



SLEEPLESS IN PONYVILLE

S3E6 - 08/12/2012

Quale può essere un modo perfetto per rendere indimenticabile un episodio, se non quello di dedicarlo interamente ad un personaggio che finora non è mai stato protagonista di una singola puntata? È da questa premessa che si parte per l'episodio odierno, incentrato interamente su Scootaloo e sul suo rapporto con Rainbow Dash; puntata che si lega molto ai temi della prima stagione per non presentare nulla di eccessivo, ma semplicemente racconta una bella storia, tenera e con una lezione importante. Ciononostante, come ormai di consueto, non mancano alcuni fattori, fra cui la comparsa di un personaggio inaspettato, che alzano il livello complessivo del prodotto e, di rimbalzo, dell'intera terza stagione.

ANALISI DELLA TRAMA

Scena iniziale

L'intera sequenza iniziale è praticamente un reboot, con animazione migliore e rinnovamento di gag, di quanto già visto in un episodio della prima stagione dedicato alle Cutie Mark Crusaders ([The Show Stoppers](#)); qui l'episodio si apre direttamente così, mentre in quel caso si trattava della scena immediatamente successiva alla sigla; nondimeno, la novità sta nel fatto che qui appare Rainbow Dash: la quale, stupita dalle acrobazie della puledrina, le fa i complimenti per le mosse e lei, distratta dal suo intervento, perde l'equilibrio e si schianta al suolo. La scena termina con Scootaloo che non riesce a credere alle proprie orecchie.

La scena iniziale qui ha lo scopo di far capire immediatamente allo spettatore che sta per accadere qualcosa che finora non era mai avvenuto: la relazione fra Scootaloo e Rainbow Dash è sempre stata unidirezionale di adorazione della prima per la seconda, e Rainbow non si è mai neppure accorta di lei, se non per poche volte chiamandola semplicemente "squirt" (in inglese), termine che alla lontana può essere associato con "moccioso" ([The Mysterious Mare-Do-Well](#)); ma stavolta, per la prima in assoluto, Rainbow comincia a considerare la piccola e dal momento che nella scena non accade altro è chiaro già fin da subito che l'episodio sarà incentrato, se non su Scootaloo, quantomeno equiparatamente sulle due.

Bello e rimarcabile l'uso della musica di sottofondo che

come sempre sottolinea e aumenta la forza delle scene, in questo caso con un pezzo forte che va perfettamente d'accordo con la parte quasi d'azione che nel frattempo scorre a video.

Campeggio alle Windsome Falls

La sequenza che immediatamente succede alla sigla ha luogo nel ritrovo delle Cutie Mark Crusaders, dove ovviamente Scootaloo intrattiene Applebloom e Sweetie Belle con il racconto di come si sia fatta notare nientemeno che da Rainbow Dash. Le due sono stupite e contente per l'amica, ma devono farla tornare sulla terra quando lei fantastica sul riuscire addirittura a far sì che Rainbow diventi la sua "sorella maggiore", mentre ovviamente si trattava di un semplice complimento. Però Scootaloo non demorde e vuole assolutamente trovare un modo per passare del tempo con Rainbow Dash, quindi accetta la proposta di partecipare con Applebloom al campeggio che lei ed Applejack stanno organizzando alle Windsome Falls; anche Sweetie Belle strappa un invito per lei e Rarity, mentre Scootaloo, ovviamente, sarà ben lieta di sapere che Applejack convincerà anche Rainbow a partecipare. Sotto il punto di vista dell'analisi la scena non offre molto perché serve semplicemente per mettere in piedi il setting dell'episodio, ovvero il campeggio: ma la battuta di Sweetie Belle ("Rarity adora il campeggio!") fa da catalizzatore per un bel cambio di scena fino alla Carousel Boutique per la risposta di Rarity ("Io odio il campeggio!"), servendo quindi da ottimo stop di scena e da bel punto comico. Rarity deve cedere alle preghiere di Sweetie, ma

è importante notare come lei non voglia venire solamente per timore di sporcarsi e non perché non voglia trascorrere del tempo con la sorella; anzi, per tutto l'episodio *Rarity*, salvo alcuni momenti che comunque sono puramente comici, dimostra di aver appreso le lezioni della seconda stagione (*[Sisterhooves Social](#)*).

In ogni caso, pronte tutte le coppie, il campeggio può iniziare; il comparto grafico è spettacolare per via delle magnifiche scene di spazi aperti e di natura che ci vengono offerte, in un setting che chiaramente nello show non si è visto spesso. Qui la gag, che ricorrerà più volte nel corso dell'episodio e che comunque era prevedibile, è quella di *Rarity* che, per nulla abituata com'è alla vita di campo, porta con sé ben più dello stretto necessario fra lo stupore di tutti. Nondimeno, è quasi geniale l'artificio grafico della sovrimpressionazione di *Rarity* a *Sweetie Belle* e delle goccioline di sudore che sembrano uscire dalla sua fronte per far credere che sia lei a trascinare tutto, quando dopo pochi istanti scopriamo che in realtà a portare ogni cosa è *Sweetie Belle*.

