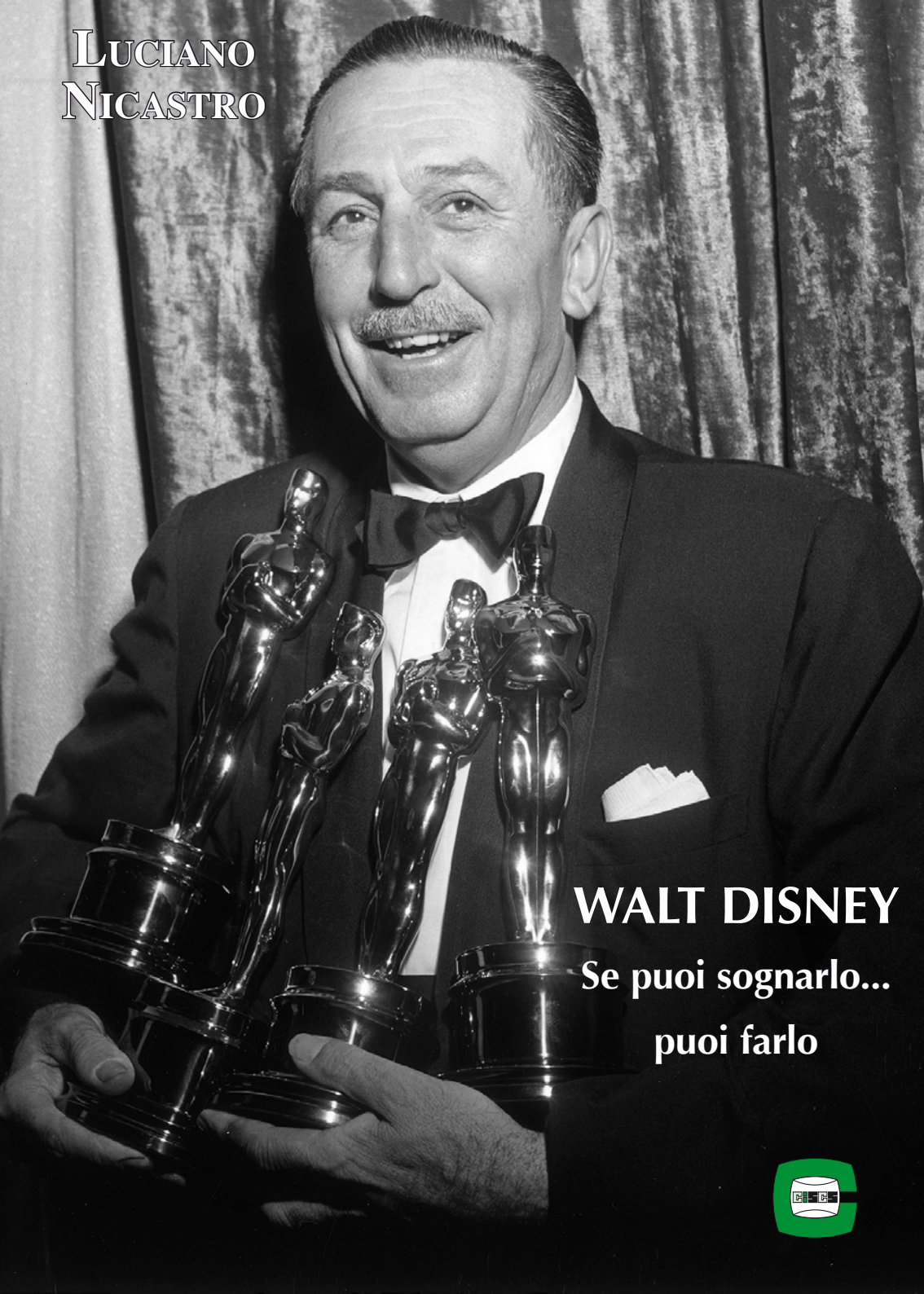
Luciano
Nicastro



WALT DISNEY

Se puoi sognarlo... puoi farlo

© 2021 Edizioni Edav sas
Via Giolitti 208 - 00185 Roma (Italia)
ciscs@edav.it - www.edav.it

Foto di copertina da EXPLORE ENTERTAINMENT
28 Febbraio 2018 *«Who has themost oscar?»* di Mary Sollosi
https://ew.com/oscars/2018/02/28/who-has-the-most-oscars/

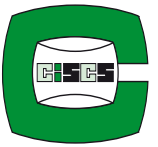
Luciano Nicastro

WALT DISNEY

Se puoi sognarlo...

puoi farlo

edito da



Roma

Presentazione

Uno studio scientifico sul cartone animato ancora manca al Centro internazionale dello spettacolo e della comunicazione sociale. Padre Nazareno Taddei ne ha scritto occasionalmente. Alcune sue letture sono fra l'altro segnalate nella bibliografia di questo volume. Taddei si è però occupato di fumetto, che in qualche modo può essere considerato la materia prima del disegno animato. Addirittura nella sua *Lettura strutturale della foto e del fumetto* (CiSCS) spiega che siamo di fronte a un linguaggio per immagini che non ha rinunciato all'altra componente della realtà e della comunicazione, ovvero alla componente sonora. Solo che nel fumetto la riproduzione del fatto sonoro è grafica, quindi visiva anziché uditiva. «Queste espressioni verbali o comunque grafiche d'un fatto uditivo non sono – a giudizio di Taddei – didascalie, cioè spiegazioni fatte dall'autore con un sistema, diciamo, di "fuori campo"; sono invece vere e proprie integrazioni nella riproduzione dei contorni delle cose, attendendo anche ai contorni sonori oltre che quelli visivi. Il fumetto sta pertanto a metà strada tra i linguaggi puramente iconici e quelli audiovisivi». Insomma, è piú vicino al cartone animato di quanto si possa pensare. Per cui i criteri di lettura sono gli stessi, riscontrando in entrambi un aspetto narrativo e un aspetto tematico (vicenda e racconto) e di conseguenza un «cosa», un «come» e un «perché» (come nello schema proposto a pagina 10).

In ogni caso, questo lavoro di Luciano Nicastro, essendo specifico sul cartone animato, rappresenta un caposaldo, un punto di riferimento nell'applicazione della Metodologia della lettura strutturale a un particolare genere cinematografico e poi anche televisivo. È vero che lo studio si limita ai cartoon di Walt Disney, ma è anche vero che sono quelli che hanno fatto e continuano piú di altri a fare la storia del genere.

FANTASIA, BAMBI, ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE, PETER PAN, LA SPADA NELLA ROCCIA... hanno affascinato intere generazioni. Anche l'arco temporale dei film presi in considerazione è infatti molto vasto coprendo un periodo significativo come quello che va dal 1928 al 2013.

Andrea Fagioli, direttore di Edav

Premessa

Walt Disney, «l'uomo che volle farsi Re di Cartoonia», come lo definisce Sergio Pomati in un suo saggio, indubbiamente uomo che seppe raggiungere un grande, impensabile, successo creato dal nulla.

Gli sono state conferite piú di 950 onorificenze, laurea honoris causa di Harvard e di Yale, Legion d'Onore francese, e poi gli Oscar, gli Emmy Awards. Eppure tutto sembra avere avuto inizio a partire dagli anni trascorsi nella fattoria di Marceline nel Missouri.

Ma come si può spiegare un tale balzo? Walt amava dire «È divertente fare l'impossibile» e in effetti a noi appare un po' come il Mago dell'Apprendista Stregone con una bacchetta magica a dirigere il suo mondo fatto di magia e soprattutto di Fantasia. Naturalmente su Walt sono state scritte le cose piú disparate e persino contraddittorie, ma scopo di questo libro non è quello di addentrarsi nella sua vasta bibliografia o confrontarsi con tutte le immagini che di lui sono state date, la nostra operazione è forse meno d'effetto di altre ma non meno ambiziosa, il nostro scopo è quello di riscoprire e conoscere Walt proprio attraverso le sue Opere, almeno alcune delle sue piú significative.

Il principio portante è quello secondo il quale è attraverso di esse che Walt, cerca di esprimere e quindi comunicare – mettere in comune con i propri spettatori/lettori – le proprie idee, i propri pensieri profondi, i propri valori, manifesta, infine, proprio se stesso. È alla ricerca di Walt che ci siamo posti, sfruttando il materiale pubblicato per anni dal mensile Edav e presentato in molte aule scolastiche, cercando una sintesi che riesca a definire (al di là delle valutazioni tecniche, sociologiche o critiche di varia natura) quello che è il suo piú genuino mondo interiore e gli spunti di riflessione che ci propone con le sue sollecitazioni. La Comunicazione è un contatto diretto con Walt che noi proponiamo attraverso la «Lettura»: quindi non ci resta che saper cogliere quel contatto e dare uno sguardo attento, e anche un po' partecipe, a quella visione del mondo «simple and sincere» (aggettivi amati da Walt) cosí come si è venuta rappresentando nella creazione delle sue stesse Immagini.

L'Autore

WALTER ELIAS DISNEY

Breve biografia.

Walter Elias Disney jr. nacque il 5 dicembre 1901 a Chicago, quarto figlio dopo Herbert, Raymond e Roy Oliver da Elias Disney, uomo dalle molte occupazioni, e Flora Call, insegnante elementare. Due anni dopo nacque la sorella Ruth Flora. Per allevare i figli in un ambiente piú adeguato il padre, di principi cristiani e di idee socialiste, decise, nel 1906, di trasferire la famiglia a Marceline, un paesino del Missouri. Qui visse Walt fino al 1910, nella fattoria Crane, che il padre aveva rilevato, immerso nella natura con i racconti attorno al fuoco – si parla anche di un reduce della Guerra Civile – l'aia con il suo piccolo zoo agreste e con il treno della Linea ferroviaria per Santa Fe', che attraversava la campagna lí vicino. «Era una bella fattoria, con un ampio prato davanti e grandi salici piangenti. Avevamo due frutteti, che chiamavamo l'uno "il vecchio" e l'altro "il nuovo". C'era una varietà di mele che chiamavamo Wolf River cosí grosse che la gente dei dintorni faceva miglia e miglia per vederle», come ricorda Walt.

http://www.storiadeifilm.it *«Walt Disney. Quando i sogni diventano realtà»* di Gloria Paparella, 2013

Di tutto ciò ebbe sempre vivissimo e creativo ricordo e da qui nascono probabilmente i caratteri fondamentali di quello che sarà chiamato lo «spirito Disney». Con il trasferimento a Kansas City inizia un periodo difficile per Roy e Walt, ma a quest'ultimo è permesso di frequentare, il sabato, le lezioni di disegno del Kansas City Art Institute. Walt ha sempre amato il disegno, particolarmente la caricatura e si dice che a 10 anni copiasse le vignette dell'*«Appeal to Reason»*, pubblicazione socialista letta dal padre. Ma Walt è appassionato anche di cinema, teatro e circo e, con l'amico Walter Pfeiffer creerà una piccola compagnia teatrale «The Two Walts», con la quale mette in scena, alla

Benton Grammar School, pantomime e scenette come *«Chaplin and the Count»* o *«Chaplin and the Cow»*, ispirate alle primissime comiche di Charlie Chaplin, fin da ora suo grande ispiratore.

Nel 1917 termina la scuola dell'obbligo e mostra nei suoi lavori di disegnatore «quella poesia delle piccole cose… un certo spirito di avventura, solide radici negli ideali patriottici, il gusto della sfida, la voglia di fare, la volontà di affermarsi». I genitori si trasferiscono nuovamente a Chicago e Walt si iscrive alla McKinley High School e il suo talento artistico viene, finalmente, riconosciuto con la pubblicazione di alcune sue vignette su *«The Voice»*, la rivista della scuola; inoltre Walt può frequentare, tre sere alla settimana, i corsi di disegno presso il Chicago Institute of Art. Anche durante la parentesi militare in Francia nel '18, come autista di ambulanze per la Croce Rossa, mette a frutto il suo talento disegnando insegne, manifesti e, naturalmente, caricature per le truppe e vignette patriottiche.

https://screencraft.org/2020/01/05

Al suo ritorno negli USA sceglie di abitare insieme a Roy nella casa dei genitori in Bellefontaine Street a Kansas City dove ottiene il primo incarico come apprendista in una Agenzia pubblicitaria, la Pesmen-Rubin Commercial Art Studio, qui apprende i primi rudimenti dell'animazione e, soprattutto conosce Ubbe Iwwkers (semplificato in Ub Iwkers), figlio di un immigrato olandese, grande disegnatore e amico. I due, perso il lavoro, tenteranno di aprire anche una piccola, società, la «Iwkers-Disney Commercial Artists» ma Walt, trovato un lavoro nella Kansas City Film Ad. Company, farà assumere anche Ub. La nuova società produceva short pubblicitari, veri «cartoon»: i personaggi sono infatti disegnati su cartoncino e poi ritagliati, quindi filmati fotogramma per fotogramma, una tecnica di animazione semplice e poco costosa e ben lontana dall'animazione realizzata con la successione di piú disegni diversi. Walt comunque impara tutti i trucchi del mestiere approfondendo la cosa sui testi disponibili. Il suo primo lavoro autonomo, un cortometraggio a soggetto, viene realizzato nel

garage di casa con una cinepresa avuta in prestito, come spunto si ispira allo stato delle strade locali raccontando situazioni disastrose con stile comico; Walt riesce anche a vendere l'idea alla Newman Theater Company e li chiama i Newman Laugh-O-Grams (Fotogrammi da Ridere). In realtà sono brevi cinegiornali animati in chiave satirica.

Walt cercò di nuovo di mettersi in proprio e recuperò l'amico animatore Ub Iwkers, insieme elaborarono alcune fiabe animate, ma le difficoltà economiche costrinsero la piccola casa di produzione alla chiusura. Walt decise allora di spostarsi, nel luglio del 1923, in California, il centro della produzione cinematografica USA. Pur non avendo ancora ultimato il suo short pilota di Alice's Wonderland, un corto misto di animazione e live, riesce a trovare un finanziatore per la serie Alice's Comedies con la Universal Pictures, società di distribuzione, diretta da Margaret J. Winkler. La prima Alice Comedy appare nei cinema nel marzo del 1924, nel frattempo Walt aveva richiamato Iwkers e assunto nuovi collaboratori, con il fratello Roy a fare sempre da amministratore e consigliere; tra i nuovi assunti ci sarà anche una inchiostratrice/intercalatrice di nome Lillian Bounds che, il 13 giugno del 1925, diventerà sua moglie. Walt poteva cosí dedicarsi «a quello che lui stesso avrebbe definito il ruolo della "piccola ape" che vola da un punto all'altro dello Studio per essere stimolo e sintesi di tutto il processo produttivo».

https://screpmagazine.com *«"Topolino" ad "Ariel": Walt Disney… una marcia in piú»* di Maria Cristina Adragna, 2/11/2019

Lo Studio stesso si trasferirà nella leggendaria sede di Hyperion Avenue al numero 2719, quasi al centro di Los Angeles prendendo il nome di «Walt Disney Studios».

Nel 1927 Walt crea, su richiesta della Universal e grazie all'animazione di Ub Iwkers, un nuovo personaggio, si tratta di Oswald the Lucky Rabbit, un coniglio alle prese con una famiglia numerosa; il personaggio, dopo una adeguata rielaborazione realizzata da Walt ed Ub, si impone al pubblico e anche agli specialisti del settore.

Nel febbraio del 1928 il contratto con la Universal doveva essere rinnovato, Walt era convinto di ottenere condizioni ancora migliori (le spese dell'animazione erano sempre piú ingenti), ma il nuovo proprietario, Walter Mintz, marito di Margaret Winkler, che nel frattempo si era ritirata dagli affari, propone a Disney condizioni peggiorative dimostrando di possedere tutti i diritti sul personaggio Oswald. Il progetto di Mintz è quello di realizzare in proprio la serie di Oswald, già programmata, sottraendo a Disney i suoi stessi collaboratori. Walt accettò con stile la sconfitta ma giurò a Lillian «Mai piú lavorerò per un estraneo!». Gli rimasero accanto solo i collaboratori-amici degli inizi: Les Clark, Johnny Cannon, Hamilton Lusky e, naturalmente, Ub Iwkers. Dal disastro, la Universal era l'unica fonte di entrate per gli Studios, si passa direttamente alla storia-leggenda di Mickey Mouse, l'idea di Walt, l'abilità di Ub, il nome suggerito da Lillian, fa ormai parte della storia.

A questo punto, seguiremo la filmografia disneyana in ordine cronologico e, al termine, proveremo ad abbozzare uno studio conclusivo dell'«arco tematico».

La Metodologia della

LETTURA STRUTTTURALE DEL FILM

di Nazareno Taddei sj

Il «cosa-come-perché»

Anche il film, come ogni altra realtà soprattutto di carattere comunicativo, va considerato con il criterio del **«cosa-come-perché».**

Nel film:

COSA
quello che il film narra (cioè fa vedere e sentire).
Per noi è la ***vicenda***
(che non necessariamente dev'essere una storia)

COME
i **modi** con i quali
viene fatto vedere e sentire quel *COSA*
Sono:
narrativi (come la vicenda viene narrata)
e
semiologici (com'è fatta l'immagine che narra quella vicenda)
Il ***come*** per una comunicazione che si distende
nel tempo e nello spazio è
la ***struttura*** di quel genere di linguaggio
In cinema, per noi è il ***racconto***
(sottinteso cinematografico)

PERCHÉ
il motivo per il quale l'autore narra quello che narra ***con quei modi***
è l'***IDEA CENTRALE***

L'AEREO IMPAZZITO (*tit. orig.:* Plane Crazy)

di Walt Disney, 1928

Schermata iniziale (qui a fianco): Disney Cartoons Presenta «a MICKEY MOUSE» (caratteri grandi) cartoon sonorizzato, «Plane Crazy»[1], ai due lati un Mickey che saluta una vezzosa Minnie, poi di nuovo specificato «un Walt Disney Comic», infine di Ub Iwerks. Registrato con Cinephon system[2] e il copyright 1929.

