



La flèche bleue

de Enzo d'Alo

Fiche technique

Italie - 1997 - 1h30

Dessin Animé Couleur

Réalisateur :

Enzo d'Alo

Scénario :

Enzo d'Alo

Umberto Marino

d'après le roman de **Gianni**

Rodari

Musique :

Paolo Conte

Chef de l'animation :

Silvio Pautasso



Conception des personnages
et décors :

Paolo Cardoni

Résumé

Dans le monde entier, la nuit du 24 décembre, le Père Noël apporte des cadeaux aux enfants. Mais les enfants les plus heureux sont ceux d'Italie, car, là-bas, la tradition veut que, douze jours après Noël, dans la nuit de l'Épiphanie, la bonne vieille Befana, vole à travers le ciel sur son balai pour, encore une fois, récompenser les enfants sages en déposant des jouets dans la cheminée de leurs maisons.

Mais un certain 5 Janvier, après bien des années, les choses semblent changer : Befana tombe malade et, ne pouvant pas accomplir sa tournée annuelle, elle délègue à sa place son assistant, le

méchante Docteur Scarafoni, qui, au mépris de la tradition, veut tirer profit des cadeaux à distribuer. Désormais, plus de jouets pour les enfants pauvres et les parents des enfants riches n'ont qu'à payer pour satisfaire les envies de leurs petits ! Les jouets de la vitrine du magasin décident alors de s'enfuir et d'aller se distribuer eux-mêmes aux enfants.

Une longue nuit d'aventure commence pour les sympathiques personnages et aussi pour Francesco, petit orphelin pauvre mais très intelligent, qui avait demandé en cadeau à Befana le merveilleux modèle de train «La Flèche Bleue»...

L E F R A N C E

LES AMIS DU BON CINÉMA

Critique

L'odyssée des poupées, des soldats et du chef indien à bord du train (La Flèche Bleue, du titre) distille un charme agréablement suranné. La grâce des dessins et la musique de Paolo Conte y sont pour beaucoup. On souhaiterait, çà et là, un peu plus de mordant et de rythme. Mais, dans ce conte nostalgique dont la figure tutélaire est une adorable grand-mère comme en n'en fait plus, à chignon et lorgnons, les tout-petits trouveront matière à sourire et à rêver.

Isabelle Danel

Télérama n°2499 - 3 Décembre 1997

Ce dessin animé s'adresse aux jeunes enfants. On n'y trouve aucun élément ironique ou subversif, l'humour en est soigneusement aseptisé, et, si l'on veut y trouver quelque chose de trouble, il faut vraiment l'imaginer (par exemple, le capitaine travesti ?). L'histoire, tirée de Gianni Rodari, n'est pas d'une grande originalité : des jouets deviennent vivants, la Befana (sorcière bienveillante du folklore italien qui seconde le père Noël) punit les méchants. Notons une grande utilisation de l'animation par ordinateur qui permet d'intéressantes acrobaties, dans les plans d'ensemble, sur une ville qui évoque Bologne et ses arcades.

Paul-Louis Thirard

Positif n°442 - Décembre 1997

Les personnages

La Befana

Selon la légende italienne, Befana est une vieille dame, mi-comtesse, mi-sorcière, propriétaire d'un magasin de jouets et bienfaitrice, qui, année après année, dans la nuit de l'Épiphanie, vole

sur son balai par-dessus les toits de la ville pour remplir de jouets les bas des enfants sages, et de charbon ceux des enfants désobéissants.

Le personnage du film est une vieille dame sympathique, altruiste et un peu distraite, ne s'intéressant pas aux choses terrestres telles que l'argent.

Elle fait confiance à son assistant, Scarafoni, qui est en réalité une canaille et lui administre une potion empoisonnée, qui la cloue au lit.

Mais Befana se rend compte de l'entourloupe et reprend vite son balai pour essayer de récupérer le temps perdu et rétablir la situation.

Francesco

C'est un jeune garçon dont le père, conducteur de locomotive, est mort.

Sa mère n'a pas assez d'argent pour lui offrir le magnifique modèle de train dont il rêve, «La Flèche Bleue», et le maigre argent de poche qu'il gagne, en vendant des friandises dans le cinéma de la petite ville, ne suffit pas non plus.

Scarafoni se comporte très mal avec lui, en le chassant du magasin parce qu'il n'a pas d'argent pour s'offrir des jouets.

Mais les jouets apprécient Francesco, enfant vif et joyeux, sachant se tirer d'affaire dans les situations périlleuses et ils vont tout faire pour l'aider.

Le Docteur Scarafoni

C'est le méchant de l'histoire.

Il ne s'intéresse qu'aux aspects matériels de la vie, à l'argent, aux affaires et il manque totalement de sens de l'humour. Il est très rusé et parvient à administrer un poison à Befana, l'immobilisant ainsi chez elle.

Il profite de l'absence de la vieille dame pour s'enrichir indûment : au lieu d'offrir les jouets, il les vend pour empocher lui-même l'argent.

Speedy et Walter

Ce sont deux petits voyous dont les coups ne réussissent jamais.

Ils découvrent tout de suite que

Scarafoni, s'est amassé une coquette somme d'argent dans le magasin de jouets de la Befana.