L'appello è dunque completo, eccetto per *Rainbow Dash* che è già alla tappa prescelta e aspetta l'arrivo di tutti: questa scelta è dettata dalla trama perché non avrebbe senso per *Rainbow Dash* incontrare gli altri (e quindi anche *Scotaloo*) al margine del bosco dove è ambientata questa scena, ma si sarebbe unita a loro molto prima: ma a quel punto non avremmo potuto vedere l'incontro fra *Rainbow* e *Scotaloo*, incontro che, come vedremo, riserverà non poche gag. Ma l'artificio non pesa affatto perché ha anche una coerenza interna alla storia: *Rainbow* è l'u-

nica della comitiva che sappia volare, quindi ha senso che sia già lì a liberare il posto per gli accampamenti.

Inizia il campeggio

Il luogo del campeggio viene (più o meno) velocemente raggiunto, e questo è il momento per Scootaloo di vedere in azione il suo idolo: con forza e potenza riesce a segare in due perfino gli alberi per raccogliere la legna da arde-re; Scootaloo ne è ovviamente impressionata, mentre quello che si può notare a primo impatto è un riutilizzo lievemente remixato e accorciato della background music utilizzata nella prima stagione, guardacaso durante un'altra scena in cui Rainbow Dash mostrava il proprio ardore (*Sonic Rainboom*); ma la cosa successiva che salta all'occhio è la spassosa goffaggine di Scootaloo nel tentativo di far notare la propria "awesomeness" a Rainbow, che termina in un ruzzolone che riesce comunque a mascherare abilmente. Ma le gag continuano, con la mega tenda gonfiabile di Rarity con tanto di pennacchio e balconcino, e le facce buffe di Scootaloo, nonché le sue espressioni compiaciute quando sente da Rainbow che dormirà con lei, si sprecano.

È quindi tempo per il cambio di atmosfera, con l'arrivo della notte e il sopraggiungere del cuore dell'intera puntata: finora si è capito semplicemente che sarà un episodio con Rainbow Dash e Scootaloo, ma adesso anche il titolo assume un senso: la puntata girerà intorno alle paure di Scootaloo che nasceranno dai racconti del pegasus azzurro. La sequenza si apre con un ottimo e neanche troppo celato rimando alla prima stagione, sempre a "*Sonic*

Rainboom"; i rimandi continuano con il modo in cui Rainbow racconta attorno al fuoco una storia dell'orrore, usando le stesse espressioni di Twilight nel suo primo party notturno con Applejack e Rarity ([Look Before You Sleep](#)); anche l'"headless horse" che tornerà in seguito è ripreso da quell'episodio della prima stagione.

In ogni caso, il racconto di Rainbow, circa l'"olden pony" che vaga terrorizzando chiunque incontri alla ricerca del proprio ferro di cavallo arrugginito e smarrito, spaventa tutte le tre puledrine: con la sola differenza che Applebloom e Sweetie Belle hanno rispettivamente Applejack e Rarity che, in vesti da sorelle maggiori, tranquillizzano le proprie piccole togliendo loro ogni paura, mentre Scootaloo, da sola, non può far altro che fingere di non essere spaventata per nulla per non deludere il proprio mito, che la asseconda dicendole addirittura di aver riconosciuto in lei il classico tipo senza paura. Cosa ovviamente falsa, visto che, già da quando Rainbow comincia a spegnere il fuoco, la piccola comincia a mostrare i segni del terrore che la costringeranno addirittura a rientrare con foga e velocità nella propria tenda e a tentare di dormire.

In questo segmento è interessante non tanto l'animazione, comunque buona, quanto piuttosto i paesaggi, soprattutto di notte, che divengono inquietantemente tetri e di fatto graficamente ben gestiti; oltretutto la musica di sottofondo e persino i rumori contribuiscono all'atmosfera, in modo che lo spettatore empatizzi con il timore di Scootaloo.

Incubi e disavventure

Comincia qui quella che probabilmente è la seconda migliore sequenza dell'episodio, per diversi motivi. Scootaloo rientra in tenda, mentre Rainbow Dash dorme della grossa russando pesantemente (sebbene ironicamente avesse prima chiesto a Scootaloo se lei russasse); subito chiude gli occhi, ma li riapre al sentire di strani rumori. Esce dalla tenda, e il paesaggio è orribilmente cambiato. La musica di sottofondo è mutata tetramente, ma lo sfondo che ondeggia dovrebbe mettere in allarme lo spettatore circa il fatto che si tratta tutto di un sogno. E qui assistiamo anche ad un capolavoro di animazione, ossia la rotazione a 360° attorno a Scootaloo atterrita dal paesaggio. E immediatamente si sente il riecheggiare lontano dell'olden pony della storia di Rainbow, che appare dapprima nell'ombra e successivamente più definitamente. Inquieta, inoltre, durante la corsa di Scootaloo quel pallido astro nel cielo fusione della mezzaluna e del sole presente nel bel mezzo di quella che non è né una notte né un giorno, ma un semplice indefinito momento tinto di rosso ruggine. La corsa si arresta quando Scootaloo si imbatte in un albero dall'aspetto terrificante, peraltro il cui design è lo stesso di un albero apparso nel primissimo episodio, quello la paura sprigionata dal quale Pinkie Pie sconfisse con la risata ([*Friendship is Magic, Part 2*](#)), e la piccola si tranquillizza nel sapere che si tratta di un semplice arbusto: ma subito appare il vecchio cavallo che la terrorizza nuovamente, costringendola a correre via: ancora la scena si mostra inquietante per via del fatto che l'olden pony appare all'improvviso senza che neppure lo

si potesse prevedere, e l'inquietudine aumenta quando, nella corsa, scorgiamo addirittura Princess Luna fra alcuni alberi, che cammina con degli occhi spiritati accompagnata da un'aggiunta di strumento nella BGM che conferisce alla musica un tono quasi da esperienza mistica, mentre Scootaloo velocissimamente rientra nella tenda, solo per rivedere in essa l'olden pony, spaventarsi ancora e capire che si trattava solamente di un incubo. Interessante in questa scena notare il tentativo di Scootaloo di volare, dacché sbatte le ali in continuazione, senza però riuscirci; inoltre il finale della scena completa la sensazione di angoscia, con Scootaloo costretta a canticchiare al buio per evitare di addormentarsi e ripiombare nell'incubo.

Il mattino comunque riprende accompagnato da una musica tranquilla, e la scena si muove subito dentro la tenda di Rainbow Dash che immediatamente si rivolge a Scootaloo, facendocela vedere totalmente insonne e con gli occhi iniettati di sangue; ed è comico vederla rifuggire dalla luce del sole coprendosi il volto non appena Rainbow Dash apre la tenda. Troverà riposo nella scena successiva, in cui Rarity si lamenta del fatto che il carretto che Sweetie trasporta diventa sempre più pesante ogni volta (e in effetti Scootaloo ci sta dormendo sopra), mentre altre gag arrivano dal fatto che il sudore di Sweetie Belle arriva fin da Rarity che lo scambia per suo e visivamente riusciamo anche ad osservare una scia di questo che da Sweetie continua fin da dove erano partiti; ma è bello sentire Rarity dire che non le importa del sudore fintantoché serve per trascorrere del tempo con la sorellina, perché memo-

re degli eventi di *"Sisterhooves Social"*. Ma il risveglio è travagliato per Scootaloo non appena sente che se non torneranno in tempo dovranno trascorrere un'altra notte nella foresta, cosa che la spinge a prendere monopattino e casco ed andare alla ribalta a guidare la comitiva: ma il sonno, come prevedibile, le causa brutti scherzi, e dopo una rocambolesca scena alla Mr. Magoo si ritrova catapultata su di un cespuglio, fra lo stupore di tutti, sebbene come al solito riesca a sviare l'attenzione sul fatto di essersi distratta per il sonno. Una scena come questa, comunque, è perfetta per render conto dei passi in avanti nella fluidità delle animazioni. Tutto ciò comunque non passa inosservato agli occhi di Applejack che nota la tensione di Scootaloo, che nel frattempo si rende protagonista di altre gag come l'aggrapparsi ad una nuvola, piombare al suolo e scavare il terreno; ed è notevole il fatto che qui, anche se di poco, il personaggio di Applejack venga usato anche non essendo il protagonista della puntata, cosa rara per gli episodi non direttamente dedicati a lei.

La seconda storia di Rainbow Dash

Quando la notte sopraggiunge nuovamente, sorprendendo tutti quando sono ancora in cammino, è Applejack a proporre di dormire nientemeno che dentro una grotta, mentre Rainbow si accorge che è l'atmosfera ideale per un'altra storia da campeggio; quindi istruisce Scootaloo affinché vada a prendere la legna nella foresta per il fuoco: ma lei è visibilmente spaventata, sebbene sia brava a non farlo vedere.

La sua paura genera comunque ancora dell'altra comici-

tà, con il suo “un, due e tre” senza esito, lo sperare che i rametti arrivino da soli e la sua corsa completamente urlata per prendere giusto tre legnetti, fra il disappunto di Rainbow Dash che funge da aggancio per un’altra battuta (“Non ci sono molti alberi, qui!”). In ogni caso, legna presa, è il momento della seconda storia: la storia dell’Headless Horse.

Questa storia è molto smorzata dalle battute di Applejack alle quali prontamente risponde Rainbow, perché potrebbe risultare spaventosa non nel momento in cui Rainbow la racconta, ma nel momento in cui l’Headless Pony si farà vivo più tardi e cercherà di prendere con sé Scootaloo (il target iniziale della serie è dopotutto quello infantile); ma questa scena, comunque, offre moltissimo da diversi punti di vista: altra comicità (la “storia” di Scootaloo), la resa del volto in ombra di Rainbow Dash quando ribadisce il “mai” a Sweetie Belle, e la canzone di quest’ultima che risponde alle aspettative di Scootaloo. Canzone che porta con sé altra comicità (la voce stridula, la canzoncina ripetitiva ed inutilmente lunga, il suo addormentarsi di colpo al termine). Finisce così anche l’ultimo insperato tentativo di Scootaloo di *non* andare a dormire, ed è costretta, contro la propria volontà, al sonno. Interessante qui notare il progressivo aumento della tensione quando Scootaloo si addormenta, con lo zoom sulla sua faccia, l’incupirsi della traccia di sottofondo e l’incessante gocciolio delle stalattiti che aumenta d’intensità.