Il Corto, nonostante la sua brevità, presenta una struttura elaborata su tre momenti: una Prima Parte nella quale vengono presentati gli animaletti del cortile tra i quali emerge, come loro capo, Mickey[3]; una Seconda Parte con le spericolate evoluzioni dell'aereo «impazzito», ed una Terza Parte giocata sui due personaggi principali Mickey e Minnie, poi la Conclusione.

La **Prima Parte** è naturalmente dedicata alla presentazione del personaggio Mickey che nasce come un topolino-ragazzetto di campagna con il suo gruppo di compagni del cortile, in un contesto rurale e che inizia a mostrare le sue peculiarità, prima fra tutte lo spirito di avventura in quel suo identificarsi con l'eroe dell'epoca «Lindy»[4] e la sua volontà di emularlo. Veramente improbabile e comica la prima versione dell'aereo preparata dai monelli, con finale clownesco, brillante, quanto surreale l'idea del piccolo topo determinato a creare un secondo modello.

La **Seconda Parte** permette l'entrata in scena dell'altro personaggio di rilievo: Minnie Mouse che reca, al prode, un amuleto portafortuna e, mostrandosi vezzosa e ammiccante, merita l'invito a condividere l'impresa. Ma questa si presenta tutt'altro che agevole e, nel vorticare di innumerevoli gag e inquadrature audaci, l'aereo «impazzito» – o la imperizia del pilota – portano i due avventurosi verso innumerevoli pericoli; tutto si conclude con un'audace cabrata; è poi una gentile guglia a sottrarsi ad un altro possibile impatto.

Nella **Terza Parte** a farsi pressante è la monelleria di Mickey che, cercando di conquistare l'amichetta – in una scena memorabile[5] –, la blandisce, al suo rifiuto la spaventa con le sue acrobazie e poi, vedendola indifesa, la bacia. Ma la reazione di Minnie è davvero imprevedibile, dopo averlo sonoramente punito, mostra tutto il suo coraggio e si getta giú dall'aereo. Il Topo, sbalordito, compie lui stesso azioni surreali, ma la conclusione per i due è diversa: mentre lei riesce a planare armoniosamente con il suo improbabile paracadute, lo spericolato Topo deve affrontare una vertiginosa picchiata con un impatto che termina con Bang, Crash, Stelline e persino il suo portafortuna che gli cade sulla testa. Toccando dolcemente il suolo, lei appare un po' in disordine e il discolo Mickey ha la presunzione di riderle in faccia, la reazione di Minnie è fulminante: schioccare le dita, girarsi col nasino all'insú e uscire di scena è un'azione da piccola diva.

La **Conclusione** vede il Topo che, con un'ultima azione stizzosa, finisce per mettersi a tappeto da solo, proprio scagliando via il suo ferro «portafortuna».

La **Colonna Sonora**, inserita in un secondo momento, resta a semplice commento dell'azione (con movimenti ora piú lenti, ora piú rapidi e trascinanti), inoltre la rappresentazione scenica dei personaggi è affidata ai gesti e alla mimica, la parola viene inserita solo in rari momenti.

Protagonista, nelle tre Parti, è indubbiamente Mickey Mouse, questo corto è realizzato per la sua presentazione, anche se il pubblico lo conoscerà solo con «Steamboat Willie»[6]. Il Topo mostra qui le sue qualità e caratteristiche, l'audacia, l'inventiva, la determinazione (si identifica con «Lindy», crea l'aereo per volare), persino un suo spirito monello che lo accompagnerà nella prima parte della sua lunga esistenza; agli altri personaggi lascia il ruolo di semplici comparse (spesso con un ruolo comico). L'unica presenza che emerge è la topolina Minnie, indipendente da lui e persino sdegnosa, lo saprà rimettere al suo posto da gran dama e farà un'uscita ad effetto. La conclusione, con la stizzosa reazione finale, lo riporta, impietosamente, alla sua dimensione piú ordinaria.

Idea Centrale: È il debutto di un personaggio che ha nelle sue potenzialità grandi imprese e la capacità di ispirarsi ad alti ideali, ma la sua attuale dimensione è quella di un ragazzino di campagna, un po'

monello, con molte idee per la testa, forse ancora troppo grandi per lui: l'eroe Topolino non è ancora nato.

regia: Walt Disney – animazione: Ub Iwerks – musica: Carl Stalling – supervisione Ink & Paint: Hazel Sewel, Edna Disney e Lillian Disney – fotografia (animazione): Mike Marcus – durata: 6' – B/N – produzione: Walt Disney – USA, 1928.

Note

(1) Il Corto è di fatto la nascita del personaggio Mickey Mouse; Disney, avendo perduto il controllo di Oswald, ideò il suo nuovo caracter e, per il soggetto, prese spunto dall'impresa di Lindberg. L'animazione è opera del grande Ub Iwerks che lo animò, di nascosto agli altri collaboratori Disney, per intero in tempi brevissimi (arrivando a produrre ben 700 disegni al giorno) mentre la moglie di Walt, Lillian, la sorella di lei Hazel Sewell e la moglie di Roy Edna inchiostravano e coloravano le animazioni di Ub nella rimessa di Walt in Lyric Avenue. Nonostante il grande impegno creativo questo cartoon, e il successivo GALLOPIN' GAUCHO, non trovarono un distributore e cosí il vero esordio nel cinema avverrà con il terzo corto STEAMBOAT WILLIE, il primo a beneficiare del sonoro sincronizzato.

(2) Disney ottenne, nel 1928, da Patrick Powers il «Powers Cinephon», uno dei primi sistemi di sonorizzazione dei film. Powers di New York, era considerato nel settore una figura alquanto dubbia e l'apparecchiatura che usava, il suo «Cinephon» risultò, poi, basata su brevetti altrui. Walt ebbe a scrivere: «Questa dannata città farebbe dare i numeri a chiunque. Non vedo l'ora di tornare a casa!»

(3) Mickey, al suo primo apparire, si presenta con corpo, piedi e mani nere e gli occhi sono due grandi ovali con nere pupille.

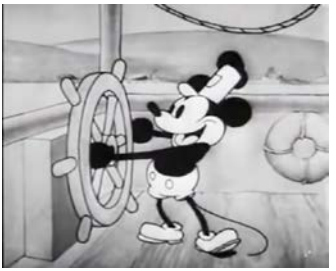
(4) Charles Lindberg il 21 maggio 1927 aveva compiuto la prima trasvolata atlantica in solitaria e senza scalo New York–Parigi, in 33 ore e 30 minuti; l'impresa aveva colpito l'opinione pubblica e Walt seppe cogliere l'occasione.

(5) Nonostante l'originalità e la creatività del prodotto, dal segno essenziale di Ub Iwerks all'umorismo graffiante di Walt Disney, il corto ebbe un'unica proiezione di prova, il 15 maggio 1928, con l'accompagnamento di un organista e, come detto, non trovò, in questa prima fase, un distributore.

(6) Questa avventura, ampliata per l'occasione, sarà tuttavia il debutto del Topo sulle strisce giornaliere apparse sui quotidiani negli USA (dal 13 gennaio al 31 marzo 1930), ad aprire l'epopea del Mickey «a fumetti» sarà infatti «Lost on a desert Island» («Le audaci imprese di Topolino nell'Isola misteriosa»), sceneggiate e disegnate direttamente dagli stessi Walt Disney e Ub Iwerks.

STEAMBOAT WILLIE* (Willie del vapore)

di Walt Disney, 1928



Dal 1998 nel National Film Registry del Congresso degli USA, perché «culturalmente, storicamente o esteticamente significativo»; nel 1994 come 13° nei «50 Greatest Cartoons» di tutti i tempi.

Il corto, che ha il suo punto di forza nella sonorizzazione, vede l'azione ritmata su due motivi musicali che ne determinano le due grandi Parti, poi la Conclusione.

Nella **Prima Parte** il film entra direttamente nel vivo della vicenda, mostrando Mickey Mouse al comando del battello a vapore(1), è al timone e indossa il berretto da capitano(2), questa parte è scandita su un vecchio motivo di varietà *«Steamboat Bill»*. L'allegra scenetta vede un rapido capovolgimento della situazione con Mickey riportato al suo ruolo di mozzo, mentre il vero Capitano, Terrible Tom(3), riprende il timone e se la gode con la sua stecca di tabacco, salvo mostrarsi un po' autolesionista. Il Topo, dopo il primo scontro con il pappagallo, deve svolgere i lavori di bordo e, soprattutto manovrare l'argano per il carico, costituito per intero da bestiame. L'imprevisto è costituito dall'unica passeggera, Minnie(4), che compare all'improvviso, portando con sé strumento e spartiti, è grazie al suo originale ingresso in scena che si apre:

la **Seconda Parte,** sfruttando la voracità di una capra inizia il gioco surreale di creare una sorta di orchestra che accompagni il brano *«Turkey in the Straw»,* questo permette a Mickey di sbizzarrirsi audacemente e un po' malignamente, sfruttando l'umorismo cattivello di Walt, prima sugli oggetti e le loro sonorità e poi sui malcapitati animali, il sincronismo è perfetto e per gli spettatori fu una vera rivelazione. Sulla scena, invece dell'applauso atteso dal Topo, ricompare il rozzo Capitano che lo sbatte nella cambusa.

Nella **Conclusione** Mickey è rassegnato al suo destino, ma fino ad un certo punto, gli sberleffi del pappagallo provocano la sua indignata reazione e, alle conseguenti grida del volatile, il Topo potrà finalmente ridere a crepapelle.

Colonna Sonora/Musicale: trascinanti i due brani scelti: il motivo di varietà *«Steamboat Bill»* e il brano folk *«Turkey in the Straw»*[5]; i restanti sono brevi commenti all'azione. Va ricordato poi che in questo Corto è lo stesso Disney a doppiare in falsetto Mickey, Minnie e persino il Pappagallo, ed è a partire da questa performance che Walt diviene la voce ufficiale del suo grande personaggio.

Protagonista è ancora indubbiamente Mickey Mouse, è il suo vero debutto sul grande schermo e la sua prestazione è da applausi: ingegno, fantasia, senso del surreale e poi quello spirito irrequieto, malizioso anche un po' furbetto e monello; nell'azione non lascia spazio a nessuno dei comprimari, il villain si sbeffeggia da solo e persino Minnie qui è compressa in un ruolo da spalla. Naturalmente il Corto pone l'accento sulla musica, non sviluppa una vera trama, l'azione si basa su gag ironiche e – come abbiamo visto – con un pizzico di cattiveria. Quanto alla conclusione ricorda quella di PLANE CRAZY con la differenza che il Topo, seppur ricondotto alla sua dimensione modesta, può cavarsela con un'ultima cattiveria e finire ridendo.

L'**Intenzione** esplicita è quella di creare, grazie ad una sincronizzazione suono-immagini calibrata in modo da rendere l'azione del tutto naturale, una trascinante, spettacolare, coinvolgente presentazione per lanciare sullo schermo la nuova star.

L'**Idea** che prevale nel Corto è la caratterizzazione accattivante del personaggio del quale si mettono in evidenza una certa ambizione unita alla capacità creativa e all'ottimismo di fondo – doti che lo rendono apprezzabile al pubblico – ma al quale, tuttavia, si chiede, ancora, di controllare la sua vivace estrosità e ricordarsi infine di essere solo un ragazzino di campagna.

regia: Walt Disney – animazione: Ub Iwerks, Les Clak, Johnny Cannon – musica: Carl Stalling, Wilfred Jackson – doppiaggio/cast: Walt Disney – registrato con Powers Cinephon System – durata: 8' – B/N – produzione: Walt Disney – USA, 1928.

Note

(*) Fu il suggerimento di Harry Reichenbach, un veterano dello spettacolo e originale pubblicitario, che permise a STEAMBOAT WILLIE di debuttare il 18 novembre 1928 al Colony Theatre di New York. Poiché Disney non riusciva a trovare compratori per Mickey, Reichenbach gli suggerí: «Quella gente non si rende conto se una cosa è buona o no se prima non gliel'ha detto il pubblico»; il debutto suscitò l'entusiasmo che Walt aveva sempre sognato sottolineato dai titoli dei giornali: «Smash Hit» (successo strepitoso) e quella data divenne l'atto di nascita di Mickey Mouse, del quale, nel 2018, si è celebrato il 90°.

(1) L'importanza di questa immagine è dimostrata dal fatto che dal 2007 è il Logo della Walt Disney Animation. Il corto è una parodia del film interpretato dal già celebre Buster Keaton, STEAMBOAT BILL JR. (Io … e il Ciclone) di quello stesso anno. Una precisazione: Bill Jr. nel film, è lo stesso Keaton (figlio del proprietario), quindi è lui Bill Jr del vaporetto, allo stesso modo Mickey, nel proprio corto, dovrebbe impersonare Willie: essere quindi lui Willie del Vaporetto, ciò contrasta con la versione per la quale «Steamboat Willie» sia il nome del battello, questo, peraltro, non ha sulla fiancata nessun nome.

(2) Mickey indossa qui le scarpe bianche, già viste nel secondo Corto GALLOPIN' GAUCHO e non ha piú l'ovale dell'occhio, visto in PLANE CRAZY.

(3) Si tratta del Terrible Tom, che deve il suo nome allo stesso Walt Disney, prima versione del piú noto e longevo Peg-Leg Pete, il nostro Pietro Gambadilegno.

(4) Qui Minnie ha il solito abitino e le mutandine multiuso di PLANE CRAZY, in piú il reggiseno ereditato dal secondo Corto.

(5) Turkey in the Sraw, Turkey in the Hay (il Tacchino nella paglia, il tacchino nel fieno, dove si rotola e si dimena) è una divertente ballata folkloristica – popolare delle zone rurali degli USA della metà dell'800.

I TRE PORCELLINI (*tit. orig.:* Three Little Pigs)

di Bert Gillet,1933

27 maggio 1933 – durata 8′ – Walt Disney – Oscar 1934

Questa è la trentaseiesima Silly Symphony ed è tratta da una antica fiaba del mondo anglosassone, ma forse, in realtà, appartiene piú all'ambito letterario della favola; Walt Disney non volle seguire alla lettera il racconto originale (in una versione il lupo divorava i primi due porcellini, in un'altra i tre porcellini divoravano il lupo) e chiese al disegnatore, Fred Moore di non rappresentare i maialetti in versione puramente animale, «i porcellini porteranno degli abiti e avranno anche attrezzi domestici con cui lavorare. Insomma non dovremmo rappresentarli allo stato naturale. In questo modo saranno piú vicini a noi uomini»; allo stesso modo fu impostato da Fred Ferguson il personaggio del lupo, caratterizzato da astuzia e malvagità. Altra scelta importante fu quella di dare loro «un briciolo di personalità», cioè differenziarli, anche nell'abbigliamento, dare loro un preciso carattere; l'idea poi che i porcellini suonassero strumenti musicali «dà la possibilità di lavorare su canto e danza».

Queste premesse servono per cogliere, anche nella ideazione della Symphony alcuni ***modi*** *di rappresentazione: è una favola i cui personaggi sono animali umanizzati ed essendo una Symphony ha un suo tessuto musicale. A questo proposito Disney volle che ci fosse una canzone che fungesse da filo conduttore e dette il compito a Frank Churchill, questi compose una cantilena («Io costruisco una casa di paglia.. e io una casa di sterpi») a cui seguiva il coretto divenuto celebre «Who's afraid of the big bad wolf?» («Chi ha paura del grosso lupo cattivo?»). In italiano la traduzione lo rese con «Siam tre piccoli porcellin…» perdendo, come si può capire, gran parte dell'effetto originale. Nella favola riportata dalla Briggs (v/ fonti) i tre maialetti si chiamano: Biddy (casa di paglia), Dennis (casa di rami) e Rex (casa*

di mattoni); Walt Disney, successivamente dette i nomi di Jimmy al porcellino lavoratore, e Tommy e Timmy ai due piú imprevidenti e simili tra di loro. Nel corto si evidenzia infatti che la scelta dei tre animaletti non è casuale, come nella favola, ma motivata dal desiderio di cantare e ballare anziché lavorare. Disney stesso annotava: «Si potrebbe cercare di mettere in luce il porcellino che ha lavorato piú sodo, ricevendone un premio, una storia che insegni una morale… l'idea merita di essere considerata attentamente, perché cose di questo genere inserite in una storia finiscono sempre per imprimerle profondità e sentimento».

Nel cartoon, che si apre e si chiude con dissolvenza ad iride, la storia ha un andamento lineare e uno sviluppo cronologico: in successione si presentano i tre porcelli mentre stanno costruendo la loro casetta (paglia, rami e poi mattoni) e rivelano i motivi delle rispettive scelte, in piú i due che amano suonare e ballare scherniscono l'altro per la propria serietà e si mostrano, in assenza di un pericolo reale, pieni di un velleitario coraggio. Questo conclude la **Prima Parte** del film.

La **Seconda Parte** ha inizio con il sopraggiungere di un nuovo personaggio, il Lupo, che osserva, di nascosto, i due sciocchi presuntuosi e si appresta ad intervenire. Il Lupo, con la sua malvagità ed astuzia, mette alla prova le certezze dei tre personaggi, mostrando la contrapposizione tra i due, approssimativi ed imprevidenti, e l'altro serio e lavoratore.

