

# MOMO ALLA CONQUISTA DEL TEMPO



*Momo alla conquista del tempo*  
*Italia, 2001*  
di Enzo d'Alò

- **Produzione:** Cecchi Gori Group e Taurus Produktion
- **Produttori Esecutivi:** Bruno Altissimi e Claudio Saraceni per Video Maura, Michael Shaak per TFC Trickompany
- **Soggetto:** dal romanzo *Momo* di Michael Ende, Longanesi & C.
- **Sceneggiatura:** Enzo d'Alò e Umberto Marino
- **Montaggio:** Simona Paggi
- **Creazione dei personaggi:** Walter Cavazzuti
- **Ideazione e supervisione artistica degli ambienti:** Michel Fuzellier
- **Musiche:** Gianna Nannini
- **Voci:** Erica Necci (*Momo*), Giancarlo Giannini (*Presidente Signori Grigi*), Diego Abatantuono (*Mastro Hora*), Sergio Rubini (*Vice Presidente Signori Grigi*), Enrico Brignano (*Francesco*), Naike Rivelli (*Ilaria*)
- **Durata:** 80 min.
- **Distribuzione:** 2001 Distribuzione



## SINOPSI

In una piccola e tranquilla cittadina, la vita scorre placidamente: i vecchietti giocano a carte al bar, il parrucchiere chiacchera con i clienti, lo spazzino tiene le strade scrupolosamente pulite, i bambini appena usciti da scuola corrono a giocare. Un pomeriggio come tanti altri, una buffa bambina di nome Momo entra in città. Non si sa da dove arrivi, chi siano i suoi genitori e perché sia capitata proprio lì. La prima persona che incontra è lo spazzino Beppo che la accoglie amichevolmente e la indirizza verso il luogo dove i bimbi vanno a giocare: un vecchio anfiteatro immerso nel verde dei prati. Momo raggiunge quindi i suoi coetanei che stanno giocando sul vecchio monumento – immaginando che sia una nave pirata in balia dei flutti – e fa rapidamente amicizia con il gruppo. A lei si è intanto unita una misteriosa tartaruga di nome Cassiopea. I bambini si prendono cura di Momo, che sembra essere sola al mondo e sotto la struttura dell'anfiteatro allestiscono una piccola stanza adatta alla simpatica ragazzina. Intanto, in paese stanno accadendo strane cose: un esercito di “uomini grigi”, tutti uguali e tutti con un sigaro acceso in bocca, è arrivato a bordo di grigie macchine rumorose e sta prendendo contatti con la cittadinanza. Uno di loro, ad esempio, entra nella bottega del barbiere e inizia a calcolare tutto il tempo che l'uomo “perde” in attività non produttive, come prendersi cura della vecchia mamma, andare a trovare la sua ragazza, chiacchierare con gli amici. Gli propone un accordo: non deve più “perdere tempo” in tutte queste inutili occupazioni, ma deve risparmiarlo mettendolo in una “banca del tempo”, gestita dall'organizzazione degli uomini in grigio.

Uno di questi inquietanti personaggi è arrivato anche da Momo, ma la bambina non cade nei suoi tranelli e lo mette in crisi con una semplice domanda: “c'è qualcuno che ti vuole bene?”. Di fronte alla bambina, l'uomo crolla e confessa i piani degli uomini grigi: quello che li tiene in vita è il sigaro che fumano e il sigaro è fatto con il tempo rubato agli uomini.

Ora la vita di Momo è in pericolo: sembra essere l'unica ad avere un certo potere sugli uomini grigi e la loro potente organizzazione si è già messa sulle sue tracce. Ma Cassiopea, che ha il compito di proteggere la bambina, guida Momo per le strade della città fino al sentiero che la conduce in un'altra dimensione, fuori dallo spazio e dal tempo degli uomini. Seguendo Cassiopea, Momo arriva nel regno di Mastro Hora, il vecchietto che ha il compito di organizzare il flusso del tempo, di dirigerlo e di preoccuparsi che ogni essere umano ne riceva in giuste e regolate quantità. Mentre Momo viene istruita da Mastro Hora, la città e i suoi amici vengono completamente irretiti dagli uomini in grigio: il paese si trasforma in una triste metropoli di ferro e cemento, gli adulti non fanno altro che lavorare a ritmi sempre più serrati, i bambini sono irregimentati in attività frenetiche e “produttive”. Quando Momo fa ritorno alla terra, la situazione è profondamente cambiata: nessuno ha più il tempo per giocare, riposarsi, fare amicizia, chiacchierare. Nemmeno il suo migliore amico Gigi, che ora è diventato una piccola star della televisione. Occorre un piano per sconfiggere i terribili fumatori di tempo.