L’arrivo di Princess Luna

La scena in questione, stavolta, è chiaramente un sogno

di Scootaloo, sia per il fatto di venire immediatamente dopo il momento in cui Scootaloo si addormenta, sia per il cambio repentino di setting, che torna a quello del suo primo incubo; torna quindi anche lo sfondo che ondeggia. L'incubo in questione, come prevedibile, è legato alla seconda storia di Rainbow Dash, ed ecco quindi l'arrivo dell'Headless Horse che dapprima insegue Scootaloo, e successivamente la carica quando questa non ha più nessuna via di scampo. È importante ricordare come prima si fosse vista Princess Luna e l'Headless Horse, visto sempre in controluce e mai chiaramente, ha una silhouette ed una coda praticamente identici a quelli della sorella di Celestia. E alla fine appare proprio in carne ed ossa, salutandolo dapprima Scootaloo dopo essere apparsa in volto sulla Luna, e polverizzando poi l'Headless Horse che la stava terrorizzando. Questo ritorno della principessa segna il suo secondo ruolo attivo nella serie che non sia da personaggio malvagio, essendo il primo avvenuto agli albori della seconda stagione ([*Luna Eclipsed*](#)); e Scootaloo subito chiede, come si chiedono certamente gli spettatori, cosa stia facendo Luna in quel posto sperduto, dal momento che lei si aspettava che fosse a Canterlot; Luna spiega che, essendo la principessa della notte, è suo dovere intervenire anche nei sogni dei suoi sudditi: quindi la puledrina capisce che si tratta semplicemente di un sogno, sebbene sembrasse tutto così reale. In questo istante la si vede toccare l'aria che subito si concretizza e produce un suono piuttosto cupo simile ad un rombo, mentre l'aria crea delle onde come un sassolino sull'acqua: questo trucco dell'animazione aiuta a creare un ambiente

onirico così come onirica è la traccia in sottofondo che parte quando Luna appare fisicamente davanti a Scootaloo; e le due cominciano a discutere. Luna tranquillizza Scootaloo dicendole che non deve temere le sue paure, perché tutti le hanno; ma vanno affrontate, specialmente la sua. Non si tratta dell'Headless Horse come lei stessa afferma all'inizio, bensì del fatto che Rainbow possa accorgersi del fatto che lei non è forte come fa credere a tutti. Princess Luna quindi le comanda ancora di affrontare i suoi timori, e quando il sogno termina ritorna sulla Luna spiegando le ali ed ammonendola ancora. Interessante in questa sequenza trovare tutte le caratteristiche del sogno lucido (sogno in cui ci si rende conto di star sognando) teorizzate dallo studioso Stephen LaBerge, quali ad esempio il dolore indistinto che prova Scootaloo poco prima di svegliarsi (tale per cui si tocca il petto e mugola), lo svanire improvviso del paesaggio e i rumori mescolati che si fondono fino al risveglio completo, simboleggiati qui dal piccolo rumore che chiude definitivamente il sogno, poco prima del "Princess Luna!" di Scootaloo, simile al tentativo di riproduzione di una cassetta rotta.

L'avventura finale e la morale

L'ultima sequenza è quella del risveglio di Scootaloo, che nonostante il sogno crede ancora che il cavallo senza testa, l'Headless Horse, sia realtà; e dopo aver comicamente scambiato il russare di Rainbow Dash con il suo nitrito malefico, imbracca casco e monopattino per scappare dalla grotta, solo per finire dentro ad un fiume mentre la sua

mente era bloccata dalla paura in ragionamenti contorti sulla natura dell'essere che secondo lei la stava inseguendo. A salvarla, come prevedibile, sarà proprio Rainbow Dash che interverrà quando sta per cadere già da una cascata.

Dopo la sgridata di Rainbow Dash è quindi il momento della confessione; le toccanti lacrime di Scootaloo sono interrotte quando Luna interviene dal satellite per esortarla a dire la verità e alla fine, con un'espressione sconsolata e consapevole del fatto che starà per terminare la stima di Rainbow Dash per lei, ammette di essere fuggita via in preda al panico per l'Headless Horse; ma Rainbow Dash, quasi incredibilmente, si fa comprensiva e confessa dal canto suo, sotto promessa di non rivelarlo a nessuno, di essere stata a sua volta spaventata la prima volta che aveva sentito quelle storie, sebbene poi avesse abbandonato il terrore una volta compreso che l'Headless Horse, se mai fosse esistito, non avrebbe potuto comunque farle granché, e anzi lei lo avrebbe battuto all'istante. E quindi, quando Scootaloo racconta del fatto che Applebloom e Sweetie Belle avevano ciascuna una sorella che le tranquillizzasse, mentre lei cercava semplicemente qualcuno "che la tenesse sotto la sua ala", Rainbow si scioglie e la accetta con lei, comportandosi come vera sorella maggiore: questo è dimostrato dalle due scene seguenti, in cui, arrivati finalmente alle Windsome Falls, aiuta Scootaloo a volare sostenendola con lei in aria in una gara di velocità con le altre, e in cui, poco dopo, "interviene" nel suo sogno per mostrarla come affrontare anche la sua paura precedente, l'olden pony. Luna giunge alla fine con un

occholino alla piccola pony, suggellando il superamento delle sue paure e portando con sé il termine dell'episodio.