Si ripete la sequenza delle tre casette messe, questa volta, alla prova: il Lupo spazza via la casa di paglia e pure quella di rami costringendo i due porcelli a fuggire – questi dimostrano tuttavia almeno accortezza, non sono caduti infatti nelle finzioni del nemico: hanno saputo riconoscere un lupo nelle vesti di agnello – adesso possono solo cercare rifugio nella casa del terzo, che li ammonisce. «Contro sbuffi, soffi e cicloni, vanno bene solo i mattoni!»; qui i due mostrano tutto il loro bisogno di protezione nascondendosi sotto il suo robusto letto e mettendosi cosí nelle mani del porcellino saggio. Il tentativo del lupo di ingannare il terzo porcellino (travestimento da venditore di spazzole) riesce solo a provocare il suo danno e lo scherno dei maialetti. Il successivo assalto a base di soffi e sbuffi dimostra quanto avesse ragione il saggio porcello e l'ultimo tentativo di penetrare dal comignolo (ormai il lupo è ridotto ai suoi connotati animaleschi, avendo perduto abiti e

tuba) lo costringe ad una precipitosa, comica ed umiliante fuga. Ora i tre porcellini possono intonare assieme in coro «Chi ha paura del grosso lupo cattivo?», ma solo il saggio è veramente sicuro, gli altri due, al solo sentire un bussare, anche se solo scherzoso, corrono di nuovo a rifugiarsi sotto il letto, lasciando comicamente allo scoperto i fondoschiena con i riccioluti codini.

Protagonista/i. Il film apre con il porcellino che costruisce la casa di paglia e l'altro che usa i rami e li unisce nel comune atteggiamento nei confronti del porcellino laborioso, seguendo le loro vicende mostra il loro fallimento ed il passaggio da un atteggiamento superficiale e presuntuoso ad uno, quanto meno, timoroso e bisognoso di protezione. L'ultima inquadratura è di nuovo per loro, sottolineandone l'insicurezza e l'immaturità. Il terzo porcellino è saldo, come la sua casa, nelle sue convinzioni e comportamenti, il lupo rappresenta la prova alla quale sono sottoposti. In virtú delle loro reazioni e della loro evoluzione, sono quindi Protagonisti i due porcellini imprevidenti e pigri.

È la Storia di due Porcellini – animali antropomorfi del mondo della favola, personaggi di una Silly Symphony – pigri, imprevidenti e superficiali, **i quali**, a causa del fatto di aver costruito le proprie case con materiali inconsistenti ed essendo stati perciò costretti dall'arrivo del Lupo a rifugiarsi nella solida casa del porcellino saggio (che li accoglie generosamente), **si rendono** conto dell'importanza dell'operosità, anche se manifestano ancora paura e immaturità.

A quale livello sono presi i Protagonisti?

Siamo, come detto, nel mondo della Favola, quindi elementi universalizzanti nella storia sono gli animali umanizzati. Il Lupo, a partire dalla tradizione della Favola esopica, é sempre descritto come crudele, prepotente, ingordo anche se spesso le sue astuzie si rivelano alla fine prevedibili e sciocche; meno comuni nella Favola classica i porcellini che sono comunque una preda facile e appetitosa. Nella storia i porcellini sono poi divisi dalle caratterizzazioni e dal comportamento, per cui i primi due divengono emblematici della persona debole ma anche imprevidente, pigra e superficiale (persino presuntuosa nel valutare le proprie capacità di affrontare il pericolo), il terzo è invece la persona saggia, operosa e realmente capace di affrontare le difficoltà: la storia racconta di questo confronto.

Anche in questo short l'**intenzione** spettacolare è presente nella ricerca della gag e della suspense, il contesto è divertente e gradevole, in particolare la colonna sonora musicale, ma risulta presente anche quanto indicato da Walt Disney in fase di progettazione: «una storia che insegni una morale», la quale si può identificare nella seguente:

Idea Centrale: Le persone pigre e imprevidenti (in sostanza immature), all'arrivo del pericolo si fanno travolgere, la loro unica salvezza e l'unico rifugio sicuro è dato dall'opera e dall'aiuto che possono ottenere da chi ha operato con laboriosità e previdenza, devono tuttavia ancora superare insicurezze e fragilità.

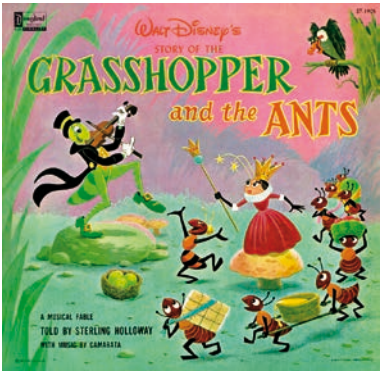
L*'evidente intenzione educativa: insegnare ai bambini, e non solo, ad essere laboriosi e previdenti*.

Si può aggiungere che I TRE PORCELLINI ebbe un successo senza precedenti nella storia del cartoon. Nella pubblicità, i cinema gli dettero la precedenza sul film principale e lo tennero in cartellone per mesi, modificando addirittura i programmi. Questo fenomeno ci permette di cogliere alcuni aspetti di quelli che il professor Taddei chiama i **Fondi mentali** dell'Autore, elemento dominante in essi è il fondamentale ottimismo disneyano, questo fu colto dalla gente degli USA, nel periodo della Grande Depressione (siamo appunto nel 1933), come una esortazione ad affrontare le difficoltà; il Lupo, che divenne il simbolo della Depressione stessa, si poteva sconfiggere seguendo l'esempio del porcellino laborioso, la canzone «Chi ha paura del Lupo Cattivo?» divenne una specie di inno nazionale.

LA CICALA E LE FORMICHE

(*tit. orig.:* **The Grasshopper and the Ants**)

di Wilfred Jackson, 1934



Silly Symphony – 10 febbraio 1934 – durata 8′ – Walt Disney

Il film è uscito in Italia col titolo LA CICALA E LE FORMICHE, mentre la traduzione è LA CAVALLETTA E LE FORMICHE, nel cartone viene rappresentata una cavalletta e di questa, noi parleremo nel nostro lavoro.

La storia ha uno sviluppo lineare (in senso cronologico e logico). Il corto inizia e finisce con inquadrature che riguardano la Cicala/Cavalletta (in apertura e chiusura mascherino a iride). I Personaggi sono tutti animali umanizzati, si vestono e si comportano da uomini, siamo quindi in un genere che si ispira alla Favola, come racconto letterario. L'ambiente è quello della natura.

Importante è la caratterizzazione dei Personaggi: la Cicala è di fatto una cavalletta, anche nel titolo originale inglese (*) abbigliata come una sorta di suonatore vagabondo (giacca con le code, tuba, scarpe a punta e naturalmente il violino) rappresentata come essere singolo, il senso di superiorità e noncuranza con il quale si presenta è quasi sottolineato (in modo un po' sgradevole) dalla sua abitudine a sputare (come i vecchi masticatori di tabacco); le Formiche, sempre tutte assieme, non sono individuabili tra di loro, a parte quella (o quello) con il cappuccetto rosso e la Regina (la bandiera, emblematica, della quale mette in campo una pala ed un piccone).

Il Racconto è diviso in due momenti dalla scena centrale tra due dissolvenze che mostra il – rapido – passare del tempo ed il cambiare delle stagioni: la **prima parte** è rappresentata dalla Bella stagione, rigogliosa e ricca, la **seconda** dalla Brutta, cruda e inospitale; la struttura mostra

quindi l'intero ciclo, – un «tutto» – all'interno del quale vengono messi in contrapposizione i comportamenti dei protagonisti: La Cicala/Cavalletta e le Formiche.

Anche l'uso del **colore** è molto importante, siamo agli inizi del Technicolor e lo stesso effetto del passaggio di colore dal giallo-verde originario – del corpo della Cavalletta – al blu, a causa del gelo, è un'invenzione inedita.

La colonna sonora (musicale). Introduce il personaggio della Cavalletta, sarà suo l'allegro e orecchiabile Tema musicale (punto di forza della Symphony) *«Com'è bello…»*; nella tormenta questo stesso tema diverrà quasi irridente. Alla fine ritroverà allegria ma con un senso totalmente mutato (rimane comunque invariato anche a significare la natura, l'inclinazione, ma anche le abilità/capacità presenti nella Cavalletta). La voce poi del personaggio è un altro elemento caratteristico e accattivante, venne prestata infatti nell'originale dal famoso Pinto Colvig (ex clown che Walt Disney utilizzò per dare una voce a Goofy/Pippo), in italiano è l'equivalente doppiatore (caratteristica la risata «Yuk, yuk…»).

Le Formiche hanno un sottofondo musicale che ne sottolinea l'operosità, il lavoro corale; la Regina è annunciata da squilli di tromba.

Individuazione del Protagonista. La presenza nelle inquadrature d'apertura e in quelle di chiusura, l'orecchiabile canzoncina legata al personaggio, il suo Tema musicale – presente anche nei titoli di testa – e particolarmente l'attenzione che l'A. pone nel descrivere i suoi atteggiamenti e le sue reazioni alla storia stessa ed alle azioni compiute dagli altri personaggi, portano a individuare la Cavalletta come **Protagonista**: è la sua teoria del vivere che viene messa sotto verifica mostrando come la realtà presenti momenti e situazioni molto diverse (le Due Parti del film); è poi lei a subire, in virtú della presa di coscienza di tale complessità (accettata invece dalle sagge e previdenti Formiche), una evidente trasformazione che avviene gradualmente in tutta la Seconda Parte del film.

È la Storia di una Cavalletta – caratterizzata secondo i criteri della Favola e lo stile del cartoon in abbigliamenti umani: frac, tuba, violino – **la quale**, avendo trascorso la Bella stagione cantando, ballando e giocando fidandosi dei ricchi doni della natura e in piú schernendo le laboriose Formiche, giunta alla stagione Fredda ormai affamata, intirizzita e allo stremo delle forze, riesce a sopravvivere solo grazie all'aiuto delle previdenti Formiche, dalle quali viene accolta, **capisce** cosí il suo errore e accetta di buon grado il lavoro che le è offerto (nel rispetto delle sue capacità e della sua natura).

A quale **livello** viene considerato, in particolare, il **Protagonista**?

Abbiamo piú volte detto che ci troviamo nel genere «Favola», dove gli animali interpretano ruoli tipici degli umani, la tradizionale Cicala, qui rappresentata però come Cavalletta, diviene cosí emblematica della furbizia egoista e, anche se in realtà non sa provvedere neppure a se stessa, ha la presunzione di farsi maestra di vita per gli altri; dà lezioni e mostra il suo modello di vita piú «piacevole», chi è giovane, inesperto non scorge il rischio. È un modello negativo, (insidioso subdolo, cita addirittura la Bibbia) mostra disprezzo, senso di superiorità, irrisione per gli altri; solo la Regina che ha esperienza e il compito di organizzare la comunità, sa e deve mostrarsi «severa». La sua visione della vita, «tutto ci è dato», si dimostra falsa messa a confronto con la realtà: la natura è generosa ma richiede di essere previdenti.

Le stesse Formiche, stanno ad indicare la persona dotata di una laboriosità previdente: il loro lavoro permette la sopravvivenza a loro stesse e agli altri; la loro Legge «con le Formiche può stare solo chi lavora», sembra dura e discriminante ma è una garanzia di giustizia e funzionalità; inoltre l'essere previdenti permette anche la generosità, nella Symphony le Formiche sono infatti anche generose (al contrario della favola di Esopo, che si conclude con l'irrisione della vinta Cicala), sottolineando però la essenzialità del lavoro: ciascuno ha il proprio, anche la Cavalletta quindi. La sua abilità è usata allora a beneficio di tutti: appare qui una prima idea parziale: il lavoro non è una punizione, è mettere in pratica le proprie capacità, anche i propri talenti, le proprie inclinazioni, il lavoro inteso quindi come realizzazione di sé.

Idea Centrale: La persona imprevidente, essenzialmente egoista che, esibendo furbizia e superiorità, si fa sorprendere dal bisogno, può sperare solo nella generosità di chi ha mostrato saggezza previdente, in virtú del suo aiuto e delle sue indicazioni, può ancora rendersi utile (a se stessa e agli altri) secondo la propria natura.

(*) Forse piú facilmente rappresentabile graficamente, ma in realtà anche Granville (Jan Ignace Isidore Gerard, 1803-1847) illustratore delle «Fable de Lafontaine» (1668) realizzando l'immagine relativa a «La Cicala e le Formiche»: in una scena invernale di fronte alla porta della comare Formica mostra la Cicala, anche lei in abiti femminili (cuffia e gonna), con le fattezze, muso e lunghe antenne, del grillo o della cavalletta con a tracolla una chitarra.

LA LEPRE E LA TARTARUGA

(*tit. orig.:* THE TORTOISE AND THE HARE)

di Wilfred Jackson, 1934

Si tratta di una Symphony molto nota e ricca di innovazioni per l'animazione, del 1934; fece scuola nel campo dei cartoon, non solo per l'accelerazione del movimento ma anche per la caratterizzazione dei personaggi, non a caso Max Leprotto fu di ispirazione a Tex Avery (come afferma lui stesso) per il coniglio della MGM Bugs Bunny. Il corto fu insignito dell'OSCAR 1935, il terzo della storia Disney dopo FIORI E ALBERI (1932) e I TRE PORCELLINI (1934).

Nel contesto di un ambiente campagnolo – tipico delle Silly Symphonies – agiscono, come personaggi, animali umanizzati caratteristici del mondo della Favola. La Grande Corsa è inserita in un contesto sportivo, da cui lo striscione d'apertura, la tribuna e gli spettatori (sono molti, la gara è importante), il giudice di gara, il tifo. I due contendenti, Toby Tartaruga e Max Leprotto, risultano caratterizzati con precisione, fin dal loro apparire in scena, i loro comportamenti sono sottolineati dai motivetti orecchiabili che contraddistinguono i due, quasi trionfale e irridente quello di Max, lento e risibile, ma capace di una imprevista accelerazione, quello di Toby. Max è un campione acclamato e sicuro di sé, Toby è lento e si presenta con un'aria poco sveglia; il motto dell'uno è «Lampo blu», dell'altro «Lento ma sicuro». Max è sbruffone e anche villano, Toby è modesto, privo di malizia e leale. La velocità di Max è espressa in modo iperbolico(*), la lentezza di Toby è pure esagerata in modo comico. Come si vede tutta la storia è costruita su di loro; anche

la Corsa, realizzata con un montaggio parallelo, mostra in alternanza l'azione ed il comportamento dei due che risultano l'uno l'opposto dell'altro, con una visibile e risibile sproporzione di capacità. La storia è quindi costruita in modo da evidenziare due linee di forza in base alle quali si struttura la narrazione: in due **Filoni narrativi:** uno riguarda Max e l'altro descrive Toby, sviluppando il loro confronto. Il punto di rottura nell'azione, prevedibile e all'inizio apparentemente scontata, avviene con la progressiva perdita di controllo da parte di Max: la sicurezza diventa esaltazione di sé (episodio della Scuola Femminile) e perdita di contatto con la realtà. Per Toby invece avviene, nella costanza dell'impegno seriamente accettato, una progressiva scoperta di potenzialità e di possibilità di affermazione (in una gara, l'impegno è sempre rivolto alla vittoria); in questo gioco, sottolineato dal montaggio alternato, tra i due Filoni si crea una suspense, imprevedibile all'inizio, e un coinvolgimento dello spettatore nella spettacolarità della corsa.

Individuazione del Protagonista/i. Evidente l'attenzione che l'autore pone nel descrivere i due personaggi di Max e Toby, presenti (salvo una breve introduzione: ma si sta già parlando della **loro** Corsa) nella storia dalle prime alle ultime inquadrature – le prime piú dedicate a Max, le ultime a Toby – e nel descrivere il loro confronto e la loro **evoluzione.** Max Leprotto e Toby Tartaruga risultano quindi essere i due **Protagonisti.** Per cui:

È la Storia di Max Leprotto **e di** Toby Tartaruga – animali antropomorfi del mondo della Favola, in un film a cartoni animati – l'uno dotato di grande talento per la velocità quanto di presunzione fino all'autoesaltazione e alla perdita di consapevolezza, l'altro modestamente dotato ma consapevole dei suoi limiti e costante nel suo impegno, **i quali,** partecipando ad una gara sportiva di corsa davanti ad una grande folla, pur avendo mostrato la grande superiorità potenziale dell'uno (Max), ma avendo mostrato anche la sua grande presunzione fino all'autoesaltazione e alla perdita di controllo sulla realtà, concludono la gara, in un finale ricco di suspense, con la faccia nella polvere del favorito e con il trionfo popolare di Toby.

A quale livello sono presi i due Protagonisti?

Elementi **universalizzanti** nella storia, in quanto Favola, sono gli animali Protagonisti: la Lepre e la Tartaruga; ma alle caratteristiche

convenzionali loro attribuite (velocità per la lepre, lentezza ma anche saggezza nella Tartaruga, ecc..) vanno aggiunti gli aspetti evidenziati dalla loro forte caratterizzazione nella Symphony: l'uno, quindi, è la persona non solo dotata di grandi capacità potenziali, ma anche di altrettanto grande presunzione, fino all'incoscienza; l'altro è la persona, anche se priva di grandi doti naturali, seria e costante nel suo impegno. La struttura mette a confronto ed evidenzia queste caratteristiche.

L'**Intenzione** è evidentemente spettacolare: il comico (le numerose gag), la tensione della corsa, tenuta in sospeso fino all'ultimo, i vari personaggi secondari (oltre gli stessi Protagonisti) caratterizzati in modo umoristico, il tutto è divertente e gradevole.

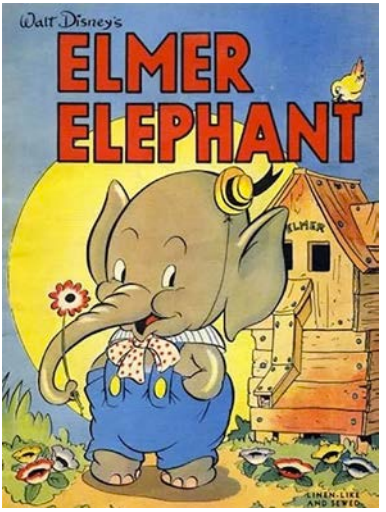
Il film tuttavia non esaurisce in questo la sua funzione e si può quindi formulare l'**Idea Centrale:** le qualità della serietà e dell'impegno costante, anche in una persona non particolarmente fornita di doti naturali, portano fino all'affermazione e al riconoscimento pubblico superando anche chi, pur dotato di grandi potenzialità, le usi solo per presunzione, con esibizionismo e scarsa consapevolezza.

regia: Wilfred Jackson – storia: Bill Cottrell basata su una Favola di Esopo – musica: Frank Churchill – animazione: Les Clark, Gilles «Frenchy» De Trémaudan, Dick Huemer, Eric Larson, Dick Lundy, Ham Luske, Louie Schmidt, Milt Shaffer – voci: Alice Ardell, Pinto Colvig, Marcellite Garner, Eddie Holden, Ned Norton – durata: 8' – produz.: Walt Disney, serie «Silly Symphony» – USA, 1934; uscito nel 1935 – OSCAR 1935.

(*) In effetti per la prima volta nell'animazione veniva illustrato il concetto della velocità, qui incarnato dal personaggio di Max (quando il leprotto, corre si vede la scia blu). L'accelerazione dell'azione era una novità nel campo dell'animazione; dopo di allora le «linee di velocità» divennero comuni nei cartoon.

ELMER L'ELEFANTE (*tit. orig.:* Elmer Elefant)

di Wilfred Jackson, 1936



Silly Symphony – 28 marzo 1936 – durata: 8' – Walt Disney

La storia ha uno sviluppo lineare (in senso cronologico e logico). Il corto inizia e finisce con inquadrature che riguardano Elmer, l'elefantino, anche il titolo parla di lui.

I Personaggi sono tutti animali umanizzati, si vestono e si comportano da uomini (o meglio, da ragazzi adolescenti), siamo quindi in un genere letterario prossimo alla favola.

Particolare importanza assumono le caratterizzazioni dei personaggi, tipici del mondo del cartoon.

Lo stesso Elmer è un character che fin dal suo apparire mostra aspetti disarmanti, teneri ma anche comici: il suo incedere «ballonzolando» da un piede all'altro, il suo abbigliamento da bambino «per bene» con il cappelluccio fermato col sottogola, il colletto alto ed il fiocco, pantaloncini e bretelle (nonostante la «carineria», non risulta certo elegante, non a caso contrario di «elegante» è appunto «elefantesco»), aspetto da ingenuo, poi timido, il tutto crea un forte contrasto con il gruppo di teppistelli presenti al ricevimento. Le sue caratteristiche sono intenzionalmente esagerate, lo pongono in conflitto con la realtà che lo circonda, ma appunto questo conflitto crea la **prospettiva comica**; la personalità di Elmer (definita dal suo aspetto) contrastando con la realtà nella quale si muove pone i presupposti di gags, ma anche di aspetti drammatici (pure presenti nel corto), si toccano temi delicati ma occorre capovolgere subito la situazione con una scena piú leggera: cosí si esprime il messaggio a livello comico. Il dramma si basa sul conflitto, il conflitto è imperfezione, ma cosí i personaggi possono **evolversi.**

Il gruppo degli altri invitati mostra un abbigliamento trasandato, quando il «trasandato» è chic un abbigliamento «composto» appare demodé e provoca, già da solo, rifiuto ed emarginazione (l'elemento tematico non è cosí distante dai giorni nostri). Elmer (nell'edizione italiana Fuffo, ancora piú imbarazzante) appare loro anche sfortunato (involontaria torta in faccia, ovviamente una gag classica), oggi diremmo «sfigato», persona da tenere a distanza, oggi piú che mai. Tra di loro emerge, oltre Joey per la sua prestanza polmonare, il Tigrotto con un accenno di cattiveria nello sguardo, è lui che organizza il linciaggio dell'elefantino al beffardo ritornello di «Ciao Elmer», è il piccolo leader della banda, forse geloso della tigrella.

Tillie è l'unica ad apprezzare Elmer, ne sa cogliere gli aspetti «umanamente» positivi, gentilezza, sensibilità, è lei il centro della festa (il suo compleanno) e il centro degli interessi di Elmer (e non solo), ha modi femminili e seducenti.

La Giraffa, oltre per il suo smisurato collo (ha piú colletti) e quindi lei stessa «abnorme», è caratterizzata da barbetta e basette bianche, segno della sua età e quindi, in un contesto «classico», di esperienza di vita e saggezza, è lei a ridimensionare le battute sul «naso» di Elmer «Ma non importa», è lei che dà un ulteriore svolta alla storia avvistando l'incendio.

I pellicani dal grande «naso», oltre a dare sollievo alle pene di Elmer, hanno solo una funzione di aiutanti.

Le scimmie pompieri, con le loro evoluzioni, compiono tutta una serie di gags, inserite opportunamente per capovolgere situazioni drammatiche e creare i tempi del comico.

La colonna sonora (musicale). A differenza delle Silly classiche, in questo corto le musichette sembrano solo sottolineare l'azione dei personaggi. All'inizio vi è una specie di Jingle che accompagna Elmer nel suo andare ballonzolante (è presente anche nei titoli di testa e somiglia un po' al motivetto guida dei film di Stanlio e Ollio, anzi, proprio al brano musicale legato ad Ollio, in effetti in Elmer c'è qualcosa dell'attore citato, soprattutto nella scenetta in cui spazza la fetta di torta da terra con la proboscide). C'è poi la canzoncina «Happy birthday» al compleanno di Tillie, lo stesso jingle per lo scherno dei bulletti («Elmer ama Tillie»). Una musichetta triste invece allo stagno dove Elmer si specchia. Per il

riscatto e l'azione di Elmer durante l'incendio c'è invece una marcetta veloce e allegra.

Individuazione del Protagonista. Da quanto già detto, in particolare: la presenza nella scena d'apertura e in quella di chiusura (ma questo non è sempre rivelatore), il motivetto legato al personaggio, presente anche nei titoli di testa (che diventa una specie di suo tema musicale, ma soprattutto nella prima parte del film) e particolarmente l'attenzione che l'A. pone nel descrivere i suoi stati d'animo e le sue reazioni alle azioni compiute dagli altri personaggi, è evidente come **Protagonista** del racconto risulti **Elmer** anzi, proprio in virtú della sua **evoluzione**, il corto si divide in **due Parti**: la prima che termina con il pianto disperato di Elmer che, rifiutato e schernito, non si accetta, si vede «mostro», la seconda che, partendo dalle sagge parole della giraffa, giunge fino al riscatto, all'affermazione del Protagonista e al suo ambito premio. Queste due Parti rappresentano i due Filoni del film e portano ad identificare i due **Perni Strutturali**, attorno ai quali si ordinano e orientano i nuclei narrativi in funzione espressiva, sono linee di forza attorno alle quali appunto, si sviluppa la Vicenda.

Possiamo allora dire che il film: **È la Storia di** Elmer, elefantino un po' goffo, timido, ingenuo e perciò insicuro, **il quale**, essendosi recato alla festa di compleanno di Tillie, tigrella della quale è innamorato, dopo aver subito i pesanti scherzi di coetani maligni per i suoi «difetti» fisici e dopo aver perso fiducia in sé fino a considerarsi «mostruoso» (fino al rifiuto di sé), rassicurato dalle parole di una saggia giraffa, di fronte al pericolo per Tillie, sempre gentile con lui, **interviene** con determinazione, coraggio, abilità, **dimostra** di essere un vero eroe – proprio i suoi presunti difetti risultano risorse – e merita infine il giusto riconoscimento.

A quale livello è considerato il **Protagonista**?

Abbiamo già detto del genere «favola» dove gli animali interpretano ruoli di esseri umani, è chiaro quindi che il gruppo di animaletti della foresta non è che un gruppo di adolescenti ed Elmer è un ragazzino con le caratteristiche, cosí comuni all'età di cui sopra abbiamo detto (tra l'altro il suo vedersi «mostro» è solo immagine-distorta-della realtà, non realtà) tra le quali risalta l'insicurezza, facile preda quindi del gruppo dei coetanei, spinti da malignità e, forse, invidia.

Tema quindi è l'emarginazione dell'adolescente dovuta alla sua insicurezza amplificata dalla malignità dei coetanei.

Quello che il film ci comunica può essere formulato attraverso la seguente **Idea Centrale.** Quei difetti che l'adolescente percepisce come vere «deformità», sono solo apparenza, di fronte alle prove varranno le sue qualità umane, le stesse manchevolezze potranno rivelarsi vere risorse.

A questa si collegano idee parziali quali:

a) il gruppo con le sue cattiverie può realmente creare infelicità nell'adolescente;

b) questi ha sempre bisogno di adulti saggi che sostengano e gli facciano capire la realtà;

c) alla fine le vere qualità verranno riconosciute e il merito verrà premiato.

Si può infine rilevare come la rappresentazione di animaletti descritti con comportamenti e sentimenti umani, tipica della Walt Disney, ha contribuito, attraverso il fenomeno delle Comunicazioni Inavvertite (fenomeno definito e studiato dal Prof. Taddei), alla «umanizzazione» degli animali, cosí diffusa oggi, ovviamente anche per ben altre cause.

IL VECCHIO MULINO (*tit. orig.:* The Old Mill)

di Wilfred Jackson, 1937

Imaged by Heritage Auctions, HA.com

Silly Simphony – 5 novembre 1937 – durata: 8′ – Walt Disney – Oscar 1938 (uso della Multiplane Camera).

La storia ha uno sviluppo lineare in senso cronologico ma le prime inquadrature coincidono con le ultime (pur con certe necessarie variazioni) dando cosí alla narrazione un andamento ciclico (il senso di una totalità). Tutta la descrizione, seppure rappresentata con le caratteristiche del cartone, è realizzata in maniera realistica, della tempesta notturna si dà una resa drammatica, il contesto è pauroso, inquietante ma anche esteticamente bello (orchestrazione, suoni, colore).

Anche i Personaggi, gli animali grandi e piccoli che abitano il Vecchio Mulino o che vivono nelle sue vicinanze, sono rappresentati nella loro natura animale (non c'è quella umanizzazione tipica di molte Symphonies); lo stesso Mulino è di fatto un vecchio edificio che, nella notte, viene squassato dalla tempesta.

Nella struttura della vicenda si individuano **Due Parti**: la quiete serena dell'inizio (Tramonto) e della fine (Alba), contrapposte alla grande agitazione della Bufera (parte centrale: la Notte); la Vicenda ci porta quindi, attraversando un momento in cui tutto sembrava destinato a perdersi: la Casa degli animaletti, la vita stessa di alcuni di loro, fino al momento in cui tutti gli animali riprendono la loro vita e nuove vite nascono in un contesto di quiete e di serenità luminosa.

Importante poi l'evoluzione tecnica di cui è testimonianza questa Symphony, premiata con l'Oscar nel 1938, che vide per la prima volta l'uso della Multiplane camera, questa particolare macchina da presa a piani multipli è costruita in modo da avere l'obiettivo rivolto su quattro

o cinque strati di disegni, ogni livello corrisponde a un diverso piano visivo e la focale può spostarsi da un piano all'altro creando gli stessi effetti di una ripresa d'azione reale (l'innovazione fu di fatto provata per il lungometraggio in allestimento BIANCANEVE). L'effetto è evidente nel corto ed aumenta quella sensazione di «realismo» di cui abbiamo detto.

L'evidente ricerca estetica e la capacità creativa mostrate fecero parlare di «surrealismo»: lo fece lo stesso Salvator Dalí, collaboratore di Walt Disney per un incompiuto progetto dal titolo «Destino» (tale progetto venne poi portato a termine nel 2003 con animazione digitale).

La colonna sonora (musicale). Il cartoon è dominato dalla «sinfonia» dei suoni prodotti dalla natura realizzati da un'abile orchestrazione e dalle performance di un coro. Come spesso accade nelle Symphonies tra immagine e musica vi è piena compenetrazione ed equilibrio.

W. Disney definí il cortometraggio: «un brano di poesia, fatta di nient'altro che di musica, via i dialoghi e il resto».

Individuazione del Protagonista. L'insieme degli Animaletti che abitano il Vecchio Mulino – inteso come casa – un intero mondo rappresentato dal Tramonto, quando tutto è in quiete, poi durante la Notte squassato dalla Bufera, infine all'Alba, alla luce rosata del nuovo giorno.

È la Storia di un gruppo di tanti diversi Animaletti che abitano un Vecchio Mulino, **il quale** gruppo, benché tormentato e agitato dalla Bufera notturna (soltanto la coppia di tortorelle ne rimane immune), all'Alba – pur con i segni della lotta impressi nel vecchio edificio – **appare** in una atmosfera di bellezza serena e la vita che continua è ancora piú ricca.

A quale **livello** è considerato il **Protagonista**?

Abbiamo detto trattarsi di un microcosmo, un piccolo mondo a sé. Gli Animaletti sono differenziati e caratterizzati ma rappresentano una totalità: ci sono esseri terreni e volatili, notturni e diurni, gruppi, famiglie e singoli, etc., in particolare si coglie il rilievo dato alle tortorelle imperturbabili, perché innamorate e, soprattutto, alla famigliola degli uccellini che aprono e chiudono l'azione all'interno del Vecchio Mulino.

La storia per il suo realismo, il suo senso di totalità, di completezza, non appare finalizzata e chiusa in se stessa ma aperta ad esprimere una considerazione piú ampia che riguarda la realtà stessa della vita.

L'**Idea Centrale**: ogni microcosmo, piccolo mondo formato dalle vite di molti esseri – emblematico della stessa realtà della vita umana –, può subire prove anche dure, che appaiono distruttive (solo gli innamorati sembrano non lasciarsene coinvolgere), tutto pare venir travolto e perdersi, ma poi tutto riprende di nuovo, risplende di bellezza e la vita che continua è ancora piú ricca.

BIANCANEVE E I SETTE NANI

(*tit. orig.:* **Snow White and Seven Dwarfs)**

di David Hand, 1937

1938 Oscar Speciale a Walt Disney
1938 Grande Trofeo d'Arte della Mostra del Cinema di Venezia.
1989: conservato nel National Film Registry, Biblioteca del Congresso degli Stati Uniti d'America.
2008: L'American Film Institute lo ha eletto «Miglior film d'animazione americano di tutti i tempi».

Primo lungometraggio animato nella storia del cinema, è considerato una pietra miliare dell'animazione, gli è stato attribuito lo stesso ruolo che NASCITA DI UNA NAZIONE di D.W.Griffith ebbe per la cinematografia. Per molti versi è un film sperimentale che aprí di fatto molte strade ad esperienze future; inizialmente il progetto venne definito «la Follia di Disney» e considerato «Un disastro annunciato», in realtà la prima hollywoodiana, al Teatro Carthay Circle Theatre, si trasformò in un trionfo che gli venne tributato da tutte le star e i rappresentanti della stampa accorsi a vederlo. Il **Racconto** ha uno sviluppo cronologico, il ritmo della narrazione è rapido, e la Vicenda si svolge in un arco di tempo molto limitato, come fa notare l'esperto di animazione John Canemaker[1] spiegando: «Walt eliminò tutto quanto era superfluo allo sviluppo della trama e dei personaggi. Il film è uno studio su come raccontare la storia e i personaggi nel piú breve tempo possibile». La fiaba è rappresentata con un approccio realistico[2] anche se è racchiusa tra un **Prologo** – letto con voce f.c. dalle pagine che si sfogliano di un grande libro (che ha lo stesso titolo del film) – e un **Epilogo** – dallo stesso libro che si chiude – e i due momenti sono sottolineati da formule tipiche della Fiaba. Le prime due sequenze (un interno ed un esterno) introducono i personaggi della Regina e di Biancaneve, proprio nel

momento in cui il fragile equilibrio nel loro rapporto si rompe: non solo lo Specchio Magico avverte la Regina che Biancaneve è piú bella di lei, ma addirittura un Principe rivela alla giovane il suo amore che viene ricambiato. Il film fin dalle prime inquadrature, viene costruito sui due personaggi ai quali possono essere ricondotti i vari blocchi/episodi, ben evidenziati da dissolvenze in nero; si colgono cosí essenzialmente due **Filoni narrativi** che tendono a caratterizzare i personaggi ed a mostrare le loro reciproche azioni/reazioni. I due Filoni, che per un certo tratto procedono paralleli, (i due personaggi, nella definizione iniziale, di fatto non si incontreranno mai) si congiungono solo nella parte decisiva del film, nella quale il montaggio crea un ritmo sempre piú accelerato, fino alla **Conclusione** finale.

Il Primo Filone ha come ambientazione iniziale il castello – il movimento di macchina in avvicinamento fa uso della multiplane camera[3] – dove domina la **Regina**. Significativa la sua prima inquadratura: di spalle e avvolta in un manto nero e viola, la sua figura viene mostrata solo come riflesso nello Specchio Magico con il quale ha un dialogo surreale. Attraverso questo veniamo a conoscenza della sua ossessione, il suo volto è bello ma duro e con espressione sdegnosa e vendicativa; scoprire che Biancaneve, e quindi la sua bellezza, è apprezzata e desta amore la scandalizza. Nella scena successiva la si vede assisa sul suo trono sormontato da un grande pavone e, inquartati nello scudo, le corone raggianti e le serpi, simboli espliciti della sua natura nella quale dominano potere, vanità e inganno. È facendo uso del suo potere che ordina al Cacciatore di portarle il cuore di Biancaneve racchiuso in uno scrigno – in CT con un cuore trafitto – prova del totale controllo sulla inconsapevole rivale. Già in questa occasione il suo appare un odio incontenibile, mentre gli ambienti nei quali si muove sono sempre caratterizzati da colori scuri e da pesanti velluti che impediscono l'accesso alla luce del sole. Dopo quattro lunghe sequenze (ben definite da dissolvenze) il personaggio ricompare nel suo castello e scopre il tradimento del Cacciatore, è ancora il suo misterioso confidente, lo Specchio Magico, a rivelarle che Biancaneve è salva nella casa dei Nani; a questo punto c'è **la discesa** della Regina in luoghi ancora piú oscuri e tenebrosi, i sotterranei, il laboratorio e la prigione sono ambienti che richiamano precedenti cinematografici,

peraltro analizzati negli Studi Disney[4]. Nel laboratorio di stregoneria, evocando le formule magiche dal suo grimoire, avverrà la sua **trasformazione**[5] che, di fatto, sarà definitiva. Per ottenere un travestimento che la renda irriconoscibile, la sua bellezza, ancora giovane, verrà tramutata nelle forme di una orribile vecchia: immagine emblematica della **Strega**. La magia le fornisce anche l'inganno – ancora sottolineato da immagini inquietanti – per distruggere l'odiata rivale: sarà la Mela avvelenata[6] che dà la «Morte Dormiente». Nel suo Libro di Magia individua anche un Antidoto al sortilegio ma ritenuto impossibile perché la ragazza sarà, nei suoi propositi, seppellita viva. Gli ambienti esterni, nei quali si muove la vecchia Venditrice ambulante, sono caratterizzati da ombre sinistre e immagini gotiche e, dal momento in cui emerge dal bosco, due **avvoltoi** (segni di morte) prendono a seguirla in volo. Il Filone prosegue con il temuto incontro tra le due donne e il fondersi nel Secondo Filone.

Il Secondo Filone è costruito attorno alla figura della **Principessa**[7] vestita di stracci. La sua prima apparizione è in un esterno dove dominano le tinte pastello[8], è impegnata in un lavoro pesante (e umiliante) ma è serena ed è in contatto con colombe bianche, questo per mettere in evidenza la sua bontà e la sua innocenza, gli animali dialogano con lei e il suo desiderio di felicità si materializza nello specchio d'acqua del pozzo, poi **il patto** tra i due giovani è sancito dal casto bacio portato dalla colomba. La giovane ripete le parole del Principe («Oggi non ho che un canto») mentre è condotta dal Cacciatore nella foresta e si sottolinea ancora la sua sensibilità mostrandola mentre si prende cura di un uccelletto sperduto; è del tutto indifesa di fronte all'attacco del sicario – PP con occhi terribili –, ma qualcosa ferma la mano dell'uomo – dett. braccio levato con pugnale, tremito e le dita si aprono – che, impietosito, rivela a Biancaneve l'odio della Regina e la invita alla fuga. La **buia foresta** è un mondo inquietante nel quale la ragazza è travolta dal terrore e inghiottita da oscure profondità, incontra orrori a non finire fino ad una vera vertigine ma, proprio al suo culmine, un raggio di sole rivela una realtà che si manifesta rassicurante. Nella scena con le **creature del bosco** la personalità di Biancaneve si precisa (e lo spettatore si immedesima di piú nella ragazza) il suo rapporto con gli animaletti che la amano e la capiscono (accompagnano il suo canto)

fa di lei un essere quasi mistico, in sintonia con la natura. I nuovi amici la conducono al rifugio sicuro che lei stessa definirà «**casa di bambole**» pensando che sia abitata da bambini e Biancaneve, come una buona mamma (ma in forma di gioco), si mette a pulire e riordinare la casa con gli animaletti al ritmo di *«Prova a fischiettar»*. È il momento in cui vengono introdotti nuovi personaggi, che avranno grande rilievo nella storia: inquadrati nella loro miniera cominciamo ad individuare i primi due nanetti che vengono mostrati con maggiore attenzione: Dotto, per il suo atteggiamento «professionale» e Cucciolo per la sua abilità nel creare gag. Ma la vera presentazione dei **Sette Nani** avverrà in una lunga sequenza durante la quale Biancaneve stessa ne dirà i nomi uno ad uno, permettendo al pubblico di «concentrarsi su ogni singolo Nano e capire come il nome ne riflette il carattere e l'aspetto fisico»[9]. Lo scopo (dichiarato) è riuscire a far sí che ciascuno di essi esprima una propria personalità (com'era già successo con i porcellini Tommy, Timmy e Jimmy), sia identificabile e credibile: i nomi dovevano rispecchiarne il carattere e il comportamento[10]. Brontolo, in particolare, ebbe la funzione di fare da contrappunto alla dolcezza del film[11]. L'incontro porta ad una grande amicizia, sottolineata dalla festa nella casetta con canti, balli e molte gag; la Principessa racconta poi ai Nani la sua «Favola vera» confessando il suo amore per un Principe «che un dí verrà». Il mattino dopo i Nani, che ormai conoscono il suo segreto e il pericolo che la minaccia, sono prodighi di consigli: «Guardati dagli sconosciuti!», infine anche Brontolo è (comicamente) coinvolto: «Non lasciare entrare nessuno in casa!», ma non possono sottrarsi alla loro natura e devono riprendere il cammino per la miniera.

È il momento in cui **i due Filoni si fondono** l'incontro avviene tramite un'ombra che oscura l'ambiente sereno di Biancaneve (sta preparando una torta per Brontolo), la Strega ha una sua solennità, è una presenza sinistra; da questo momento il montaggio alternato[12] rende l'azione concitata: da una parte l'opera di suadente persuasione della Strega ed il cedere progressivo dell'ingenua ragazza, dall'altro l'attività precipitosa di chi cerca di salvare la Principessa. Il successo della Strega ed il suo trionfo sono di breve durata, mentre esce dalla casetta sotto un terribile temporale (scatenatosi in concomitanza con la sua azione malvagia) giungono infine i Nani che la inseguono fin su un'alta rupe.

In un mondo ora cupo e ostile, e di fronte ad un suo ennesimo atto di malvagità (tentato), **un fulmine**, dall'alto, colpendo lo sperone sul quale si è rifugiata, la precipita nel dirupo, i due avvoltoi, planando, la seguono: il segno di rovina e fallimento era destinato proprio a lei. Questo pone fine alla storia della bella Regina dominata dalla vanità, dall'invidia e dall'odio[13].

La scena che segue è solenne, sottolineata da un lieve suono d'organo, i Nani che la sera vegliano la Principessa sul suo letto di morte, danno origine ad un'azione realistica, verosimile e credibile[14]. La sequenza mostra cose che esprimono una forte emozione: i Nani sono inginocchiati, curvi, immobili con i loro berretti in mano[15] e lacrime scendono dai loro occhi, mentre anche la cera cola dalle alte candele. Ma il punto piú alto della «recitazione» è il comportamento di **Brontolo**, è l'unico che piange appartato (gli altri sono assieme e Cucciolo piange sulla spalla di Dotto) ed è l'unico che compie un vero movimento, è incredulo e sconvolto e soffre in solitudine (com'è nella sua natura) mostrando che la sua scontrosità e la sua misoginia si sono completamente dissolte. Fuori gli animali della foresta partecipano al dolore sotto una pioggia distesa che sembra un pianto (l'intera sequenza, intensissima, dura meno di un minuto).

La **Conclusione** è preceduta da una iscrizione letta da una voce f.c., sullo sfondo un ramo che, con i suoi mutamenti, indica il lento trascorrere del tempo. Le parole annunciano che la Principessa non venne sepolta ma esposta in una urna di cristallo e oro e che il Principe non aveva mai cessato di cercarla, con lui ricompare il suo tema – *«Oggi non ho che un canto»* – a indicare che il suo amore per lei non si è mai spento. Attorno all'urna i Nani, fedeli, la vegliano. Mentre è inondata da raggi di sole il Principe, che finalmente l'ha ritrovata, le si avvicina – in un vibrato di archi – e le dà il suo **bacio d'amore**[16], cosí il maleficio è rotto e Biancaneve **si risveglia** alla vita. Con lei tutto si rianima e si vivacizza, gli animaletti presenti e i Nani, che ora ballano felici, il tutto sottolineato dal coro *«Il mio Principe un dí verrà»*. Dopo i saluti i due giovani, con il loro cavallo bianco, si incamminano verso un orizzonte nel quale compare un castello splendente di luce, sottolineato dal coro in un crescendo musicale e rintocchi di campana.

Colonna sonora musicale: Frank Churcill è il principale compositore

delle canzoni, suo collaboratore Larry Morey, i brani sono d'effetto e indimenticabili, ebbero un enorme successo; Paul Smith e Leigh Harline sono gli autori delle musiche di scena. La musica, come fa notare John Canemaker, era ispirata ai film d'operetta di Jeanette Mac Donald e Walt stesso chiese «Intessetela con la storia, cosí che nessuno inizi a cantare di botto». In effetti musica e recitativo sono usati per narrare la storia e raccontare i personaggi. Ancora Canemaker: «Durante la canzone di Biancaneve la mdp passa da Biancaneve alle reazioni dei Nani, alla canzone; i personaggi passano dal dialogo alla rima e quindi alla canzone con una naturale progressione di espressione emotiva. (...) Per tutte le canzoni non è inquadrato solo il personaggio che canta: la *distrazione visiva* rende meno artificiali i pezzi musicali e si svolgono due storie parallele[17]. Anche il commento musicale di Harline e Smith è molto interessante, nella musica si trova una grande ricchezza narrativa, sottolinea ogni scena comica o drammatica»[18]. Il brano musicale che apre il film, cantato da Biancaneve, rivela il segreto del pozzo e del desiderio della Principessa (*«Vorrei un amore che sia tutto per me e sogno la felicità che un giorno verrà»*) a questo risponde il Principe con *«Non ho che un canto»*, il tema musicale della sua richiesta di amore e della sua fedeltà, sarà con questo che si presenterà nelle scene conclusive del film. Biancaneve con *«Prova a fischiettar»* presenta il principio del lavoro in allegria ma il tema della Principessa è *«Il mio Principe un dí verrà»* (nella versione italiana *«Il mio amore un dí verrà»*) che lei confesserà ai Nani raccontando una «favola vera» ed è questo che chiude il film con il coro f.c. in crescendo. Ai Nani sono lasciati brani allegri e comici come *«La Tirolese dei Nani»* o *«La Canzone sciocca»* oltre alla celebre ed evocativa *«Heigh –Ho!»*.

Protagonista/i: La Struttura ha indicato come il film sia costruito sui due Personaggi principali e sulle loro caratteristiche ben evidenziate: **la Regina** «matrigna», donna ossessionata dalla vanità, dall'invidia e capace di usare con inganno il suo potere malvagio; la «figliastra» **Biancaneve**, giovinetta da subito definita con tratti di bontà, innocenza ed un particolare rapporto con la natura che si rivela protettiva nei suoi confronti. La contrapposizione che si genera tra queste due figure, in virtú del forte sentimento di ostilità della prima, produrrà effetti distruttivi.

È la Storia, nella forma della **Fiaba**, **di una Regina** «matrigna» ed una **Principessa** «figliastra», Biancaneve nel loro rapporto conflittuale basato sulla vanità della prima e sulla sua invidia circa la potenziale bellezza della seconda, **delle quali,** la prima, avendo usato le sue arti, la sua autorità (il Cacciatore) e le sue facoltà maligne per eliminare la rivale produce da se stessa quella metamorfosi nella quale perderà la sua bellezza (motivo di tutte le sue re/azioni) mostrando la sua natura di Strega e, l'essersi resa nemico così risoluto e implacabile finirà per provocare un intervento dall'alto (il fulmine) e la sua stessa distruzione; l'altra, dopo aver trovato rifugio nella «casa di bambola» dei Nani, ma essendo caduta, tuttavia, nella tentazione della mela rossa, ed essendone apparentemente «morta», potrà comunque, a tempo debito ed in virtú dell'amore del suo fedele Principe, risvegliarsi e realizzare quello che è il suo legittimo sogno/desiderio.

Universalizzazione: le definizioni «matrigna» e «figliastra» rappresentano già il livello al quale la storia è presentata, queste definizioni rivelano il difficile rapporto determinato da una particolare figura materna, la «Regina», che sottolinea la propria posizione di dominio (in un contesto in cui la figura maschile risulta debole e non sa proteggere a sufficienza) e soprattutto si sente in competizione con la figlia tentando di sovrastare in quanto a gioventú, bellezza e seduzione[19]. L'antagonismo (qui reso estremo) fra un genitore ed un figlio rende la vita intollerabile ad entrambi, da qui nasce il desiderio di «eliminazione» (una dimensione psicologica, naturalmente, non fisica). L'elemento tempo è messo in evidenza nella fiaba, ma anche nel film, come la necessità-inevitabilità del suo scorrere: solo a tempo debito il Principe raggiungerà Biancaneve e questa è condizione necessaria alla maturità/solidità del loro rapporto; d'altra parte questo elemento condanna alla sconfitta/fallimento anche la Regina: la sua bellezza piena, ma pronta a sfiorire, non può competere con la giovinezza in fiore di Biancaneve, il confronto finirà per risultare impietoso per lei. Ultima considerazione, il film, a parte le variazioni indicate, è fedele nella sua essenza alla fiaba dei fr.lli Grimm; si può, a questo punto, cercare di formulare una:

idea Centrale: Quella madre/matrigna che, dominata dalla vanità, ha un atteggiamento di competizione-invidia nei confronti della giovane

figlia e percorre con ostinazione (e persino malignità: dimensione della «vecchia strega») questa strada, può subirne solo effetti distruttivi, la sua esperienza è comunque destinata alla sconfitta, mentre la figlia, superando il conflitto e raggiungendo, con l'aiuto della natura e del tempo, la necessaria maturazione, in virtú di un affetto sincero, può ancora vedere realizzati, in un futuro che si prospetta luminoso, i propri onesti/legittimi sogni di felicità.

Un ultimo commento di John Canemaker: «Walt ricevette un **Oscar speciale** per questa impresa pionieristica, è un capolavoro di narrazione cinematografica, cattura le emozioni e l'immaginazione delle platee mondiali come ogni opera d'arte; il film ha un'aura, un senso di inevitabilità e integrità, parla a gli spettatori e alle loro emozioni, offre anche **la speranza del trionfo del bene sul male**, **della vita sulla morte**, **della trascendenza dello spirito umano**.»

Tratto da «Biancaneve», fiaba dei Fratelli Grimm – Supervisore Regia: David Hand – Registi: David Hand, Perce Pearce, Larry Morey, William Cottrell, Wilfred Jackson, Ben Sharpsteen – Scenegg.: Ted Sears, Otto Englander, Earl Hurd, Dotothy Ann Blank, Richard Creedon, Dick Rickard, Merrill De Maris, Webb Smith – Mus.: Frank Churchill (canzoni), Paul J. Smith, Leigh Harline (musica di scena) – Supervisione Animazione: Hamilton Luske, Vladimir Tytla, Fred Moore, Norman Ferguson – Produz.: Walt Disney Production; 1° Classico Disney – durata 83′ – origine: USA, 1937. Prima: 21 dicembre 1937; in Italia 8 dicembre 1938 – Distribuito dalla R.K.O. Pictures inc.

Note

(1) John Canemaker: «La storia di Biancaneve è ricca di dettagli ma la narrazione ha un ritmo veloce, gran parte della vicenda si svolge in 36 ore».

(2) Walt Disney: «In Biancaneve dovevamo rendere il tutto piú realistico, il pubblico non si commuove se uno ha l'andatura ridicola, cosí in Biancaneve optai per il dramma, ce la mettemmo tutta per ottenere questo effetto».

(3) Walt Disney racconta: «Per un lungometraggio volevo ottenere un senso di profondità, non volevo che risultasse piatto, feci un cartone sperimentale per dare

profondità ai miei disegni IL VECCHIO MULINO, realizzai i disegni e applicai le tecniche che volevo usare nel lungometraggio (…) con la Multiplane Camera, invece di avere un disegno tutto su un unico piano, si realizza su diversi piani e si sposta la macchina tra i piani per creare l'illusione di profondità»

(4) Ancora J. Canemaker: «Il design e i layout dei sotterranei, della prigione e del laboratorio sono esempi della fantasiosa Direzione Artistica, risentivano dell'influenza dei film horror di James Whale, come FRANKESTEIN del 1931 e L'UOMO INVISIBILE, si ispiravano anche al cinema espressionista tedesco come il classico di F.W. Murnau NOSFERATU IL VAMPIRO del 1922».

(5) Questa non è presente nella fiaba dei Grimm, ma con essa Disney ne sottolinea l'aspetta malefico – la metamorfosi riporta alla mente il DR JEKYLL E MR. HIDE di Stevenson – e richiama l'elemento oscuro del personaggio già adombrato nella definizione di «matrigna».

(6) La Mela avvelenata – nella fiaba originale il terzo tentativo compiuto dalla Regina – esprime un simbolismo dai significati ampi e complessi, è comunque un oggetto che evoca tentazione e rivalità.

(7) Un Capo Animatore del personaggio era Myron Natwick, aveva animato, tra gli altri, la celebre Betty Boop, una sorta di pin up anni '30, possedeva la capacità di cogliere e trasferire nell'animazione la grazia e le qualità femminili che Walt Disney voleva riprodurre in Biancaneve; scrisse lo storico Michael Barier: «… un'affascinante eroina dei cartoni animati, non un essere neutro con grossolani simboli di femminilità come la gonna e le ciglia di Minnie». Per la recitazione di Biancaneve venne utilizzata una ragazzina di circa 17 anni, Marjorie Belcher, faceva parte di una scuola di danza e fece la pantomima per il personaggio. Per i manierismi gli animatori si ispirarono in particolare a Janet Gaynor, una famosa attrice di cinema nota per il film del 1937 È NATA UNA STELLA; per la voce, infine, Disney scelse una diciottenne, Adriana Caselotti che veniva da una famiglia di cantanti lirici.

(8) J.C.: «Si usò la gamma dei colori spenti perché Biancaneve fu il primo lungometraggio in Tecnicolor, non si sapeva come il pubblico avrebbe resistito ai colori vivaci per 90 minuti.»

(9) J.C. «La sequenza in cui Biancaneve incontra i Nani e ne dice i nomi è una delle piú importanti del film (…) alcuni sceneggiatori dissero che la sequenza era troppo lunga e rallentava la storia, "Può darsi" ribatté Walt "però dobbiamo far presentare ciascun Nano per farli conoscere al pubblico (…) cosí sarà interessato a ciascuno di loro"».

(10) I nomi dei Nani furono selezionati da una lunga lista che comprendeva: Bambolo, Frottolo, Golosone e molti altri, i nomi scelti furono quelli che evocavano la personalità dei nani, come spiega Walt Disney «… c'era una squadra di animatori dedicata solo ai Nani, cercavamo di esprimerne la personalità, renderli credibili, nomi che rispecchiassero il carattere [cosí nacquero:] Bashful – Mammolo, il timido; Happy – Gongolo, sempre felice; Dopey – Cucciolo (...) è il nome perfetto per uno non troppo sveglio, anche se la parola aveva una connotazione negativa; Grumpy – Brontolo, nanetto brontolone, Doc – Dotto, nano saggio, era un po' il leader; Sleepy – Pisolo, assonnato, [ma sarà proprio lui ad avere l'intuizione nel momento decisivo

della storia]; Sneezy – Eolo, soffre di febbre da fieno. Trovai le voci per tutti i nani tranne che per Cucciolo, cosí decidemmo che non sapeva parlare perché "non ci aveva mai provato", questo anche per renderlo diverso dagli altri». All'interpretazione dei Nani ora comica, ora brillante, ora angosciata venne dato il compito di sottolineare i vari sviluppi della storia e di catturare l'interesse del pubblico.

(11) J.C.: «… rappresenta gli spettatori cinici che non vogliono abbandonarsi alla storia, Brontolo si prende gioco del film prima che lo facciano loro».

(12) J.C.: «Le comuni tecniche cinematografiche: il montaggio normale, incrociato, (…) manipolano le emozioni e le percezioni del pubblico».

(13) Nella fiaba la Regina è costretta, per punizione, a ballare calzando due pantofole di ferro arroventate: la sua distruzione avviene cosí, coerentemente con il personaggio, in un'ultima tragica esibizione. Precisa Canemaker: «In Biancaneve vi sono elementi terrificanti, lo sono ancora oggi, sicuramente spaventano i bambini, è questo che rende il conflitto tra eroi e cattivi cosí intenso: se non c'è un cattivo a cui opporsi, il trionfo del bene sul male perde di valore».

(14) J.C.: «(la scena)... avrebbe potuto essere ridicola, personaggi animati che ne piangono un altro, ma grazie alla superba analisi, gusto e giudizio di Thomas [Frank Thomas, uno degli otto animatori che si concentrarono sui Nani] nel misurare gesti e movimenti il pubblico si sentí partecipe, le lacrime versate sullo schermo e dal pubblico furono il battesimo di un nuovo genere di animazione».

(15) J.C.: «… nell'animazione, se non si muove, il personaggio risulta piatto e non si può esprimere quel che si vuole. Thomas scoprí che poteva far scendere una lacrima su una guancia e fare un piano piú ravvicinato, per essere credibile però non doveva esagerare».

(16) Nella conclusione Disney preferisce la «soluzione» del bacio all'espediente dei servi che inciampano, d'altra parte l'idillio dei due giovani è posto, nel film, nella stessa scena d'esordio della Principessa.

(17) Il principio di integrare le canzoni alla narrazione venne poi usato due anni piú tardi, nel 1939, con IL MAGO DI OZ della MGM, successivamente in altri lavori, ma BIANCANEVE rappresenta, molto probabilmente, l'inizio di questo approccio integrato.

(18) Il Regista delle Sequenze Wilfred Jackson, parlando della musica disse: «Lavorando sulle immagini non pensavamo alla musica come una cosa separata dall'animazione, li consideravamo come elementi da fondere per creare una cosa nuova, non si trattava di sovrapporre il sonoro ai movimenti, era uno sforzo collettivo, una unione di talenti».

(19) Madri/donne mature che si sforzano di apparire giovani e seducenti piú delle figlie/ragazzine: nell'aspetto, nel modo di vestire, negli atteggiamenti. La fiaba ci dice che il fenomeno è antico, ma non necessitano certo esempi per confermare quanto tale propensione – e quindi anche tutta quanta la situazione – sia estremamente attuale.

L'APPRENDISTA STREGONE

(*tit. orig.:* **The Sorcerer's Apprentice**)

di James Algar, 1940

Il film si può presentare con le parole di padre Taddei da «Applicazioni pedagogiche» (in Edav n. 195, 1991): «Il film – che può essere utilizzato episodio per episodio – si presta molto bene in sede educativa e didattica, piú o meno a tutti i livelli della scuola. (…) L'aspetto di base è sempre quello della traduzione visiva della musica; argomento che può avere interessi educativi ben superiori a quello semplicemente culturale (p.e. nel contesto dell'attuale passione consumistica dei giovani per la musica) (…). Ma se si imposta il problema sotto il profilo dell'introdurre i bambini (ragazzi) non tanto a conoscere suoni e strumenti, quanto piuttosto a discernere gli aspetti e gli effetti emotivi e psicologici da quelli culturali (…), ovviamente in maniera adatta e adeguata alle varie età, ci si accorgerà di incontrare moltissimo, quasi incredibilmente, il gusto e le esigenze dei bambini (ragazzi), con notevoli risultati sul piano anche extrascolastico».

Premessa. Il film, come già accennato, è costruito da sequenze animate all'interno di una cornice narrativa realizzata con scene dal vero (rappresentazioni dell'Orchestra, del M.o Stokowsky e del «maestro di cerimonie» Deems Taylor) in una sorta di «scrittura mista», tecnica che Walt Disney aveva utilizzato fin dagli inizi della sua attività[3]. Piú precisamente il film presenta, con l'introduzione del compositore Deems Taylor, brani musicali eseguiti dall'orchestra diretta dal M.o Stokowsky (la cui figura sul podio in silhouette, spesso con colori diversi, domina lo schermo) e noi spettatori, **ascoltando** la musica, **vediamo** immagini

evocate dalla stessa. Le intenzioni di Walt Disney erano infatti dichiarate da una frase che aveva messo all'inizio del suo film FANTASIA: «Assisterete a un nuovo tipo di spettacolo. Vedrete come la musica ha potuto ispirare la fantasia. In altre parole ***vedrete musica e ascolterete disegni***», frase che il Prof. Taddei definisce un vero Programma[4]. Nelle successive edizioni la frase è scomparsa ed il film, nella sua edizione definitiva, inizia con un sipario che si apre su un palcoscenico orchestrale in silhouette nera contro uno sfondo azzurro con gli orchestrali che, arrivando, si posizionano nelle loro postazioni accordando gli strumenti, il tutto in un gioco di luci effettate ed ombre; dal retro del palco emerge Deems Taylor che saluta gli spettatori e parla di: «Un nuovo tipo di spettacolo: FANTASIA» – sostenendo -: «Quelli che vedrete sono i disegni, le immagini e le storie che la musica ha ispirato alla mente e alla immaginazione di un gruppo di artisti». Poi procede a definire : «Tre generi di musica presenti nel nostro programma: il primo è il genere che racconta una storia precisa, poi c'è il genere che, pur non avendo una trama specifica, dipinge una serie di immagini piú o meno definite e infine la musica che esiste come fine a se stessa, (…) quella che noi chiamiamo "musica assoluta"» (per la precisione scientifica di questa introduzione rimandiamo al saggio del Prof. Taddei *«Musica in fotogrammi»*, citato in bibliografia).

Partendo da questa Premessa e passando al **Racconto** dell'episodio preso in esame, cioè L'APPRENDISTA STREGONE, ritroviamo una Presentazione live, durante la quale Taylor precisa che: «la storia è stata scritta prima e la musica è stata composta in seguito», fa quindi parte del genere di musica che racconta una storia ben definita (anche antica, come chiarisce[5]; a questa segue la storia animata nella quale si colgono: una **Introduzione**, un grosso Nucleo Centrale, una Conclusione ed un particolare Epilogo.

Nell'**Introduzione** si presenta il Mago con i suoi spettacolari poteri, le sue creazioni di ombra e di luce: il pipistrello e la farfalla. Il tutto visto e ammirato dal suo piccolo Apprendista impegnato nel suo umile lavoro. Poi, attraverso l'uscita di scena del Mago, sua ombra sullo scalone replicata dall'ombra dell'Apprendista che sembra subentrargli, si passa al grosso **Nucleo Centrale** diviso in **Due Parti** che si contrappongono:

nella **Prima Parte** l'Apprendista, grazie al copricapo magico, sembra

assumere il ruolo dello Stregone[6] usando la magia per animare una innocente scopa (ma mostrando anche la propria inadeguatezza: l'abito troppo grande) affinché assolva ai propri compiti; da qui passa, con spavalda presunzione e poi incoscienza, al suo Sogno di onnipotenza: totale controllo della magia e, attraverso questa dominio (si direbbe piuttosto «direzione»[7]) sugli elementi della natura e sul firmamento intero;

nella **Seconda Parte** il risveglio alla Realtà, nella quale la magia si rivolta contro l'incauto Apprendista e, nonostante i suoi inesperti tentativi e perfino l'uso della violenza, finisce per trascinarlo in una situazione senza via d'uscita (il gorgo che lo inghiotte).

Con la **Conclusione** i ruoli si ristabiliscono: i poteri tornano ad essere (e sono sempre stati, con o senza copricapo magico) del Mago che recupera, con gesti imperiosi, il controllo della situazione, mentre all'Apprendista, punito seppure bonariamente proprio da un colpo di scopa, conviene riprendere con sollecitudine e piú consapevole umiltà, quello che è il suo compito.

Ma la performance di Mickey[8] (e il corto) non termina qui, nell'**Epilogo**, ancora con gli abiti di scena, sale sul podio del M.o Stokowsky e i due si scambiano simpatiche congratulazioni[9] – facendo coincidere riprese dal vero e animazione –, dopo l'apparizione Mickey scappa via e il brano si chiude sul gesto di saluto del Maestro.

Una modalità importante da cogliere è proprio «**come**», di fatto, quel brano musicale sia stato realizzato attraverso il corto; Disney scelse, come abbiamo visto (nota 3) di riproporre il suo Mickey, considerandolo il piú adeguato a sostenere il tipo di «recitazione» richiesta e facendo dell'episodio un nuovo, e piú brillante, momento della carriera del Topo. Il brano musicale, certo non era stato pensato da Dukas per un cartone di Mickey Mouse, ma: «la Ballata di Goethe che ispirò la musica – sostiene il Prof. Taddei – non è forzata dall'interpretazione di Topolino; ne è anzi integrata e avvalorata. Musica e visione quindi si fondono». L'operazione porta la storia ad assumere quelle caratteristiche di vivacità, allegria, dinamismo, avventura e comicità tipiche dell'animazione disneyana capaci, tra l'altro, di avvicinare un pubblico molto giovane (ma non solo) e poco introdotto ad un tale genere di musica.

Colonna sonora musicale: Il corto è privo del dialogato mentre il movimento stesso dei personaggi e le azioni sono costruite a rappresentazione visiva del brano musicale di Paul Dukas (e riferito alla Ballata di Wolfgang Goethe), l'azione e la musica sono interdipendenti. Il brano sinfonico si avvale delle movenze dello «scherzo», una composizione orchestrale che vuole raccontarci qualcosa ispirandosi a storie di contenuto umoristico con personaggi divertenti (coerente con l'immagine). Il cartone ripercorre e illustra la vicenda del brano musicale sottolineando i vari temi con l'azione; significativo il **Tema** musicale **dell'Apprendista**, enunciato dal fagotto, che esprime un andamento di goffa baldanza, soprattutto a sottolineare la marcia parodistica di Topolino e delle scope.

La direzione del M.o Stokowsky è determinante, fu lui a scegliere i 100 musicisti per formare l'Orchestra e sua la scelta di incidere tutti i brani in audio stereofonico, separando le varie sezioni dell'orchestra e i solisti e missando le varie parti in post produzione. Ciò rese necessario inventare un sistema per riprodurre l'audio in sala, sistema che divenne noto come «Fantasound»: fu quindi il primo film proiettato in Stereofonia.

Protagonista: Protagonista della **Vicenda**, e già indicato dal titolo, è L'Apprendista Stregone, considerando poi lo scambio di complimenti finali con il M.o Stokowsky, il personaggio disneyano risulta Protagonista di tutto il filmato, compresa praticamente la presentazione dell'orchestra (anche se va ben mantenuta la differenza tra quello che è l'ipotetico personaggio della storia, e Mickey Mouse, «attore» Disney, che, dopo la rappresentazione, va a salutare il Maestro).

L'Apprendista è inoltre Protagonista del **Racconto** perché il film che narra la sua storia è «una libera, ma quasi perfetta interpretazione del brano musicale»[(4)].

A definire la sua personalità immatura è, come abbiamo rilevato, l'abito troppo grande per lui e a sottolinearne l'azione il caos creato dalla sua illimitata presunzione; è, infine, lui a subire la trasformazione che conclude il brano: diventare drammaticamente consapevole del proprio rovinoso errore lo porta a svolgere il suo compito, anche se umile, con gratitudine e sollecitudine (mentre all'inizio si mostrava stanco e ammirato solo delle grandi/spettacolari opere di magia).

È la Leggenda – narrata da un brano musicale – **dell'Apprendista** di un potente Stregone – capace di evocare grandi magie – **il quale**, credendo di potersi impossessare del potere attraverso il copricapo del Mago al fine di eseguire il suo semplice compito – ma sognando nel suo intimo onnipotenza – , dopo essere stato travolto dalla magia da lui stesso evocata ed esser stato salvato dal Mago stesso, si rende conto del terribile pericolo corso – sfidare un potere cosí grande e non essere in grado di controllarlo – e riprende con sollecitudine, sollievo e rinnovata umiltà il suo compito.

Universalizzazione: Il personaggio delineato dalla breve composizione orchestrale, e poi interpretato sulla scena dal disneyano Mickey Mouse, venne di per sé a indicare chi intraprenda un'azione con faciloneria e troppa sicurezza e poi precipiti in situazioni che gli renderanno il futuro incerto e fuori controllo. Il significato morale della scena conclusiva, il «rendersi conto» da parte dell'Apprendista circa il proprio errore – diviene, infatti, *consapevole* che la sua strada, dovunque conduca, passa per quell'**umile** lavoro – seppure elemento narrativo e di Vicenda, viene assorbito a livello tematico nel senso che: «la musica, che parla non del personaggio Disney bensí di un ipotetico Apprendista, è strutturata (ed è già racconto) su quella storia che finisce in quella maniera e questo significato viene evidenziato nella storia interpretata da Disney»[(4)].

Come sottolineato nella Premessa, l'**Intenzione** dichiarata dallo stesso Disney era quella di creare un nuovo tipo di spettacolo attraverso il quale il pubblico avrebbe avuto la possibilità di «**vedere musica e ascoltare disegni**»; il brano musicale, strutturato su quella storia e rappresentato nella storia interpretata da Disney, porta verso una scherzosa riflessione rivolta a colui che ha il compito di apprendere (l'Apprendista, appunto) e ci permette di delineare una pressoché esplicita

Idea Centrale: nella fase dell'apprendimento è opportuno adattarsi ai semplici compiti assegnati dal maestro, chi, perdendo il senso della propria umiltà, si lasciasse trascinare dalla presunzione scivolando nell'illusione di onnipotenza, in una fase in cui non si sanno dominare gli eventi, andrebbe incontro ad esperienze potenzialmente distruttive.

Ma, tenendo conto dell'Epilogo con lo scambio di congratulazioni – l'omaggio alla «interpretazione» di Mickey e alla direzione del Maestro

–, l'attenzione viene condotta alla figura onnipresente e dominante di Leopold Stokowsky: il Maestro, dal suo podio, sa dominare e dirigere le varie sezioni dell'Orchestra cosí come nell'episodio – a differenza del semplice Apprendista – sa fare solo il Mago: in queste figure è presente, quasi a completamento dell'Idea enunciata, uno dei **Temi centrali** dell'intero film (oltre che dell'episodio preso in esame): la celebrazione emblematica dell'**ordine** e dell'**armonia** che ottengono, in virtú della maestria, la loro vittoria sul disordine e sul caos.

Un'ultima considerazione sullo «sconfinamento» di Mickey nell'azione «dal vero» che ripropone una spettacolare performance della «scrittura mista» (l'interazione tra personaggi «reali» e «cartoni»): ciò fa emergere un importante contenuto mentale dell'Autore (o meglio **Fondo mentale**, secondo la Metodologia Taddei), la particolare «ispirazione – spinta» della sua opera sintetizzata nel suo motto «Se puoi sognarlo puoi farlo» e cioè il desiderio palese di voler rendere «reale» quello che è frutto di fantasia, far superare la dimensione del disegno alle sue stesse creazioni; come ulteriore prova di ciò, basti solo pensare alla visionaria creazione dei grandi Parchi a Tema degli anni '50 –'70: da Disneyland a Disney World.

Vorrei chiudere con le parole che il Professor Taddei ha usato, nel saggio citato in nota, per tracciare un giudizio complessivo sul film FANTASIA: «***FANTASIA*** è un tentativo di "film di musica visiva". Sono qui tentati e in parte risolti problemi finora pressoché intentati e forse addirittura sconosciuti (...) questo tentativo è tutt'altro che da sottovalutare; esso anzi costituisce uno di quei passi storici che aprono nuove vie all'arte, sulle cui orme mille altri cammineranno evitandone gli sbandamenti e superandone gli ostacoli. Quando i nuovi tentativi si saranno fatti piú maturi e si potrà parlare di mete raggiunte e di capolavori realizzati, ***FANTASIA*** – di cui forse piú nessuno parlerà – sarà ancora al suo posto di prima pietra miliare».

regia: James Algar – dal poema sinfonico «L'apprenti sorcier» di Paul Dukas – direttore d'orchestra: M.o Leopold Stokowsky con la Philadelphia Orchestra[1] – narratore: Deems Taylor – scenegg.: Perce Pearce e Carl Fallberg – supervisori animazione: Fred Moore, Vladimir Tytla – supervisione produzione: Ben Sharpsteen – colore – durata: 10' – episodio del terzo classico Disney FANTASIA[2] – produz.: Walt Disney Production (USA) – Prima: 13 gennaio 1940 – distribuito dalla RKO Radio Picture.

Note

(1) In realtà l'orchestra era composta da 100 musicisti scelti personalmente dal M.o Stokowky.

(2) Brian Sibley, studioso di storia Disney, precisa: «Fu Stokowsky a suggerire il titolo "Fantasia", un termine musicale che indica una composizione nata dall'improvvisazione.» ; il Prof. Taddei riconosce : «Titolo piú intelligente, piú opportuno, piú … diplomatico (a tacitare i critici) difficilmente si sarebbe potuto trovare». Inizialmente si era parlato di «Film/Lungometraggio Concerto» (The Concert Feature).

(3) Ciò avviene soprattutto nelle famose «Alice Comedies» del 1924-27, nelle quali la bambina, che dà il titolo alla serie, interagisce con il gatto Julius ed altri animaletti.

(4) Per chiarire e approfondire tali dimensioni rimandiamo ai due saggi del prof. N. Taddei indicati in *Bibliografia: «Musica in fotogrammi "Fantasia" di Walt Disney»* in *La Civiltà Cattolica*, e *«FANTASIA di Walt Disney arte, cultura, didattica»* in *Edav*.

(5) La vicenda dell'Apprendista fu narrata per la prima volta da Luciano di Samosata, autore satirico greco del II secolo d.C., con il titolo «Il Mentitore»; nel 1797 il poeta tedesco Wolfgang Goethe compose una Ballata dal titolo «Il Mago Apprendista», cento anni dopo (1897) il compositore francese Paul Dukas usò il Poema di Goethe come base per uno scherzo per orchestra … questo fornì a Disney l'ispirazione.

(6) Sibley: «Negli Studi lo Stregone venne soprannominato Yen Sid, ovvero Disney al contrario, quell'imperioso personaggio, non c'è dubbio, che fosse in parte basato su Walt (…) E c'è un istante sul finale, dove lo vediamo arcuare le sopracciglia, proprio come si narra facesse Walt quando non era soddisfatto.».

(7) Brian Sibley. «Per quanto riguarda la scena in cui Mickey si vede su una scogliera a dirigere gli elementi, Walt ne descrisse i gesti come una sorta di parodia del grande Maestro che aveva diretto il brano [L'Apprendista Stregone], l'eccentrico Direttore Giuseppe Creatore, che Walt aveva visto in concerto».

(8) Lo storico Sibley: «Durante le prime riunioni per l'Apprendista, qualcuno aveva suggerito che il ruolo toccasse a Dopey (Cucciolo), ma Walt non voleva riciclare un personaggio tratto da un film» [anche se di grande successo come Biancaneve del 1937], inoltre «il ruolo dell'Apprendista era perfetto per Mickey e gli consentiva di recitare in uno stile mimato che si richiamava alle sue prime e migliori apparizioni».

(9) In questo spunto originale e divertente è stato visto l'incontro delle silhouette dei due creatori di Fantasia: Stokowsky e Disney, voce e anima di Mickey.

DUMBO (*tit. orig.:* Dumbo)

di Ben Sharpsteen, 1941

1942 OSCAR: migliori colonna sonora e film musicale
1947 GRAN PREMIO COLLETTIVO al Festival di Cannes

DUMBO è uno dei metraggi piú brevi della filmografia Disney, non era neppure certo se si sarebbe distribuito come lungometraggio ed è il primo film animato ad ambientazione contemporanea.

Il film presenta una storia molto semplice dove protagonisti sono i funny animal disneyani mentre gli esseri umani sono relegati in secondo piano[1], non c'è particolare elaborazione neppure dal punto di vista grafico, ad esempio le scene sullo sfondo sono spoglie, a volte appena accennate, forme molto semplici, la tecnica usata è quella ad acquerello [2].

La **Struttura** che lo caratterizza ha, coerentemente con il contesto, uno sviluppo semplice e lineare, vi si distinguono una Introduzione, una Prima Parte, una Seconda Parte ed una Conclusione.

L'**Introduzione** rappresenta, in modo «classico»[3] l'arrivo/nascita dei cuccioli negli alloggi degli animali di un grande Circo, il volo eroico delle cicogne, alle quali peraltro non si può sfuggire[4], che portano i cuccioli a madri accoglienti e affettuose e già in questa fase si mette in evidenza una delle elefantesse, con un abbigliamento particolare, in attesa con ansia e però delusa da questi primi arrivi.

La **Prima Parte** si apre con l'arrivo «ritardato» di Dumbo[5], è consegnato da un Mr. Cicogna[6], fattorino impacciato ma premuroso, significativa è la sua personale formula di presentazione del piccolo e

poi la canzoncina di auguri. L'accoglienza è calorosa anche da parte del gruppo delle elefantesse, lo definiscono «adorabile», questo fino al momento cruciale in cui il cucciolo mostra casualmente le sue abnormi orecchie. Questa singolarità fa sí che l'atteggiamento nei confronti del piccolo cambi in modo radicale, le maligne osservazioni e le critiche costringono la madre ad isolarsi con lui per donargli tutto il proprio affetto. E mentre il Circo prosegue la sua avventurosa vicenda un altro episodio di cattiveria gratuita, questa volta ad opera di un gruppo di ragazzi maleducati, suscita la forte reazione della signora Jumbo[7], ciò provoca addirittura la separazione del cucciolo dalla madre. A questo punto della vicenda compare un nuovo personaggio che, solo, prova compassione per l'elefantino, ormai emarginato anche dai propri simili, si tratta di un Topolino del Circo[8] che, di fatto, darà voce[9] ed espressione alla ingiusta condizione di Dumbo. In effetti si forma una coppia basata sul contrasto tra il silenzioso, triste e dolce elefantino emarginato e il Topolino loquace Timoty, ottimista e pieno di iniziativa[10]. La prima trovata messa in atto, con furbizia, da Timoty provocherà tuttavia il disastroso esordio di Dumbo nell'attività circense, la sua goffaggine si risolverà in una mezza distruzione nel Circo e la sua retrocessione a pagliaccio, questo renderà definitiva la sua esclusione dalla comunità degli elefanti. Dumbo, ma sempre accompagnato da Timoty, esordisce nel suo nuovo umiliante ruolo facendo il successo dei clown. L'interludio che segue è quello del celebre brano *«Bambino Mio»* una dolce ninnananna che consola, fa commuovere e diffonde la sua atmosfera malinconica a tutto il film[11]. Nel frattempo i pagliacci progettano un numero piú spettacolare ma irresponsabile e rischioso per il cucciolo, il film mostra cosí anche l'avidità di quel gruppo che pensa solo al proprio tornaconto. È a questo punto che un episodio, del tutto casuale, provoca una reazione impensabile, l'ebbrezza provocata dallo spumante nei due amici si manifesta con una esperienza onirica stupefacente che dà il via ad una delle sequenze piú fantastiche e creative della storia dell'animazione[12]. Nel sogno, che assume l'andamento dell'incubo, sembrano prendere forma le paure profonde dell'elefantino, quelle stesse che lo relegano nella sua dimensione di freak (capriccio di natura, essere abnorme); questa esperienza surreale, tuttavia, dà origine ad una «rivelazione», che viene espressa nella

seconda Parte: l'alba serena che apre la scena mostra, anche attraverso i commenti di un gruppetto di Corvi chiacchieroni, lo spettacolo incredibile di Dumbo ed il suo inseparabile Timoty adagiati su un ramo di un alto albero. Ed è nel dibattito, inizialmente polemico, che si apre tra il gruppo di Corvi e Timoty che quest'ultimo ha, come sempre, l'intuizione giusta. Il Topino risponde con decisione agli increduli corvi e al loro *«Giammai gli elefanti volar!»*[13] ma l'aiuto decisivo verrà proprio da Jim, capo del gruppetto, che suggerisce a Timoty di usare la «psicologia» e si inventa la «piuma magica»[14]. L' espediente serve a far sí che Dumbo possa arrivare a credere nelle proprie potenzialità, cosí ora l'elefantino, con le sue orecchie/ali, vola alto e rassicurato dal suo amuleto. Nel grande Circo si ripresenta il numero del palazzo incendiato, questa volta altissimo, con l'elefantino ed il suo Timoty posizionato al posto di comando, l'effetto è spettacolare e l'esito imprevedibile e clamoroso, tutti i detrattori e persecutori di Dumbo ottengono la meritata figuraccia, mentre per lui si spalancano le porte della fama, lo stesso Timoty diventa un elegante impresario.

La **Conclusione** mostra una situazione completamente ribaltata, Casey, il trenino[15], ora procede felice, la signora Jumbo è nella lussuosa Carrozza speciale privata di Dumbo, persino le elefantesse, ricredutesi, intonano il brano in cui proclamano di aver visto tutto, persino «gli elefanti volar!». Mentre Dumbo è abbracciato dalla proboscide della mamma, le inquadrature finali sono per il gruppetto di Corvi, per le loro ultime battute e alla loro: *«Addio piccola celebrità!»*, si chiude con dissolvenza al nero.

Colonna Sonora Musicale: Una buona parte di essa viene cantata fuori campo [16], apre il film *«E la Cicogna va»*, inizio originale e spiritoso secondo una tradizione di cui abbiamo già detto; *«Casey Junior»* accompagna il Trenino umanizzato che porta il Circo in giro per gli States; *«La Canzone dei Manovali»* è un pezzo dalle sonorità cupe e dal sapore epico, verrà richiamato nel numero di apertura di FROZEN (2013); *«Bambino Mio»*, tenera ninnananna per una delle scene piú rappresentative del cinema disneyano; per approfondimenti su *«Chiedere un Buon Aumento al Principale»*[17] ed *«Elefanti Rosa in Parata»*[18] rimandiamo alle note; chiude l'unico brano del film ad essere cantato direttamente dai personaggi in scena: *«Giammai gli Elefanti Volar!»*.

Protagonista: Personaggio centrale di tutta la storia è, naturalmente, Dumbo, l'elefantino che già alla nascita, per una sua particolarità, è definito un diverso, un outsider[19]. La sua è una storia di progressiva emarginazione: l'insuccesso nel suo ruolo, l'allontanamento dalla amorosa madre, l'esclusione dal suo gruppo; unico suo sostegno il piccolo Timoty, colui che dà voce ed espressione decisa al suo stato e alla sua sofferenza (l'elefantino è privo della parola). È soprattutto per iniziativa del piccolo amico che Dumbo compie le proprie azioni e, infine, attraverso l'astuta trovata «psicologica», opera la propria **scelta finale**, dispiegando quelle che sono le sue naturali capacità. La presunta deformità, che lo rende cosí particolare, si dimostra la risorsa vincente, è proprio nell'essere relativamente «diverso» che trova, attraversando una singolare esperienza onirica liberatoria, la sua vera dimensione: egli è l'unico della sua specie che, a dispetto della sua goffaggine e «pesantezza», ha il dono del volo.

Il **Livello** al quale è considerato il Protagonista, come già accennato, è quello di un freak, un outsider, un «diverso» nella sua formativa parabola: dall'esclusione al riscatto e persino all'affermazione trionfale.

Idea Centrale: Quello qui trattato è un tema caro alla filmografia disneyana[20], nel lungometraggio a tecnica mista TANTO CARO AL MIO CUORE, del 1949, il gufo saggio insegna che l'importante nella vita è «**Ciò che fai con quello che hai** » e «non importa **quanto** hai»; molto in sintesi ciò corrisponde a quanto il film DUMBO dice, e cioè che: è necessario accettarsi per quello che si è e, spesso, la cosa che piú detestiamo in noi è proprio ciò a cui dobbiamo essere piú grati; il film suggerisce infine che tutti noi, confidando di piú nelle nostre risorse, possiamo davvero volare al di sopra delle piú sofferte imperfezioni, incompiutezze e limiti.

Basato sull'opera di Helen Aberson e Harold Pearl – Supervisione Regia: Ben Sharpsteen – Direttori Sequenze: Norman Ferguson, Wilfred Jackson, Jack Kinney, Bill Roberts, Sam Armstrong – Sceneggiatura: Joe Grant, Dick Huemer – Direzione Storia: Otto Englander – Sviluppo Storia: Bill Peet, Aurie Battaglia, Joe Rinaldi, George Stallings, Webb Smith – Musica: Oliver Wallace, Franck Churchill. Testi: Ned Washington – Orchestrazione: Edward Plumb (Canzoni eseguite in italiano dal Quartetto Cetra e da Miriam Ferretti) – Supervisione Animazione: Vladimir Tytla, Fred Moore, Ward

Kimball, John Lounsbery, Art Babbit, Woolie Reitherman – Disegno Personaggi: John P. Miller, Martin Provenson, John Walbridge, James Bodrero, Maurice Noble, Elmer Plummer – Direzione Artistica: Herb Ryman, Ken O'Connor, Terrell Stapp, Don Da Gradi, Al Zinnen, Ernest Nordli, Dick Kelsey, Charles Payzant – Durata: 64' – colore – Produzione: Walt Disney – origine: USA,1941, Prima 31 ottobre – distrib.: Walt Disney Italia 23 dicembre 1941.

Note

(1) A differenza del remake di Tim Burton, nel quale sono le dinamiche dei personaggi umani a mandare avanti il film.

(2) In effetti è uno dei film che gli animatori Disney realizzarono piú rapidamente di qualunque altro puntando alla semplicità e alla sintesi, premevano le difficoltà incontrare nella distribuzione dei precedenti PINOCCHIO e FANTASIA (in *Edav* n.195, 1991 e n. 451, 2017) del 1940, anche, ovviamente, a causa della guerra già iniziata in Europa; spiega la situazione Ward Kimball (uno del «nine old men»): *«Lo Studio era quasi rovinato, l'unica salvezza si chiamava DUMBO, l'elefantino doveva volare prima dell'entrata in guerra degli USA.»*, Dumbo volò e fu ripagato da un grande successo, anche economico.

(3) La leggenda secondo cui la Cicogna porti i bambini tenendoli in un fagottino poi fatto cadere nei comignoli è di origine centro-nord europea; la cicogna è simbolo di tenerezza, affetto, protezione, rappresenta l'arrivo della primavera e la buona fortuna.

(4) Immagini oggi praticamente improponibili, non a caso eliminate nel remake di Tim Burton.

(5) In realtà, nell'originale, la madre lo indica come Jumbo Jr., saranno le maligne colleghe a definirlo col nomignolo «Dumb» che letteralmente vuol dire «sciocco»; questo collega il racconto al ciclo di fiabe dello «Sciocco», cioè del bambino piccolo che di fronte alle persone adulte della famiglia si ritiene tale e da qui la dinamica della storia.

(6) Nell'originale si parla di «Mr. Stork» e il titolo del brano è, appunto, «Look Out for Mr. Stork».

(7) La figura della madre di Dumbo attraversa terribili esperienze, viene reclusa come «pazza», le tolgono il figlio, ma lei mantiene la sua capacità di premura affettuosa. Nello stesso periodo un altro Team Disney stava realizzando BAMBI, con una impostazione piú raffinata ed improntata a maggior realismo, anche qui avviene una tragica separazione.

(8) Timothy Mouse, il cui nome non è mai pronunciato nel film, si presenta come personaggio deciso e loquace – è praticamente con lui che ha inizio il dialogato – ed è l'unico che capisce e difende l'elefantino fin dal suo esordio.

(9) Come si vede Dumbo è uno dei personaggi Disney che non è dotato di parola, come il già famoso Cucciolo di Biancaneve e poi Trilly di Peter Pan, questo rende il cucciolo ancor piú fragile e indifeso agli occhi del pubblico.

(10) Ripropone la figura della spalla umoristica di piccola taglia che aveva già avuto un illustre precedente con il Grillo Parlante di PINOCCHIO del 1940, qui assume un ruolo che qualcuno ha definito da «angelo custode».

(11) Il legame tra madre e figlio è tutto descritto per immagini e riesce a far percepire quello che prova il piccolo elefante. Dice Leonard Maltin**:** *«Quando Dumbo va a trovare la madre e quando le proboscidi si toccano, non c'è altra scena che regga il confronto: è uno dei momenti piú alti della storia dell'animazione»*.

(12) Leonard Maltin: *«Trovatemi un altro pezzo di animazione di qualsiasi epoca e qualunque parte del mondo che sia cosí sorprendente, cosí originale, cosí innovativa, cosí assolutamente sbalorditivo, non ne ho mai visto l'eguale, credo sia in assoluto una delle piú grandi sequenze mai ideate per un film»*.

(13) Ward Kimball animò la sequenza dei corvi e del loro balletto, unica scena che si svolge lontana dal Circo, direttamente sulla canzone, una animazione stilizzata che si ammira nelle straordinarie movenze di Jim Corvo.

(14) Simbolo di leggerezza, contrapposta alla «pesantezza» dell'elefante e via per accedere al «potere» dei volatili.

(15) La locomotiva umanizzata, in originale Casey Jr., prototipo di quella antropomorfizzazione dei veicoli che ritroveremo con l'aeroplanino Pedro in SALUDOS AMIGOS del 1943.

(16) Scelta analoga verrà compiuta per BAMBI nel quale però i brani cantati in modo tradizionale saranno del tutto assenti.

(17) In realtà il breve stacchetto fa riferimento ad un evento che sconvolse gli Studi Disney, si riferisce infatti, facendone una arguta parodia, alle pressioni e allo sciopero che proprio in quel periodo – maggio 1941 – Walt dovette affrontare ad opera di un gruppo di animatori scontenti delle loro paghe.

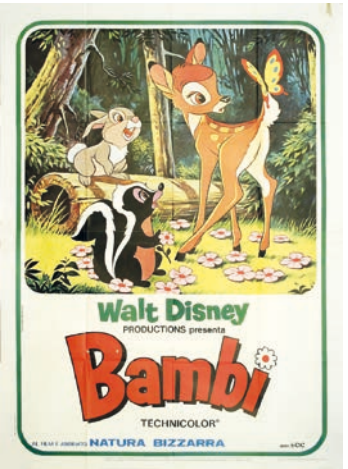
(18) Nell'originale «Pink Elephants on Parade». Una delle sequenze piú inquietanti dell'intero film è aperta dalla battuta del cantato: «Son qua, son qua» mentre elefanti sconosciuti entrano in una abitazione buia, cupa, dove un elefantino è nel letto atterrito, poi le parole «Cosa farò, cosa farò, come fuggire potrò», poi «Mandali via, mandali via!» «Quale orror, che terror!» mentre un essere mostruoso, con un muso dal sogghigno diabolico, avanza fino al PPP.

(19) Lisa Keene, Disegnatrice Disney: *«Quanti bambini crescono con quella sensazione che gli fa dire "questa cosa di me non mi piace", "io non faccio parte di questo gruppo", "io sono brutto", l'identificazione con quel personaggio è immediata, credo che ogni bambino viva questa sensazione»*.

(20) Vedi anche ELMER L'ELEFANTE, del 1936.

BAMBI

di David D. Hand e altri, 1942



Dal dicembre 2011, è conservato nel National Film Registry Biblioteca del Congresso degli Stati Uniti d'America.

Questo lavoro si presta magnificamente ad una attività multidisciplinare che permette un approccio senza dubbio piú esauriente e approfondito. Fermo restando il fondamentale principio metodologico che il film comunica da solo (Autonomia espressiva del film), le informazioni che siamo in grado di fornire durante la presentazione arricchiscono, e alcune sfumature, che ad una prima Lettura rapida potrebbero sfuggire, in questo modo vengono valorizzate e sottolineate. BAMBI viene a completare una osservazione accennata nel film ELMER.

Il **Racconto** ha uno sviluppo cronologico con la particolarità che la Conclusione del film ricalca l'Apertura dando alla narrazione una Struttura ciclica, la Vicenda è divisa in due Grandi Parti da un ampio stacco temporale.

La **Prima Parte** mostra, in **Apertura,** una lenta panoramica in multiplane, è una descrizione di atmosfera piú che realistica[1], crea una aspettativa, «La foresta non si deve vedere ma solo percepire (…) accade qualcosa di misterioso che non viene svelato», a questa seguono i rituali del risveglio – situazioni rese in chiave poetica piú che comica – poi, dal momento in cui l'uccellino azzurro porta la novità e si entra nella vera azione, vi è un susseguirsi di avvenimenti che coinvolgono tutti gli animaletti della foresta: **è nato Bambi** un cerbiatto[2], il nuovo **Principino** della foresta. Dal suo risveglio tutto appare attraverso i suoi

occhi, mentre i personaggi importanti vengono ora drammatizzati e caratterizzati.
Segue la sua prima passeggiata nel bosco conclusa dal temporale, questo è introdotto dal brano *«Little April Shower»*[3]: nelle gocce che cadono, accompagnate da quella semplice melodia, affiora il lato mistico della storia[4]; poi i lampi e i fulmini – effetto ottenuto con l'uso dei raggi X – ma la suggestione che genera è quasi gioiosa, c'è curiosità, non paura e poi tutto si scioglie in una pioggia d'oro.

Nella Prateria invece l'atmosfera è subito tesa, c'è circospezione e timore, solo in un secondo momento Bambi potrà correre libero nei prati ed effettuare i suoi incontri, l'amico Tamburino, poi gli «altri» cervi, prima tra tutti Faline; insieme a lei la visione della vitalità fiera e nobile dei giovani cervi[5] e infine l'incontro con la figura maestosa del Grande Cervo. Sarà proprio lui, come protettore del branco, ad intuire il pericolo, che si avverte ma non si vede, perché «il timore dell'ignoto è maggiore di quello di un pericolo tangibile»; per Bambi è la scoperta dell'Uomo.

Il passaggio delle stagioni si sussegue con immagini di bellezza, è volutamente «una transizione poetica». L'inverno si presenta a Bambi con una rivelazione: il pubblico scopre assieme a lui la prima nevicata con la meraviglia e il gioco; questo permette una breve sequenza divertente, i momenti buffi e spensierati della vita. Poi l'atmosfera cambia, si fa piú cupa si passa agli spenti colori invernali, tutto si fa piú triste, ma c'è speranza nella promessa: l'inverno non durerà per sempre. Proprio quando cominciano ad apparire i primi segni della nuova stagione quel pericolo intuito e temuto provoca effetti quanto mai crudeli[6] e incomprensibili per il cerbiatto; è la prima volta che un film Disney affronta un tale tema, è una delle piú sconvolgenti scene di sempre dominata da una forte idea di perdita irrimediabile (uccisione della madre di Bambi). Il Grande Cervo, che sembra vegliare costantemente sul cucciolo, è subito presente e la sua lezione è che si deve affrontare la realtà, Bambi deve farsi coraggio e seguirlo, cosí trattiene le lacrime e lo segue, volgendosi indietro una sola volta: è la fine della sua infanzia.

La **Seconda Parte** si apre con l'inizio di una nuova primavera, il tempo è trascorso e si allestisce una piccola commedia musicale sul

tema dell'innamoramento[7], di questo si presentano i vari aspetti, dai piú curiosi ai piú romantici, mostrati attraverso gli stati d'animo e le emozioni del giovane cervo. Anche in questo ambito, descritto con leggiadria, è però presente la necessità della lotta, lo scontro tra Rhono e Bambi è una esplosione di energia (espressa da musica e colori) ma la conquista di Faline riapre ad una scena dolce e romantica, un notturno di grande bellezza[8].

La tranquillità di Bambi e Faline nella loro foresta è rotta da una sensazione impercettibile, la presenza dell'Uomo è anticipata dal suo tema musicale, poi il filo di fumo che si leva dall'accampamento, ma l'Uomo non appare mai, tutto è espresso con la musica e l'azione, pochissime le parole[9]. Dopo il primo sparo[10] l'azione si fa concitata, i cani si scagliano «come una folla inferocita, sono quasi diabolici», Bambi si comporta da vero eroe, sul suo grande balzo si capisce che viene ferito, è a terra e non si rialza, nello stesso momento il fuoco dell'accampamento si propaga, si crea una grande suspense. L'incendio è frutto della disattenzione incosciente dell'Uomo. Il Grande Cervo appare sempre misteriosamente, preceduto dalla sua grave voce f.c.; è ancora lui che dà a Bambi la forza di rimettersi in piedi e cercare la salvezza. Il fuoco è rappresentato come qualcosa di vivente, aggredisce ogni cosa, le fiamme hanno un aspetto realistico, sono impressionanti; gli animali sembrano in trappola, cercano scampo nell'acqua del fiume, la scena è desolante, una terra devastata. L'Uomo non uccide solo gli animali ma distrugge la foresta ed anche se stesso[11]; questo aspetto rimase sottinteso perché, come detto in nota, si soppresse il dettaglio nella stesura finale, ma la sensazione rimane. La drammaticità delle ultime scene sottolinea l'importanza di ciò che il film sta comunicando.

La **Conclusione** mostra la natura di nuovo rigogliosa che nasconde e quasi cancella i segni della distruzione causata dall'uomo[12], poi la grande eccitazione e la stessa scena corale vista all'inizio del film: è accaduto di nuovo, anzi con maggiore ricchezza, Bambi ha la sua discendenza e ora, da solo sulla roccia, sorveglia: conosce la natura, la vita, i pericoli, ora è lui il Principe della Foresta.

Colonna Sonora musicale: Il principale compositore è Frank Churchill, aveva riscosso un enorme successo con BIANCANEVE e aveva scritto *«Chi ha paura del lupo cattivo?»,* melodie «semplici, sincere,

orecchiabili» nel piú puro stile Disney, sapeva ben rappresentare gli stati d'animo (lo faceva già suonando il piano per il cinema muto). Edward Plumb aggiunse la parte piú classica con gli echi di Stravinskij e Ravel. È stata definita «una sinfonia pastorale per bambini (…) come quella di Beethoven, una cosa che avevano in mente [gli ideatori del film] allora, perché FANTASIA fu completata nello stesso periodo», anche se la presenza della musica risulta «davvero discreta, non ci si accorge di essere travolti e avvolti in essa». L'armonia fra musica e animazione era essenziale per Walt Disney. Abbiamo detto come il dialogo fosse ridotto al minimo, in tutto il film ci sono solo due momenti di silenzio di 18 secondi: il primo quando la madre dice a Bambi «C'era l'Uomo nella foresta», il secondo quando Bambi è solo nella tormenta (tra i due silenzi c'è la tragedia), diventano rilevanti proprio perché sono circondati da una musica onnipresente. «BAMBI è il primo film in assoluto in cui le canzoni sono cantate f.c., non dai personaggi». Il tema principale è *«L'amore è un canto»* che apre il film e lo chiude con il coro finale, poi la musica della natura nei suoi molteplici aspetti e, estremamente suggestivo, il tema dell'Uomo, un semplice intervallo di tre note. Le melodie della foresta, il particolare uso del coro danno una sensazione di spiritualità misteriosa, gli aspetti della vita e della natura, anche quando duri, sono presentati con uno sfondo di bellezza, gioia e speranza. Il tema dissonante è quello dell'Uomo, quel particolare uomo (anche se mai mostrato, proprio per rafforzarne il senso di potere oscuro) non certo accomunato con il pubblico, ha qualcosa di estraneo, incombente e inquietante; l'azione che procura è caratterizzata da concitazione e caos (anche orchestrale) ma infine sarà il coro, *«Love is Song»*, a riportare quel senso di gloriosa serenità nella foresta[13].

Protagonista: non ci sono dubbi su chi stia al centro di tutto il discorso del film, tutta la narrazione fa perno sul cerbiatto **Bambi,** naturalmente non è un documentario naturalistico è una favola di animazione che narra la sua storia e lo spettatore la segue attraverso i suoi occhi. La sua evoluzione è la sua crescita e la presa di coscienza della realtà della vita.

È la storia/favola del cerbiatto **Bambi**, abitatore della grande foresta, **il quale** nella sua crescita da cucciolo a cervo adulto passando

attraverso gli insegnamenti materni, i giochi istruttivi con i compagni, l'esempio paterno, l'esperienza dell'amore e della lotta, infine del pericolo piú devastante giunge poi, consapevole della realtà della vita, ad occupare il suo posto nella natura.

Universalizzazione: Bambi, tutti i personaggi della storia e l'ambiente nel quale vivono, rappresentano la natura e la vita stessa che sembra radicalmente minacciata dalla insensibilità brutale di chi vi si accosta con atteggiamento unicamente predatorio. L'Uomo, come figura incombente di un potere senza limiti risulta, nell'implicito del film (anche l'accampamento verrà devastato dalle fiamme: nella foresta incendiata non c'è salvezza), lui stesso vittima della sua mancanza di coscienza. Chi risorgerà dalle ceneri sarà proprio la Natura, manifestazione di una Realtà superiore a tutti, compreso l'uomo («l'uomo non è Dio, la vita e la morte accomunano ogni creatura»[(14)]). La struttura circolare diviene cosí emblematica della ciclicità della vita, nel suo trasformarsi e nel suo eterno ritorno.

L'**Idea Centrale** consiste quindi in questa presa di coscienza della complessità e della misteriosa forza della Natura nella quale, come la primavera succede all'inverno, le stagioni si alternano in una continua rinascita, le generazioni si susseguono, la vita si rinnova nel ciclo perenne dell'Esistere dove ciascuno consegue il proprio spazio e il proprio ruolo, ma sul quale nessuno può esercitare un assoluto dominio.

Un'ultima osservazione meritano infine le **Comunicazioni Inavvertite** (Taddei, *Dalla comunicazione alla lettura del film*) derivanti dalla, pur misurata, umanizzazione dei personaggi animali, in primo luogo Bambi; indubbiamente la loro presenza ha prodotto effetti nell'immaginario collettivo ed ha contribuito a formare mentalità e comportamenti anche palesi: dalle reazioni di rifiuto, come quelle dei cacciatori americani che si schierarono contro il film sostenendo che era «un insulto agli sportivi americani», a quelle di «sensibilizzazione» anche in personaggi noti (non mancano le testimonianze) per i quali il film (soprattutto nell'episodio drammatico dell'uccisione della madre del cerbiatto) ha avuto un ruolo fondamentale nel creare una predisposizione «animalista». Queste reazioni, piú estese di quanto si pensi, sono evidentemente l'effetto di una mancata *«lettura»* del film

con una assimilazione basata soprattutto su sensazioni ed emozioni fortemente coinvolgenti. Gli animali in versione «umanizzata», d'altra parte sono tipici della produzione Disneyana, e non a caso, essendo Walt Disney probabilmente il piú grande favolista del '900; a questo proposito vale forse la pena di ricordare quanto affermato da C.S. Lewis, sia pure nell'ambito della letteratura per l'infanzia: «… la presenza di esseri diversi dall'umanità che tuttavia si comportano umanamente sotto piú di un profilo: mi riferisco a giganti, nani e animali parlanti (…) simili creature rappresentano l'ammirevole ideogramma attraverso cui è possibile esprimere tipi e psicologie con maggior concisione che nel romanzo (…). Considerate il signor Badger, il Tasso del VENTO NEI SALICI: uno straordinario amalgama di snobismo, maniere rudi, timidezza e bontà. Il bambino che abbia fatto la conoscenza di questo personaggio conserverà per sempre, nelle ossa, una consapevolezza dell'umanità e della storia sociale inglese che non avrebbe potuto ottenere in altro modo»[15]. Naturalmente questo si riferisce piú direttamente alle creazioni piú tipiche del «bestiario» disneyano, ai suoi piú famosi personaggi, Bambi rappresenta un caso limite di «animale» che rimane tuttavia nel suo ambito, l'identificazione che si produce nello spettatore (particolarmente nel bambino) che si identifica in lui, vive le sue emozioni e lo sente simile a se stesso, richiede evidentemente, per rientrare nei limiti di una adeguata comunicazione, di una altrettanto adeguata *«Lettura»*.

Diretto da vari registi: David Hand, James Algar, Bill Roberts, Norman Wright, Samuel Armstrong, Paul Satterfield, Graham Heid – supervisore alla regia: David D. Hand – sogg.: Felix Salten dal proprio libro «Bambi, la vita di un capriolo» – scenegg.: Larry Morey – (adattamento), Perce Pearce, Chuck Couch, Carl Fallberg, Melvin Shaw, George Stallings, Ralph Wright – fotogr.: Maxwell Morgan – mus.: Frank Churchill, Edward Plumb – voci: Donnie Dunagan (Bambi), Peter Behn (Tamburino), Hardie Albright e altri – colore – durata: 69' 30" – produz.: Walt Disney Production – origine USA, 1942 – Prima: 8 agosto 1942 (Regno Unito), il 13 agosto 1942 negli Stati Uniti e l'11 febbraio 1948 in Italia – 5° classico Disney.

Note

(1) «Lo sfondo realistico prende il sopravvento sui personaggi», per gli sfondi si ricorse a un artista di origine cinese: Tyrus Wong; i bordi restano sfumati, cosí si concentra l'attenzione sull'azione e sui personaggi, (anche se a volte sono questi a sfumare negli ambienti).

(2) Gli animatori delineando gli animali, pur evitando una eccessiva umanizzazione, dovettero seguire un modello abbastanza caricaturale che potesse permettere di ottenere delle espressioni, «un cerbiatto non ha certo questo aspetto, ha il muso piú lungo ed altri dettagli […] dobbiamo far si che lo spettatore abbia l'impressione per tutta la durata del film che questi siano animali veri.»

(3) Suoni reali registrati piú strumenti: musica concreta. Le gocce d'acqua il clarinetto che comincia con ritmo lento, i sonagli; il coro sottolinea gioiosamente la pioggia come vita e tutti si riparano ma curiosi dell'evento. L'oboe sottolinea le anatre; gli strumenti ad arco il vento, i piatti, i fulmini

(4) «Nel film il coro dà voce al vento, Frank Churchill ebbe l'idea del Canto Gregoriano ma senza parole, questo crea una sensazione di spiritualità misteriosa.»

(5) I corni, con cadenze ritmiche regolari, sottolineano il passaggio dei branchi di cervi, i piatti, i balzi. All'apparire del Grande Cervo strumenti a fiato e contrabbassi danno vita ad un ritmo cadenzato che sottolinea il suo incedere.

(6) Il coro «basso di intensità» richiama alla mente l'idea dell'«oltre», della perdita, il gelo nell'anima.

(7) Canzone allegra, gioiosità; la spiegazione degli effetti dell'innamoramento è sottolineata da una scala circolare.

(8) