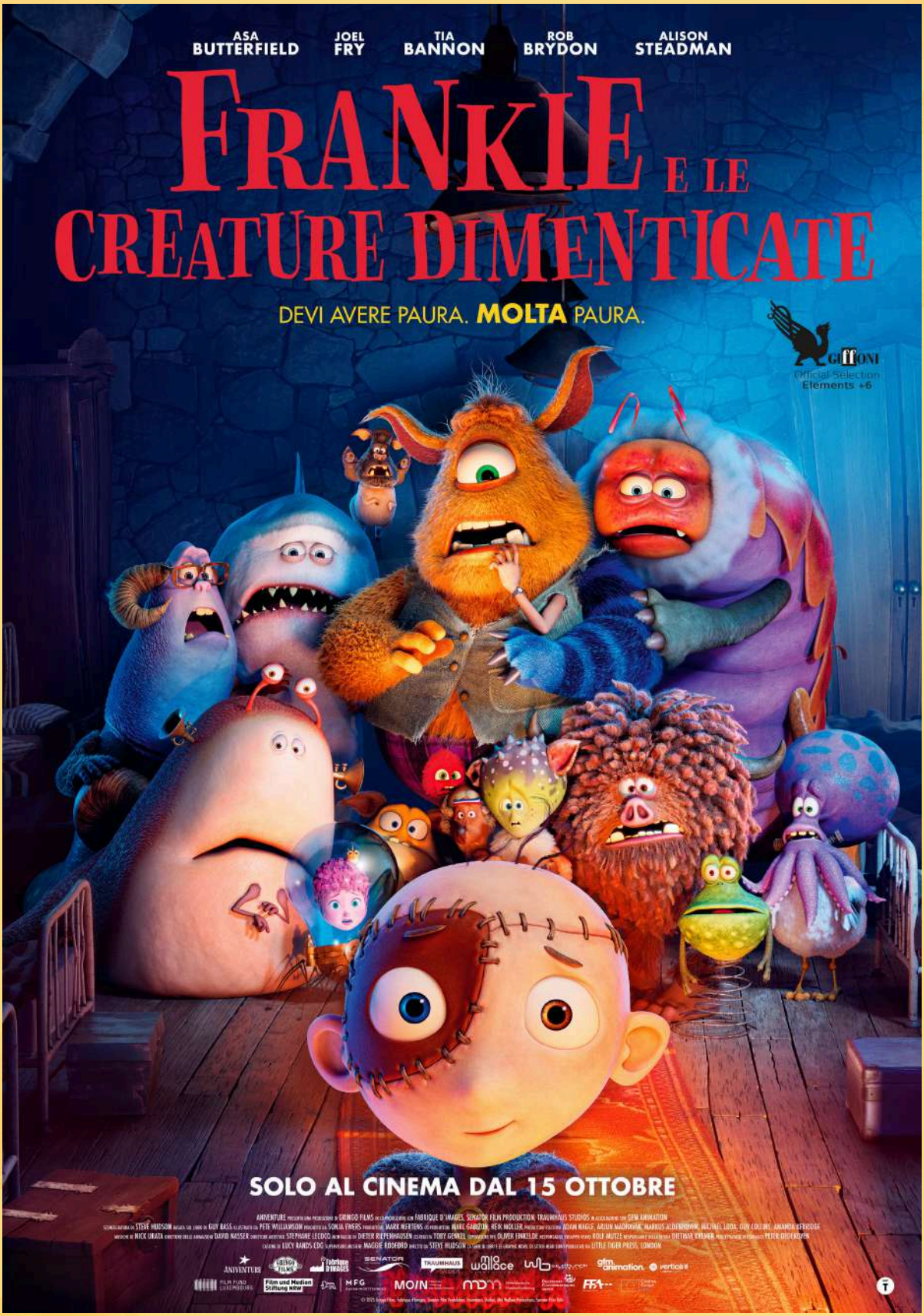
DOSSIER DIDATTICO



CIRCUITO CINEMA SCUOLE

FRANKIE E LE CREATURE DIMENTICATE

Regia di Steve Hudson
(Animazione, 91')

Frankie è la prima creatura realizzata da un professore pazzo, che vive in un castello-laboratorio. Il Professore continua a inventare nuovi esseri mostruosi e poi... se ne dimentica. È Frankie a prendersene cura e a insegnare loro a tenere a bada il lato "mostruoso", per evitare che gli abitanti della città li scoprano e assaltino il castello. La situazione cambia quando arriva Fulgenzio Scovamostri, impresario di uno spettacolo di mostri, che offre a Frankie la possibilità di diventare una star, promettendogli fama, amore e soprattutto quella considerazione che non ha mai ricevuto dal suo creatore. Diviso tra il desiderio di sentirsi finalmente importante e il legame con la sua strampalata famiglia, Frankie dovrà scegliere da che parte stare e scoprire che, per essere accettati, non è necessario cambiare ciò che ci rende unici.