Mastro Hora decide di correre il rischio: si addormenterà fermando il tempo per un'ora. In questi pochi minuti – in cui gli uomini grigi saranno in difficoltà per la penuria improvvisa di tempo – Momo dovrà penetrare nella loro banca e liberare il tempo che viene conservato sotto forma di petali di fiore. L'impresa è rischiosa, perché i ladri di tempo non hanno perso del tutto il loro potere. Ma Momo accetta, e con l'aiuto di Cassiopea trova il palazzo dove i signori grigi hanno la loro sede.

Servendosi della magia del fiore-ora regalato da Mastro Hora, penetra coraggiosamente nel loro rifugio e libera tutte le ore rubate al tempo degli uomini, che si librano in aria come fiori nel vento.

Gli uomini in grigio se ne vanno in fumo e la città riprende il suo ritmo di sempre. Momo può tornare a riabbracciare i suoi vecchi compagni di giochi, tornati a essere quello che erano: degli amici.

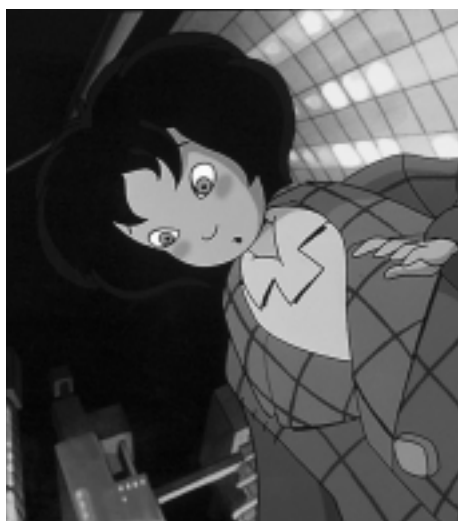
## ANALISI DELLA STRUTTURA

Tratto dal romanzo omonimo di Michael Ende (autore anche del fortunato romanzo *La storia infinita*), il film di Enzo d'Alò è un raro esempio di cartone animato di produzione italiana: un piccolo film di rara intelligenza e sobrietà visiva. Una storia semplice che però, a un'analisi più approfondita, rivela una ricchezza semantica che raramente si trova in un prodotto rivolto espressamente a un pubblico infantile. Napoletano, classe 1953, Enzo d'Alò è anche l'autore de *La freccia azzurra* (1996) e *La gabbianella e il gatto*, due lungometraggi d'animazione che hanno contrastato il primato USA nel settore del cartone animato.

La storia incomincia in una città immersa nel verde, dove il tempo scorre tranquillo e dove le relazioni tra gli uomini sono improntate alla cordialità, alla gentilezza e all'amicizia. Qui Momo fa la sua apparizione: non sappiamo nulla del suo passato, perché si trova lì, da dove provenga, chi sia.

Sicuramente è dotata di qualità particolari (è accompagnata da una tartaruga, la notte gioca sprigionando scintille luminose) ma nello stesso tempo non sembra avere qualità sovrumane, magiche o eroiche.

Semplicemente è una bambina un po' diversa dagli altri. L'ingresso di Momo nel gruppo dei pari ci rivela molto dello spirito con cui è stato girato il film: gli altri bambini stanno giocando tra le rovine dell'anfiteatro, che nella loro immaginazione è diventato una nave in preda



ai flutti. Le onde si levano alte e mostruose intorno al vascello, i marinai si lanciano istruzioni. Momo viene accettata come una del gruppo nel momento in cui entra a far parte della loro immaginazione e diventa corpo unico con le loro fantasie. Nel gioco infantile Momo assume immediatamente un ruolo – quella della piccola principessa da salvare – e diventa parte integrante di una visione prestabilita da altri. La capacità dei bambini di creare mondi alternativi attraverso il gioco sarà messo in pericolo dall'avvento degli uomini grigi. La messinscena di Enzo d'Alò configura un vero e proprio sistema mitologico – semplice e complesso allo stesso tempo – con la rappresenta-



zione concreta e pregnante di concetti astratti: c'è il Tempo nei panni di un saggio vecchietto, amministratore delle ore degli uomini, il Giorno e la Notte si nascondono sotto le spoglie di un gallo e di una civetta, i singoli momenti di un'esistenza hanno i colori dei fiori, Momo stessa è la piccola e fragile dea intermediaria tra il mondo terreno e quello del sovrannaturale. Nella raffigurazione a suo modo completa – anche se in scala ridotta – di un universo, gli uomini grigi sono divinità malvagie e corrotte sotto cui si cela la trasparente metafora di un capitalismo disumano.

L'analisi della società moderna è condotta sempre tramite il punto di vista dei bambini: una tra le scene rilevanti in questo



senso è la sequenza in cui un uomo grigio tenta di vendere a Momo una bambola che ha tutte le caratteristiche della Barbie, vero e proprio simbolo del modo in cui la società contemporanea intende l'attività del gioco. Bibi-Girl e Bobo-Boy hanno sempre bisogno di "cose" per funzionare. In questo senso l'immaginazione del bambino non serve più. Alla fantasia è stato sostituito il consumo. Di cose, di oggetti, di persone. Così come la produttività e la competizione hanno sostituito i sentimenti.

Realizzato con la tecnica artigianale che caratterizza anche i precedenti lavori dell'autore, *Momo* deve molto del suo fascino alla qualità del disegno (interamente realizzato a mano) e alle scenografie di Michel Fuzellier (ispirate alle opere di Escher, Dalí e Magritte). A livello visivo la contrapposizione fra due concezioni del mondo è risolta in primo luogo col colore (il grigio che spegne i colori sfolgoranti del mondo prima della venuta dei signori col sigaro) e poi col tratto del disegno (i volti degli uomini in grigio hanno le linee spigolose e spezzate se confrontati con le rotondità gentili degli esseri umani).

Protagonisti della storia sono i bambini e i vecchi (nella figura dello spazzino Beppo): le due età della vita escluse dal ciclo di produzione e consumo. Inutili al sistema, sono coloro ai quali è affidata la speranza di un mondo migliore. Quelli che cadono ipnotizzati dalla malìa dei signori grigi sono in primo luogo i rappresentanti della generazione di mezzo, quella dei padri e delle madri; figure che peraltro rivestono un'importanza assolutamente marginale nell'economia del racconto. Se Michel Ende riassumeva lo spirito del suo romanzo nella formula "il tempo è la vita e la vita risiede nel cuore", Enzo d'Alò potrebbe benissimo completare la frase: "e la vita risiede nel cuore dei bambini".

## ITINERARI DIDATTICI

### Dentro il film

#### 1) Sul filo della memoria, per ricordare il film...

*Giocchi di mimo e drammatizzazione*

Costruire un grande televisore di cartone con un buco al posto dello schermo. Dotare gli alunni di travestimenti vari e proporre loro di scegliere quali personaggi vogliono interpretare e rimettere in scena piccoli momenti narrati nel film

*La catena di sentimenti emozioni vissuti*

Scrivere su dei cartellini diverse parole legate a sentimenti, emozioni, stati d'animo, vissuti che la visione del film dovrebbe aver suscitato. Far pescare a ogni alunno un cartellino e chiedere di richiamare il momento della narrazione nel quale è stato messo in scena quanto scritto sul foglietto. È possibile proporre anche il disegno o il mimo della parola chiave scritta sul foglietto (in coppia e/o in gruppo) oppure far associare la parola chiave a un fotogramma del film scelto fra una serie fornita. Alcune parole chiave:

*libertà cattiveria stupidità avidità solidarietà complicità aiuto amicizia indifferenza superbia divertimento simpatia solitudine prepotenza violenza allegria unione legame amore attenzione disattenzione incomprensione stupore incredulità vivacità immaginazione fantasia paura terrore intelligenza oppressione reclusione coraggio sottomissione ribellione delusione invenzione.*

#### 2) La dimensione narrativa

*Dal romanzo al film*

Il film *Momo alla conquista del tempo* è tratto dal romanzo *Momo* di Michael Ende. Un confronto, una comparazione fra i due può costituire un interessante esercizio di analisi testuale, soprattutto per quanto riguarda le differenti procedure della narritività utilizzate. Se sul piano della struttura primordiale di narritività (la fabula) libro e film si giocano i loro denominatori comuni, ben diverso è il discorso sul piano dell'articolazione diegetica (tutto ciò che ha a che fare con l'universo rappresentato) e dell'articolazione discorsiva (rapporto

fabula-intreccio, voce narrante, punti di vista...). Se alla lettura del romanzo viene affiancata la visione del film si potranno dunque analizzare le procedure di adattamento cinematografico: *la sottrazione, l'addizione, la condensazione, l'espansione, la variazione, gli spostamenti.*

Il lavoro di comparazione libro-film potrebbe essere efficacemente visualizzato attraverso tabelle di sintesi a doppia entrata.

*Dai fotogrammi a una nuova storia*

Dati alcuni fotogrammi del film (scaricati da internet o ricavati da riviste specializzate), farli ordinare secondo una logica diversa rispetto a quella del racconto fil-





mico e far inventare una nuova storia, far immaginare come continuerebbero le avventure di Momo dopo il the end oppure far inventare un finale nuovo e diverso rispetto a quello proposto dal regista.

#### *Costruire un diatape*

Far disegnare i momenti più importanti della narrazione cinematografica, fotografare i disegni con rullino da diapositive, proiettare le diapositive, decidere i possibili commenti verbali/ e o musicali alle immagini, creare e registrare la colonna sonora e proiettare l'audiovisivo realizzato, magari anche a compagni di altre classi.

### **3) La dimensione iconica: ambienti, oggetti e personaggi**

#### *Gli oggetti del film*

Nel film sono presenti oggetti e forme con alta valenza simbolica: indicarli e cercare di spiegare il significato di ciascuno di essi (gli specchi, le ore-fiore, gli occhiali, l'acqua, i sigari, gli orologi, i giocattoli, le forme circolari, le porte...)

#### *Gli spazi della città nei vari momenti del film*

Rappresentare graficamente gli ambienti in cui è collocata la narrazione (le strade e gli edifici interni ed esterni della città, l'anfiteatro, la banca, lo studio televisivo, l'abitazione di Mastro Hora, ...) e indicarne le caratteristiche nei diversi momenti del film. Individuare tutte le trasformazioni provocate dalle azioni dei Signori grigi, di Momo e di Mastro Hora. Confrontare le modalità di rappresentazione degli ambienti con le opere di Manritte, Dalì e di Escher e con la rappresentazione della città proposta nel film *Metropolis* di F. Lang.

### **4) La dimensione linguistica del film: la tecnica e il linguaggio**

#### *Il cinema d'animazione*

*Momo alla conquista del tempo* è un film d'animazione realizzato con la tecnica del disegno in fase. Potrebbe essere interessante andare alla scoperta di come si produce un film in animazione, quali sono le tecniche utilizzabili (stop motion, decoupage, pixillation, disegno in fase...) e che differenze intercorrono fra l'animazione tradizionale e quella digitale. Per affrontare tali argomenti si consiglia l'utilizzo della videocassetta "Il cinema d'animazione n. 6" prodotta dalla Regione Lombardia all'interno della collana "Arrivano i video"

### **5) la dimensione tematica**

#### *Le tue ora-fiore e il tempo*

Nel film *Momo alla conquista del tempo* le ore sono racchiuse in petali di fiore che Mastro Hora coltiva con amore e passione. Potrebbe essere interessante far disegnare a ciascun alunno due grandi fiori con l'indicazione di scrivere in ogni petalo del primo fiore le ore fiore della propria giornata reale e, nell'altro fiore, le ore fiore così come vorrebbe che fossero, con tutte le attività che vorrebbe poter fare se...



## ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

### Uno sguardo ai personaggi del film...

- la figura di Momo: non fa incantesimi come Harry Potter, è all'apparenza 'normale', ma ha doti speciali, quali? Come le usa? Per quali motivi?
- la figura di Beppo, lo spazzino: è un adulto un po' speciale e diverso dagli altri, perché? Che cosa colpisce di lui? Che insegnamenti trasmette?
- la figura di Gigi: come appare all'inizio del film? Qual è la sua più grande qualità? Perché poi cambia così profondamente? Quando è veramente felice? Che consiglio gli si potrebbe dargli?
- le figure dei Signori Grigi: perché rubano il tempo agli uomini? Perché li vogliono convincere a vivere una vita solo dedicata al lavoro? Cosa serve per trasformarli?
- la figura di Mastro Hora: è un personaggio molto importante, perché? Cosa insegna a Momo? E agli spettatori del film? Cosa colpisce di lui? Ti ricorda qualche persona che conosci?
- la figura della tartaruga Cassiopea: è un'amica indispensabile per Momo, perché? Cosa vuol fare capire il regista attraverso questo personaggio? Ti piacerebbe avere un'amica così? Perché?

### Dal film... a te... Alcuni spunti di discussione e di riflessione

- Nel rapporto con gli altri, quanto è importante saper ascoltare e saper raccontare? Tu lo fai? Con chi? Racconta
- Il gioco, l'invenzione, l'immaginazione hanno un ruolo importante nella vita delle persone? Perché? Ti piace inventare giochi? Quali? E immaginare storie e avventure? Racconta
- Dare e ricevere amicizia e affetto richiede passione, ma anche tempo e dedizione. Tu sai regalare il tuo tempo agli amici? E loro a te? Per far che cosa?
- Quanto sono importanti l'amicizia, la comprensione e l'aiuto di qualcuno? Perché?
- Quanto può aiutare a superare ostacoli e difficoltà, l'aiuto e la vicinanza degli amici? Ti è mai capitato di aiutare qualcuno o essere aiutato da qualcuno? Racconta
- I bambini protagonisti del film sono più felici quando s'incontrano nell'anfiteatro o nello studio televisivo? Perché? A te dove piacerebbe più stare? E quali giochi/giocattoli fra quelli proposti nel film preferiresti avere?
- Perché a volte gli adulti non riescono a vedere ciò che invece appare chiaro ai bambini?
- Cosa fare quando gli adulti dichiarano di non avere tempo per i giochi e per i rapporti personali?



## IDEE

### **Oltre il film**

#### *Le banche del tempo*

Nel film, i Signori Grigi sottraggono il tempo agli uomini ingannandoli e lo rinchiudono nella loro banca per poterselo fumare, unico modo per sopravvivere. Prendendo spunto da quanto raccontato, si potrebbe proporre agli alunni di creare in classe una speciale 'banca del tempo' molto diversa da quella dei Signori Grigi, una banca dove sia possibile depositare e prelevare ore-fiore per donare o ricevere qualche servizio dagli altri (es. un alunno bravo nel disegno deposita 10 ore-fiore del suo tempo per i compagni che hanno bisogno di aiuto in quel senso e, a sua volta, può prelevare ore-fiore per risolvere problemi di matematica se qualcuno si è offerto per quel servizio...)

#### *Due film e due libri a confronto*

Il film *Momo alla conquista del tempo* e il film *La storia infinita* di W. Petersen sono entrambi tratti da due romanzi di Michael Ende e tutti e due trattano il tema della perdita: timore della perdita del tempo per le relazioni sociali nel primo e timore della perdita della fantasia nel secondo. In entrambi i casi inoltre la missione salvifica per evitare un futuro apocalittico e disumanizzato è affidata a due bambini che, con la forza della volontà, la tenacia e il coraggio, sono disposti a tentare l'impossibile pur di salvare gli amici e l'intera umanità. Una lettura comparata dei due libri e una visione dei due film potrebbe offrire interessanti spunti di lavoro tematico.

#### *Il cinema d'animazione di Enzo D'Alò*

*La freccia azzurra*, *La gabbianella e il gatto*, *Momo alla conquista del tempo*: tre film d'animazione realizzati con tecniche tradizionali; tre film tratti da soggetti letterari; tre film che si possono iscrivere a pieno titolo nel filone fantasy; tre opportunità di viaggiare nel mondo fantastico e onirico con lievità, ma facendosi anche attraversare da pensieri e domande su temi importanti quali il senso della vita, il significato dell'amicizia, il bisogno di condivisione, la necessità di avere sogni, l'importanza di non essere troppo soli, mai.

#### *Tre film a confronto: Shrek, E.T. l'extraterrestre, Momo*

Tutti e tre raccontano la storia di protagonisti molto caparbi, forti e determinati, disposti a lottare e a fare anche grandi sacrifici per aiutare se stessi e gli altri a vivere meglio. Tutti e tre inoltre presentano la figura di un 'diverso' che aiuta, incita e supporta gli altri nel proprio percorso di crescita. Potrebbe essere interessante vedere, analizzare e confrontare i tre film, mettendo in evidenza somiglianze e differenze in particolare su un piano tematico –contenutistico. La visione dei tre film potrebbe inoltre stimolare una discussione sulla diversità non come limite ed ostacolo, ma come ricchezza e fonte di scambio e crescita.