Come in tutti gli episodi che sono centrati su Sweetie Belle, Applebloom e/o Scootaloo, non viene scritta alcuna lettera a Princess Celestia perché l'obbligo di quest'ultima ricade solo su Twilight, Spike e le sue cinque amiche (*[Lesson Zero](#)*); ma la morale è abbastanza chiara perché espressa da Luna in persona: tutti abbiamo delle paure, tutti le affrontiamo in modo diverso; ma dobbiamo farlo in ogni caso, perché da sole non svaniranno e continueranno a tormentarci fino a quando non le avremo sconfitte da noi. Una lezione che probabilmente non c'entra molto con l'amicizia che dovrebbe essere il tema della serie, ma questo sarebbe un difetto se si fosse trattato dell'argomento di una lettera a Celestia: qui non viene scritto nulla e quindi va benissimo che la lezione non sia qualcosa che riguardi apertamente l'amicizia, fermo restando infatti la bellezza e l'utilità della morale finale. Dal punto di vista dell'analisi, invece, ottimo anche il finale comico con il saluto dell'olden pony a Scootaloo, e l'affiatamento fra Rarity e Sweetie Belle, specie nella penultima sequenza, quella alle cascate arcobalenate, è sempre una bella eredità della seconda stagione.

CONSIDERAZIONI PARTICOLARI

Scootaloo

È ovvio, Scootaloo *non* è un personaggio nuovo; introdotta ben presto nella serie insieme a Sweetie Belle ([*Call of the Cutie*](#)), con un cameo addirittura nella prima puntata del primissimo doppio episodio ([*Friendship is Magic, Part 1*](#)), ha sempre preso parte agli eventi di Ponyville sempre e solo insieme alle sue compagne Cutie Mark Crusaders, in tutti i vari episodi che si sono susseguiti; è questo quindi il primo episodio in cui è protagonista, e ne è protagonista con una caratterizzazione *perfetta*.

Rispondere alla domanda “Chi è Scootaloo?” in passato era impresa ardua, salvo dire “È un membro delle Cutie Mark Crusaders” o “È una di quelle che adorano Rainbow Dash”: insomma, in un modo o nell’altro la si identificava in un gruppo e non aveva neppure identità personale; adesso invece è “quel pony che vorrebbe essere come Rainbow Dash ma non può a causa delle sue paure, che comunque è riuscita a superare facendo di Rainbow la propria sorella maggiore e divenendo applicatrice dei consigli della principessa della notte”. E già il pegasus arancione incapace di volare acquista molto più spessore. Oltretutto il suo personaggio è gestito magistralmente, limitando la sua adorazione verso Rainbow a semplice ammirazione senza sforare negli eccessi della prima stagione ([*Owl’s Well That Ends Well*](#)); allo stesso modo la sua paura è presente e si manifesta in effetti collaterali anche gravi ma nel complesso le sue azioni non sono esagerate e non

si è fatta prendere dal panico in modo innaturale, come successo ad esempio ad altri in altre occasioni ([Lesson Zero](#)). In sintesi, Scootaloo è... reale. Tutti noi abbiamo un nostro idolo, tutti noi vorremmo essere come lui, quasi nessuno può. E tutti noi abbiamo paure. Scootaloo ci incarna come non mai in una puntata come questa e per essere il suo debutto, dopo ben tre stagioni, bisogna ammettere che Scootaloo è partita alla grande.

E questo è solo un aspetto: non possiamo tralasciare le innumerevoli gag che porta con sé sin dalla scena iniziale, la gamma smisurata di espressioni facciali in questo episodio, il suo atteggiamento innocente da puledrina che si crede forte quando in realtà si spaventa anche di andare a raccogliere dei legnetti. Tutto questo rende l'essere paurosa di Scootaloo ben più gradevole dell'essere paurosa, ad esempio, di Fluttershy, cosa che deriva unicamente dall'essere il "personaggi debole" fra le sei protagoniste ed è un ottimo contenitore di situazioni comiche.

Infine, viene costruito qui quasi tutto il background di Scootaloo per quanto riguarda la sua relazione con Rainbow Dash (la vede, e la vorrebbe, come una sorella maggiore), cosa che porta anche allo scoprire qualcosa della sua famiglia (non ha sorelle), e si approfondisce la relazione con Applebloom e Sweetie Belle (le invidia proprio per questa loro fortuna di cui lei manca). E tutto ciò si concretizza alla fine quando Scootaloo, dopo essere stata salvata, piange per ben due volte, interrotta solo brevemente fra una lacrima e l'altra, prima di vuotare il sacco. Insomma, questo è l'esempio perfetto di come un personaggio deve essere costruito e deve essere usato. E se

ogni episodio fosse scritto in una maniera simile, la serie raggiungerebbe livelli qualitativi inimmaginabili.

Princess Luna, principessa della notte e dei sogni

Che Princess Luna vegliasse sulla notte lo sapevamo già ([*A Canterlot Wedding, Part 1*](#)), ma che fosse anche la principessa dei sogni giunge come notizia assolutamente nuova. Nondimeno, prima di iniziare a parlarne, è degno di nota l'intelligentissimo inserimento in background, per un secondo o due, di Luna durante il primo incubo di Scootaloo: in questo modo per lo spettatore non sarà inaspettato l'arrivo di Luna alla fine dell'episodio, e non sarà neanche forzato perché avendola vista in un sogno, senza apparente legame con esso, avrà già quantomeno capito per quale motivo si trovasse là o in virtù di quale ragione potesse esserci, ed ha avuto ben mezzo episodio per pensare su ciò ed accettarlo come vero prima di sentirlo dire direttamente dalla bocca del pony.

In ogni caso, l'utilizzo di Luna è stato davvero illuminato: che il fatto che sia la principessa della notte implichi il ruolo di controllore dei sogni è assolutamente lineare, e non dà problemi neanche il fatto che Luna sia intervenuta proprio nel sogno di Scootaloo perché in fondo Luna è anche in debito nei confronti di Twilight per gli eventi di "*Luna Eclipsed*", e anche per averla sottovalutata in "*The Crystal Empire*", quindi ha senso che abbia interesse nell'aiutare una sua amica come Scootaloo. Inoltre proprio in "*Luna Eclipsed*" vediamo il suo lato gentile e generoso e disposto ad aiutare i propri sudditi e a farsi benvolere (cosa che interessantiemente si nota anche qui con la frase

di Luna, “Ti eri sbagliata, ma spero tu non sia dispiaciuta”, quasi a sottolineare come ancora teme ci sia qualcuno che nonostante i suoi sforzi non la accetti); oltretutto era anche l’unico pony che potesse comprendere a fondo in modo del tutto naturale i problemi di Scootaloo e spingerla a confessare. Solo Applejack finora aveva intuito qualcosa, ma non è di certo colei che può spiegare a Scootaloo una lezione importante come quella o spingerla a confessare nel cuore della notte mentre era da sola con Rainbow Dash sull’orlo di una cascata.

E il potere di Luna è coerente con il suo passato: lei divenne Nightmare Moon non perché non era amata (cosa che avrebbe potuto ben sapere entrando nei loro sogni), ma semplicemente perché, stando al racconto, odiava il fatto che tutti giocassero felici sotto il sole di Celestia e poi semplicemente andassero a dormire sotto la sua Luna. Inoltre in *“Luna Eclipsed”* lei dà segno di essere tornata a Ponyville dopo un po’ di tempo di assenza ed ha senso che non abbia avuto il tempo, né la necessità, di entrare nei sogni di qualche abitante per scoprire cosa pensava di lei; e quella era proprio la notte della Nightmare Night, in cui tutti erano svegli e lei non ha avuto l’occasione di controllare il sogno di alcuno. Nell’episodio del matrimonio avrebbe potuto scoprire che Cadance era in realtà Chrysalis entrando nella sua mente dal momento che almeno una notte passa dal giorno dell’arrivo di Twilight a Canterlot alla celebrazione del matrimonio, ma come vediamo passa tutto il tempo al telescopio dopo il tramonto ([*A Canterlot Wedding, Part 1*](#)), motivo per cui di certo non ne ha avuto il tempo; inoltre il giorno dopo,

come sappiamo, è andata chissà dove tanto che poi torna chiedendosi se si era persa qualcosa.

Insomma, altro ottimo uso di un personaggio, peraltro molto amato dai fan, ripescato dalla sua secondarietà e arricchito con una caratteristica interessantissima coerente con la storia passata e con un ruolo fondamentale e azzeccato nell'episodio. Da cui, come per Scootaloo, un altro personaggio che passa a pieni voti.

Legami con la prima stagione

Come già in molti altri episodi di questa terza stagione, i legami con la prima si sprecano e non sono neanche sottintesi; partiamo qui già dal presupposto base dell'episodio, ovvero una puntata basata sul rapporto fra due pony in cui gli altri fungono da contorno narrativo (e qui sono Scootaloo e Rainbow Dash). Nella seconda stagione il numero di questi episodi è esiguo e non segue neppure questo schema in modo fisso, ma la prima stagione ne era piena (*Griffon the Brush Off*, *Look Before You Sleep*, *Fall Weather Friends*, *Feeling Pinkie Keen*, *Green Isn't Your Color*). Abbiamo inoltre un richiamo all'episodio in cui Rarity aveva le ali e Rainbow Dash la salvò con tanto di BGM tratta da quella puntata (*Sonic Rainboom*), e il reboot della scena di apertura con Scootaloo (*The Show Stoppers*); dal canto suo della seconda stagione abbiamo soltanto il personaggio di Luna (che peraltro compariva anche nella prima, nel doppio episodio iniziale, come Nightmare Moon e come Luna redenta alla fine), e il residuo di "Sisterhooves Social" nel rapporto fra Rarity e Sweetie Belle. Il trend di questi rimandi alla prima stagione è notevole

anche in virtù del fatto che si tratta del secondo episodio di fila ad averne una dose massiccia e maggiore di quelli alla seconda stagione, dopo il precedente (*Magic Duel*); e quelli precedenti ancora, sempre appartenenti alla terza stagione, li mischiavano comunque a quelli rivolti alla seconda, seppur mantenendone alto il numero; probabilmente questo vuol indicare qualche sorta di “ritorno alle origini” nel senso, semplice, di ricordarsi da dove si è partiti per evitare di deragliare troppo; e se i risultati sono episodi come questi, ben venga una simile moda.

GIUDIZIO*

Forza della trama: 9

La trama *non* è originale, è da ammettere: ma questo show ne ha di rado avute eppure ha tirato fuori spesso e volentieri episodi spettacolari; e questo è un esempio di come sfruttare per bene uno spunto non nuovo: i tempi sono scelti alla perfezione e mischiati con le gag, la scelta del cast a puntino (metà delle sei protagoniste più le piccole e Luna) rende originalità se non alla trama al setting e la resa del progressivo aumento del terrore di Scootaloo è esemplare, dalla semplice paura agli incubi, dai problemi anche il giorno al mettere in pericolo la propria vita. L'ambientazione stupenda e comunque mai prima utilizzata aiuta in tutto ciò, e fa sì che il voto, 9, sia tutto meritato.

Personaggi: 10

È il voto che do ed è un voto che non intendo ritrattare: ho quattro pagine e mezzo in cui ho spiegato perché Scootaloo e Luna sono stati utilizzati alla perfezione, e qui aggiungerò anche cosa colpisce degli altri: anzitutto Rainbow Dash, che dimostra il proprio lato empatico e finalmente stringe amicizia con Scootaloo; Rarity, che è fonte inesauribile di gag e dimostra di aver assimilato benissimo la lezione di “*Sisterhooves Social*”; Applejack, che anche non essendo la protagonista non è ridotta a pony di sfondo ed è l'unica ad accorgersi che qualcosa non va con Scootaloo; Sweetie Belle ed Applebloom, che hanno anche loro i propri momenti in un episodio in cui il tempo loro dedicato è per forza di cose minimo (specialmente Sweetie Belle, che ha addirittura una canzone e diverse gag per sé). Insomma, un episodio che, sotto questo aspetto, brilla di luce propria. Il 10 è tutto suo.

Gag e comicità: 9

Non è, come i precedenti, un episodio prettamente comico come *“Too Many Pinkie Pies”*: ma a differenza di *“One Bad Apple”* o di *“Magic Duel”* è un episodio in cui ogni singola gag è presente e non poteva non essere presente perché pur essendo una trama “seria” ha necessariamente dei risvolti che sfociano nella comicità (anche solo i disastri che Scootaloo combina per colpa dell’insonnia). Legate a Rarity ci sono moltissime scene e battute cosiccome a Sweetie Belle; su Scootaloo poi ci si perde con momenti comici che raggiungono picchi elevati anche in originalità (l’aggrapparsi alla nuvola per la paura) o per la resa complessiva (il suo esordio con Rainbow Dash al campo); Applejack non risulta comica come da personaggio ma anche su di lei sono cucite delle gag ben inserite nel contesto durante la seconda storia di Rainbow Dash, e Rainbow Dash stessa è macchietta comica nei momenti in cui russa. Inoltre non dobbiamo dimenticare che tutto l’episodio, benché serio, si basa sul presupposto *comico* dei maldestri tentativi di Scootaloo di non far capire di essere paurosa e della convinzione cieca di Rainbow Dash sul fatto che lei sia esattamente come lei, senza paura; da questo punto di vista le battute escono da sole e basta solo raccoglierle ed utilizzarle. Come fatto, dopotutto: e da qui il 9.

Musiche di sottofondo, canzoni: 9

Le musiche di sottofondo sono molto importanti in questo episodio, soprattutto perché contribuiscono a creare atmosfera. Quindi come da definizione del voto 9 rappresenta “sintesi eccelsa” in questo ambito perché la musica di sottofondo qui adempie al suo ruolo primo (cioè, appunto, aderisce bene ad ogni scena e la accentua, soprattutto nelle scene spaventose e all’arrivo di Luna), ha sprazzi di intelligenza nel suo utilizzo (la ripresa del tema di Rainbow Dash da *“Sonic Rainboom”* nella prima stagione), e, soprattutto, riesce ad inserire anche una canzone: canzone cantata male, probabilmente, ma è fat-

to apposta e contribuisce ad alzare il livello comico in una scena che da questo punto di vista non è niente male. Quindi diciamo che, se ci fosse stato qualche dubbio, è bastata la scena della canzone di Sweetie Belle, nel suo complesso, a fungere da goccia che riempie il vaso ed alza definitivamente a 9 sia il voto di questo ambito, sia quello di “Gag e comicità”.

Animazioni: 9

Come sempre un episodio con delle buone animazioni, superiore ad ogni episodio delle serie passate e al pari di *“Too Many Pinkie Pies”* o di *“Magic Duel”*: e anzi, a differenza di quest’ultimo abbiamo anche delle vere e proprie perle in esempi, come per la scena alla Mirror Pool nel terzo episodio della stagione: qui abbiamo il bel giro a 360° su Scootaloo e la rappresentazione onirica del paesaggio degli incubi di Scootaloo, senza contare il magnifico effetto di quando l’aria si solidifica dopo che Luna le rivela che è solo un sogno; infine, il voto, 9, si suggella per gli stupendi paesaggi mai visti prima, per le grandiose animazioni alle Windsome Falls (comprese le cascate stesse), e per i vari trucchi di animazione già espressi in precedenza (il controluce di Rainbow Dash durante la sua seconda storia, ad esempio). Inoltre fluidissimo anche il background in questo episodio, come ad esempio la visione di Sweetie Belle e Rarity che comicamente svuotano il proprio carretto in secondo piano mentre la scena è puntata su Scootaloo e Rainbow Dash su un tronco che, in primo piano, discutono fra loro del fatto che la prima dormirà con la seconda.

Morale: 8.5

L’8 è per la morale perché, nonostante abbia detto che è qualcosa di bello, e comunque utile, non si tratta di qualcosa di così particolare o comunque accattivante. Di certo è la morale ottimale su cui costruire un episodio del genere, ma ciò non toglie che possano esistere lezioni ancora più importanti e/o che diano più spunti e spazi per la trama e che quindi siano in

complesso “migliori”; il mezzo punto sorge dal fatto che la morale è espressa attraverso Luna in sogno a Scootaloo, mostrando originalità, e si concretizza con il disperato ammettere di Scootaloo ogni cosa a Rainbow Dash, mostrando qui una sorta di sofferenza, per una volta, nell’aver ingollato la morale del giorno, che comunque poi svanisce nell’ultimissima scena dell’episodio. Non basta per arrivare a 9 perché non è di certo una “sintesi eccelsa” di quello che dovrebbe essere una morale, ma il suo 8.5 di certo non può essere tolto.

VOTO FINALE:** 9.1

* Scala di valutazione

0-1-2: *Nulla*. Totalmente vuoto di qualsivoglia contenuto relativo all'ambito in questione, è il peggiore esempio in capitolo che possa essere dato riguardo al relativo aspetto.

3: *Gravemente insufficiente*. Non raggiunge neppure gli standard minimi per essere considerato in tale categoria; ha al massimo uno o due spunti buoni peraltro neppure ben sviluppati, ed è ancora molto lontano dall'essere anche solo soddisfacente.

4: *Insufficiente*. Non può essere considerato un esempio positivo per quanto riguarda questo aspetto: non è disastroso, ma non è neppure vicino all'essere soddisfacente.

5: *Non del tutto soddisfacente*. Si tratta di un episodio che non raggiunge la sufficienza in questo ambito, ma si tratta di una differenza non enorme e che poteva essere colmata con un po' più di attenzione: ancora, non è un esempio positivo, ma si tratta di qualcosa che gli si avvicina molto.

6: *Sufficiente*. È oltre la soglia di quello che si deve avere per giudicare soddisfacente l'episodio riguardo questo ambito, ma non dà nulla di più e all'attenzione di molti può anche passare del tutto inosservato o indifferente.

7: *Buono*. Oltre ad essere soddisfacente aggiunge degli spunti circa l'ambito in questione o si distingue dalla media per qualcosa che lo pone sopra la normalità, in positivo. Si sarebbe potuto fare di meglio, ma si nota la distinzione.

8: *Pregevole*. Un episodio che fa di questo ambito uno dei propri punti di forza, e anche se non lo sfrutta al pieno delle proprie possibilità riesce comunque a ricavare del materiale molto buono che riesce nel complesso ad alzare la qualità del prodotto. Si

distingue facilmente in questo ambito dagli episodi che hanno ottenuto in ciò votazioni inferiori.

9: *Eccellente*. L'episodio rappresenta una sintesi eccelsa di questo ambito e può essere usato come esempio di come tale punto debba essere sviluppato per essere pienamente soddisfacente. Non raggiunge la perfezione, ma i pochi difetti che lo impediscono non evitano comunque una perfetta fruizione della puntata e un aumento generale della qualità del prodotto.

10: *Perfetto*. Nulla da migliorare, aggiungere, modificare. L'episodio in sé rappresenta la definizione di ciò che si vorrebbe trovare in tale ambito, e qualsiasi modifica sarebbe leziosa, nulla o deleteria.

**** Metodo di calcolo**

Media aritmetica dei sei voti ottenuti nei vari ambiti arrotondata per difetto o per eccesso al più prossimo decimale con una cifra significativa dopo la virgola.