Un'avventura tenera, ironica e colorata, ispirata alla storia di Frankenstein, per scoprire che essere diversi non significa essere soli e che, forse, ciò che ci rende speciali è proprio quello che ci distingue dagli altri.

PERCHÈ GUARDARE IL FILM CON GLI STUDENTI

I TEMI

- accettazione e inclusione della diversità
- amicizia e solidarietà
- ricerca della propria identità
- bisogno di essere riconosciuti e accettati
- rapporto tra apparenza e ciò che siamo veramente
- superamento della paura del "diverso"
- valore dell'unicità e delle proprie differenze
- importanza di sentirsi parte di una comunità

età consigliata
6+

- Il film affronta questi temi con semplicità, ironia e sensibilità, offrendo ai bambini spunti per riflettere sul valore della diversità, sull'importanza dell'amicizia e sulla possibilità di sentirsi accolti per ciò che si è davvero.
- Il film gioca con l'immaginario classico del mostro per ribaltarlo perché ciò che all'apparenza fa paura diventa tenero, buffo e capace di suscitare simpatia e curiosità, mentre i veri "mostri" non sono necessariamente quelli che hanno un aspetto diverso.
- Un'animazione curata e originale dà vita a un mondo fantastico popolato da creature bizzarre e sorprendenti, in cui humour, colore e creatività visiva contribuiscono a rendere la storia particolarmente coinvolgente.

DAL LIBRO AL FILM: COME CAMBIA UNA STORIA?

Frankie e le creature dimenticate è tratto dal primo libro di una serie di sei volumi dal titolo originale *Stitch Head*, che è anche il nome del protagonista. In Italia i libri sono stati pubblicati da Rizzoli con il titolo *Testa Cucita*.
Nel film il nome scelto è Frankie, in omaggio al celebre mostro di Frankenstein. Testa Cucita compare solo nel corso della storia, quando il protagonista viene trasformato in un'attrazione dello spettacolo.
Il personaggio di Stitch Head nasce dalla penna dello scrittore britannico Guy Bass, con le illustrazioni di Pete Williamson. Il primo libro esce in Inghilterra nel 2011; negli anni sono stati pubblicati altri cinque volumi della serie e, nel 2024, arriva anche una graphic novel.

Ma come fa una storia a passare da un libro a un fumetto o a un film?

DAL ROMANZO ILLUSTRATO ALLA GRAPHIC NOVEL

In un libro, sono soprattutto le parole a raccontarci quello che succede. Le illustrazioni ci aiutano a immaginare i personaggi e i luoghi, ma siamo noi lettori a costruire nella nostra testa molte delle scene.
Nella graphic novel, invece, la storia viene raccontata attraverso tante immagini chiamate vignette.
Possiamo vedere Frankie mentre corre, parla, si arrabbia o si spaventa. Possiamo osservare da vicino il suo viso oppure vedere il castello tutto intero.
Anche il modo in cui le vignette vengono messe una accanto all'altra è importante. Una vignetta mostra un momento, quella successiva ne mostra un altro e noi dobbiamo immaginare cosa è successo nel mezzo.

DALLA PAGINA ALLO SCHERMO

Quando la storia arriva al cinema, succede qualcosa di nuovo: le parole diventano immagini e le immagini si muovono. E non sono sole: ci sono anche le voci dei personaggi, la musica, i rumori e il montaggio. Nel libro o nel fumetto possiamo leggere e guardare una vignetta per tutto il tempo che vogliamo. Al cinema, invece, è il film a decidere quanto dura una scena e a scegliere dove far concentrare la nostra attenzione.
Una corsa può durare pochi secondi. Un primo piano può mostrarci il viso di Frankie mentre cerca di non piangere. Una musica può farci capire che sta per succedere qualcosa di importante.