Speedy, le cerveau du duo, échafaude des plans diaboliques, pendant que Walter, maladroit, lourdaud et comique, gâche tout, continuellement.

Les jouets

La flèche bleue

C'est un superbe train bleu, en tôle, qui sert de moyen de transport aux jouets pendant leur odyssée.

L'équipe des cheminots se compose du chef de gare, du machiniste et du conducteur de train.

Réfléchis et conscients de leurs responsabilités, ils prodiguent constamment à la petite expédition des conseils d'une grande utilité.

Capitaine Demi-Barbe

C'est un marin qui se distingue par son parler grossier.

Il aime son deux-mâts plus que tout au monde et veut naviguer vers un enfant qui, comme lui, rêve de haute mer.

La première tentative est manquée: après un malentendu, il échoue chez une fillette qui désirait une poupée. Le capitaine doit alors accepter de se faire maquiller et coiffer. Ce n'est qu'après sa fuite pour retourner au magasin de jouets que Befana le libère de sa perruque et lui promet de l'offrir à un petit loup de mer.

Chef Plume d'Argent

C'est un très sage chef indien. Avant d'exprimer son opinion ou même d'agir, il réfléchit longuement. Il s'aide, pour ce faire, en fumant le calumet.

Sa retenue et sa circonspection se heurtent parfois à l'impulsivité du capitaine Demi-Barbe.

Victor

C'est un chien en peluche, charmant et folâtre.

Il poursuit obstinément son but : trouver Francesco, auquel il veut s'offrir en cadeau.

A un moment particulièrement critique, il fait courageusement face à Scarafoni, sauvant ainsi les autres jouets.

A la fin de l'histoire, il se transforme en vrai chien.

Barbara et Carlotta

Elles aiment bien parler, sont impulsives et sentimentales.

Mais les larmes sont chaque fois vite oubliées.

Dans la caravane des jouets, elles constituent un contre-poids bienfaisant au Général, quelque peu borné.

Tous les autres jouets sont tristes quand Barbara et Carlotta, par leur émouvant chant d'adieu, se séparent du groupe.

Les autres jouets

Parmi les jouets qui se sont lancés à la recherche de Francesco, on compte également, **Le Canard**, qui se trouve toujours au bon moment à la bonne place.

Les Crayons de couleurs, qui ont parfois du mal à se supporter.

Le Pilote, feignant d'être à l'affût d'un danger dans les airs.

Le Magicien, qui se repent amèrement de sa trahison devant les autres.

Le Général, un monsieur quelque peu pleurnichard, aux ambitions militaires.

Le Nounours, jaune, timide et parfois un peu naïf.

Les Ouvriers du Meccano, toujours prêts à donner un coup de main.

Dossier Distributeur



Propos du réalisateur

J'ai véritablement commencé à réfléchir à l'histoire de **La Flèche Bleue** alors que je lisais à ma fille Alice *Les aventures des jouets et du petit Francesco*, dans le livre de Gianni Rodari. En racontant l'histoire, j'y découvrais spontanément, en plus, du nouveau. Ainsi, est apparue la première version du scénario de mon film.

Le moment le plus créatif a été pour moi le storyboard, essentiellement parce que dès l'instant où le storyboard existe, le concept ne change plus tellement : ceci est, à mon avis, la partie la plus importante du travail de la réalisation. L'enregistrement des voix a constitué aussi une phase très intense du point de vue des sensations, car, à travers les voix, les personnages ont reçu leur caractère et leur personnalité. Quand le responsable du casting, Tim Reid, me présentait les différentes voix, je sélectionnais naturellement celles qui me paraissaient les plus proches de mes conceptions.

Quand, ensuite, les actrices et les acteurs se sont trouvés devant nous pour la première fois, j'ai été surpris : ils étaient physiquement identiques, pour ainsi dire, aux personnages que Paolo Cardoni avait dessinés et auxquels ils devaient prêter leurs voix !

Un réalisateur doit avoir l'aptitude à s'entourer de gens qui sont encore plus doués que lui-même. Je crois que de ce point de vue, j'ai été gâté : mon équipe était vraiment exceptionnelle. Je me suis efforcé de travailler en harmonie avec les autres, dans la mesure où j'ai recueilli auprès d'eux tout ce qui pouvait améliorer mon travail.

Je dois dire que ma manière de voir, par exemple, s'est parfaitement accordée avec celle de Paolo Conte, de même qu'avec celles d'Umberto Marino, de Paolo Pautasso ; tous les jours, nous avons discuté de chaque dessin individuel.

Dossier distributeur

Le réalisateur

Né à Naples en 1953, il vit aujourd'hui à Turin.

En 1979, il devient membre actif du laboratoire d'animation *La lanterna magica*, qui se fait remarquer pour ses expérimentations audiovisuelles adressées à des enfants de différentes tranches d'âge.

En 1983, *La lanterna magica* se transforme en société de production cinématographique et d'Alo en est un des fondateurs.

Il dirigea plus de 40 productions pour enfants (programmes éducatifs, documentaires, publicités, vidéo-clips) avant de se consacrer intégralement au projet de **La Flèche Bleue**.

Filmographie

La Flèche Bleue

1997