ADATTARE SIGNIFICA ANCHE CAMBIARE

Quando una storia passa dalle pagine di un libro allo schermo, non deve essere necessariamente raccontata nello stesso modo.
Prima di diventare un film, infatti, la storia viene trasformata in una sceneggiatura, cioè in un testo che descrive ciò che accade nelle diverse scene, le parole dei personaggi e tutto quello che vedremo sullo schermo. Gli sceneggiatori e il regista possono quindi modificare alcuni elementi del racconto originale, aggiungere nuove situazioni o cambiare il percorso dei personaggi, per rendere la storia più efficace. È quello che succede anche con *Frankie e le creature dimenticate*.
Nel libro, Frankie non lascia mai il castello. Nel film, invece, esce dal castello, scende in città, arriva al circo e diventa una vera attrazione dello spettacolo.
Secondo il regista Steve Hudson, questo cambiamento permette di raccontare meglio il desiderio di Frankie di essere visto, conosciuto e amato.

INTERVISTA AL REGISTA

Steve Hudson

Come è nata l'idea di realizzare un adattamento cinematografico di *Stitch Head* e cosa l'ha colpita di questa storia?

Hanno regalato a me e alla mia famiglia un audiolibro di *Stitch Head* e lo abbiamo ascoltato in macchina. Due adulti e tre bambini e ci conquistò all'istante.
L'umorismo era irresistibile e Guy Bass, l'autore del libro, riusciva a costruire l'intera narrazione con una naturalezza sorprendente, attingendo direttamente all'immaginario collettivo legato alla storia di Frankenstein.
Soprattutto, ci hanno colpito i personaggi, così autentici e profondamente emozionanti. È impossibile non affezionarsi a Stitch Head, un bambino abbandonato dalla figura che avrebbe dovuto prendersi cura di lui. E questo sentimento si contrappone all'amore incondizionato e travolgente di Creatura, disposto a sacrificare qualsiasi cosa, persino sé stesso, pur di salvare il suo amico.
Sono proprio dinamiche come queste a rendere una storia indimenticabile. Abbiamo capito subito di avere tra le mani il materiale perfetto per farne un film.

INTERVISTA AL REGISTA

Steve Hudson

In cosa il film differisce dal libro?

Il film è tratto dal primo libro della serie (e il materiale per eventuali seguiti non manca di certo!), e scrivere la sceneggiatura è stato un vero divertimento. I personaggi creati da Guy, soprattutto Frankie, Creatura e Fulgenzio Scovamostri, sono così ben definiti che i loro dialoghi sembravano sgorgare spontaneamente sulla pagina.
In più, il nucleo stesso della storia è una straordinaria fonte di comicità: non c'è soltanto un villaggio di esseri umani terrorizzati dai mostri che vivono nel castello sulla collina, ma anche un castello pieno di mostri terrorizzati dagli esseri umani del villaggio. È un meccanismo narrativo brillante, ricco di possibilità comiche. A questo si aggiunge tutto il divertimento cinematografico offerto dai riferimenti visivi legati a Frankenstein, tanto che a tratti sembrava quasi che la sceneggiatura si scrivesse da sola.
La modifica più importante riguarda la struttura della storia. Nel libro Frankie sogna di diventare una celebrità, ma non lascia mai il castello. Considerando però il suo profondo desiderio di essere amato – e la sua confusione, in cui credo sia facile riconoscersi oggi, tra l'affetto autentico e quella fugace scarica di gratificazione che deriva dagli applausi e dalla popolarità – mi è sembrato naturale sviluppare un secondo atto in cui Frankie scende in città, si unisce al circo e diventa una vera star.
Ero molto agitato all'idea di far leggere la sceneggiatura a Guy Bass. Per fortuna gli è piaciuta moltissimo. Mi ha persino detto che avrebbe voluto scrivere lui alcune delle scene. Sono sicuro che llo ha detto per farmi sentire a mio agio... ma, devo ammetterlo, ci è riuscito.

LA TECNICA DIETRO AL RACCONTO

Frankie e le creature dimenticate è realizzato interamente al computer, attraverso la computer grafica 3D. È la stessa grande famiglia di tecniche digitali utilizzata anche in molti film d'animazione Pixar.

Cos'è l'animazione in computer grafica

È un modo per realizzare un film usando il computer. I personaggi e gli ambienti vengono creati come immagini digitali e, proprio come in un libro sfogliato, vengono mostrati in una lunga sequenza di immagini leggermente diverse tra loro. Quando scorrono velocemente, le immagini sembrano muoversi e i personaggi possono camminare, correre, parlare e vivere tante avventure.
Ma il lavoro non consiste soltanto nel creare e animare i personaggi. Anche per un film realizzato al computer bisogna decidere come raccontare ogni scena, proprio come in un film dal vivo.
Si scelgono le inquadrature, i movimenti della macchina da presa, la posizione delle luci e il modo in cui i personaggi entrano ed escono dall'immagine. La macchina da presa, naturalmente, è virtuale, ma può muoversi proprio come quella utilizzata sul set di un film.
Il risultato è un mondo completamente digitale, nel quale ogni elemento può essere modificato e animato. È così che prendono vita Frankie, le altre creature e tutti gli ambienti del film.

I MOSTRI CHE HANNO FATTO LA STORIA

Esistono tantissimi mostri famosi. Alcuni sono nati nelle leggende, altri nei libri e altri ancora direttamente al cinema.
Con il passare del tempo, questi personaggi sono cambiati: sono diventati più spaventosi, più divertenti, più simpatici o addirittura protagonisti di film per bambini.
Anche *Frankie e le creature dimenticate* prende ispirazione da questa lunga storia di mostri e creature fantastiche.

Frankenstein

Nel 1818 la scrittrice inglese Mary Shelley racconta la storia di Victor Frankenstein, uno scienziato che riesce a dare vita a una creatura costruita mettendo insieme parti di corpi diversi.

La creatura di Frankenstein è diventata uno dei mostri più famosi di sempre. Nel corso degli anni è comparsa in tantissimi film, fumetti e cartoni animati.
Un esempio è *Frankenweenie*, il film di Tim Burton nel quale un bambino riporta in vita il suo cane usando un esperimento ispirato proprio alla storia di Frankenstein.

Anche Frankie si ispira a questa creatura: è stato costruito dal suo creatore e poi lasciato solo. Ma, proprio come accade nel film, dietro l'aspetto da mostro c'è qualcuno che desidera soprattutto essere amato e avere degli amici.

Dracula

Il Conte Dracula è nato molti anni fa, nel romanzo dello scrittore irlandese Bram Stoker.
Dracula è un vampiro, e come tutti i vampiri vive di notte, può trasformarsi in pipistrello e ha bisogno del sangue per sopravvivere.
Nel corso degli anni è diventato uno dei personaggi più conosciuti del cinema e della televisione. Ma Dracula ormai non è presentato solo come personaggio spaventoso.

Ad esempio in *Hotel Transylvania*, Dracula gestisce un albergo in cui vivono mostri di ogni tipo: Frankenstein, la Mummia, l'Uomo Invisibile e una famiglia di lupi mannari.
Qui i mostri non sono nemici da sconfiggere ma sono una grande famiglia, con problemi, paure e preoccupazioni molto simili a quelle degli esseri umani.

I MOSTRI CHE HANNO FATTO LA STORIA

L'Uomo Lupo

L'Uomo Lupo, o lupo mannaro, è una persona che si trasforma in una creatura simile a un lupo, spesso durante la luna piena.
È un mostro diverso dagli altri perché, in molte storie, non sceglie di diventarlo.
La trasformazione è una maledizione e può farlo sentire solo e diverso dagli altri.

Ma anche il lupo mannaro, come gli altri mostri, nel tempo ha cambiato aspetto e carattere.
Un esempio è il film d'animazione *100% Lupo*, dove il protagonista appartiene a una famiglia di lupi mannari ma, al momento della sua prima trasformazione, si ritrova inaspettatamente con l'aspetto di un cagnolino.

Questo è proprio il perfetto esempio di come un personaggio nato nell'immaginario fantastico possa essere trasformato e raccontato in modo completamente nuovo, senza abbandonare il materiale di ispirazione.

Jekyll e Hyde

La storia del dottor Jekyll e del signor Hyde è un po' diversa.
Anni fa lo scrittore Robert Louis Stevenson raccontò di un uomo che, attraverso un esperimento, riesce a trasformarsi in un'altra persona.
Da una parte c'è il rispettabile dottor Jekyll. Dall'altra c'è Mr. Hyde, più cattivo e violento.
Entrambi però si trovano all'interno dello stesso uomo! E da qui la domanda: può esserci dentro una persona una parte buona e una parte cattiva?

Questo personaggio è stato raccontato moltissime volte al cinema, in televisione e nei fumetti. Anche se non è un personaggio nato per i bambini, la sua idea è diventata così famosa da essere riconoscibile ancora oggi: quando qualcuno "si trasforma" completamente e mostra un lato molto diverso di sé, spesso si dice proprio che sembra Jekyll e Hyde.

IL SILENZIO DI FRANKIE:
QUANDO L'ABBANDONO DIVENTA INSICUREZZA

approfondimento per i docenti

Tutti desideriamo essere amati e riconosciuti, soprattutto dalle persone che per noi contano di più. Ma il vero amore non è fatto di una fama fugace: è quello che resta, che sostiene e accompagna anche quando non siamo sotto i riflettori.

Frankie è una creatura speciale: nato dal laboratorio del Professore, viene però dimenticato subito dopo la sua nascita. Questo abbandono paterno diventa una ferita profonda che segnerà per sempre la sua identità. Quando chi dovrebbe proteggerti e accoglierti ti lascia nell'ombra, il messaggio che si riceve è un doloroso: "non vali abbastanza". Così Frankie cresce convinto di non avere un posto nel mondo, vive in silenzio dentro al castello, aiutando gli altri senza mai farsi notare; se resta nell'ombra, pensa di poter evitare il giudizio, lo sguardo cattivo o (peggio ancora) la rabbia di una folla che non lo capirebbe. È la paura tipica di chi si sente diverso e non voluto: disturbare meno possibile, farsi piccolo, non rischiare.

Il suo bisogno di approvazione nasce proprio da qui: dal vuoto lasciato dal "padre-creatore". Da un lato desidera ardentemente essere visto, dall'altro teme che mostrarsi significhi esporsi al giudizio e al rifiuto. È un paradosso che lo spinge a vivere a metà, bisognoso di affetto, ma incapace di chiederlo davvero.

Quando l'impresario di un circo gli offre applausi, fama e riflettori, Frankie crede di aver trovato la soluzione: finalmente qualcuno lo guarda, finalmente si sente speciale. Ma quella visibilità si rivela solo una illusione poichè chi lo acclama non lo riconosce per quello che è, lo vede soltanto come un'attrazione da esibire. Così Frankie confonde l'essere guardato con l'essere amato.
Nel film è evidente come questo meccanismo sia illusorio e pericoloso. Gli applausi durano poco e non colmano il vuoto dell'abbandono.
Tutto cambia quando finalmente Frankie realizza che l'affetto nasce altrove, nelle relazioni sincere, negli amici che non giudicano, in chi accoglie le stranezze senza trasformarle in motivo di esclusione. È lì che la sua diversità smette di essere una condanna e diventa invece una parte preziosa di sé.
Frankie diventa così il simbolo di una condizione incredibilmente umana: quella di chi si sente "troppo poco" o "fuori posto" e per paura si riduce al silenzio. Ma la sua storia ci invita a riflettere: il bisogno di essere accettati non si risolve nel cercare di piacere a tutti, né nel nascondere ciò che siamo. Si affronta imparando a riconoscere le proprie ferite e a costruire legami autentici, capaci di vederci e amarci per quello che siamo davvero. Solo così il silenzio dell'abbandono può trasformarsi in voce, e l'insicurezza in una nuova consapevolezza di sé.

Gioca con
FRANKIE

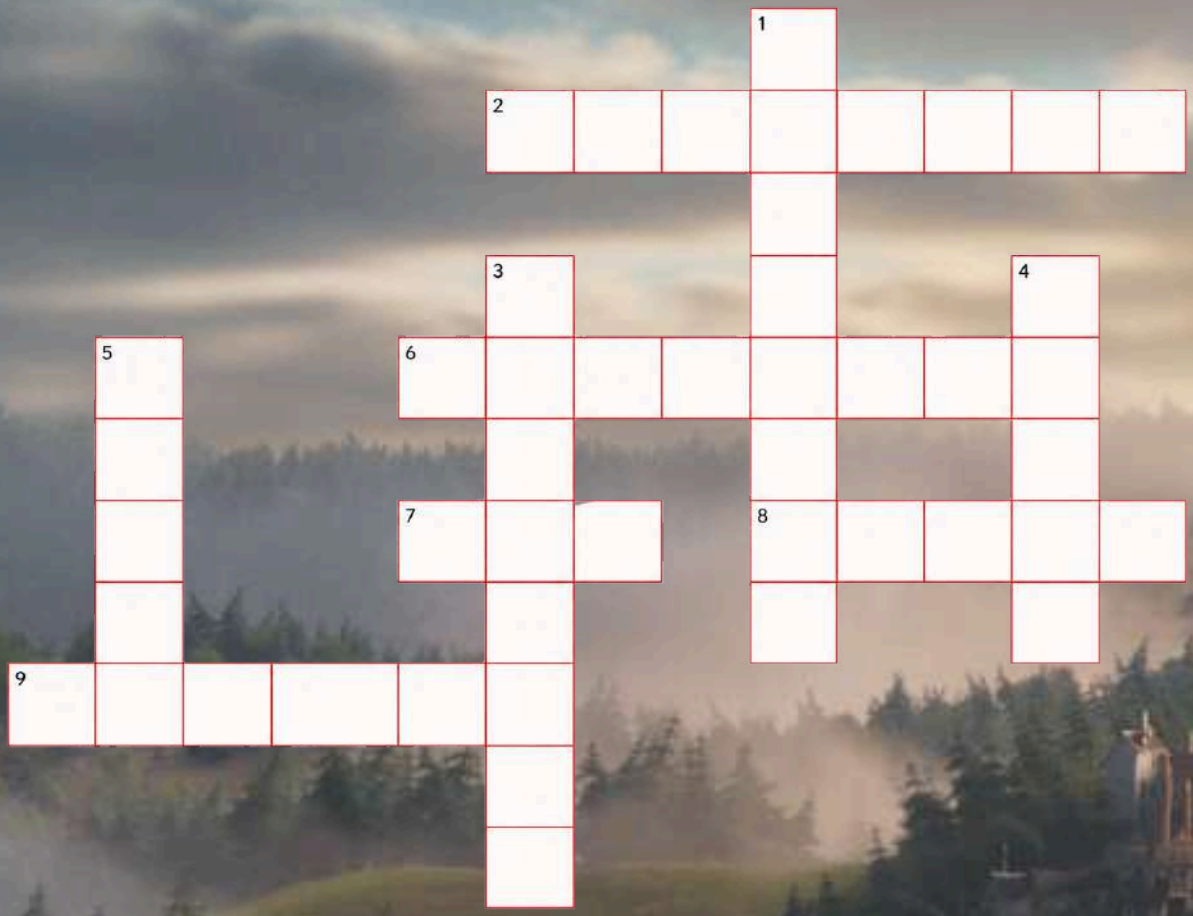
TROVA LE DIFFERENZE

Osserva con attenzione le due immagini: sembrano uguali, ma si nascondono 6 piccole differenze! Guarda bene i mostri, i loro colori, gli oggetti e ogni piccolo dettaglio. Quando trovi una differenza, cerchiala con una matita.

Riuscirai a trovarle tutte e sei?

Le hai trovate tutte? 1 2 3 4 5 6

CRUCIVERBA MOSTRUOSO



Orizzontale

2 Come si chiama il miglior amico di Frankie?
6 Come si chiama l'amica di Frankie?
7 Quanti occhi ha il miglior amico mostro di Frankie?
8 Prima di diventare un film, la storia di Frankie era un...
9 Come si chiamano le buffe creature che vivono nel castello?

Verticali

1 Dove vive Frankie insieme alle altre creature?
3 Come si chiama il protagonista del film?
4 Che cosa provano gli abitanti del paese quando vedono i mostri?
5 Dove va Frankie quando lascia il castello?

AIUTA FRANKIE A TORNARE AL CASTELLO!

Esci dal circo e trova la strada giusta fino al castello dai suoi amici.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

Come ti sei sentito guardando la storia di Frankie? C'è una scena che ti è rimasta particolarmente impressa?

In che modo cambia per Frankie l'idea di essere amato nel corso del film? Cosa vuol dire per lui essere apprezzato all'inizio e alla fine della storia?

Il Professore crea mostri, ma chi è il vero "mostro" nel film? Rifletti sul significato di questa parola nella storia.

Frankie vuole essere visto e amato. Ti è mai capitato di sentirti escluso o di pensare di non essere abbastanza? Racconta la tua esperienza.

Se potessi scrivere una lettera a Frankie alla fine del film, cosa gli diresti per aiutarlo a credere in se stesso?

Frankie è protagonista di un libro, di una graphic novel e di un film. Quale dei tre modi di raccontare una storia ti piace di più? Perché?

Conosci altri mostri famosi? Da dove li hai incontrati, in un libro, in un film, in una leggenda o in un videogioco?

PER PROIEZIONI SCOLASTICHE CONTATTARE:

Circuito Cinema Scuole
Numero Verde 800 931105
www.circuitocinemascuole.com
info@circuitocinemascuole.com

CIRCUITO CINEMA SCUOLE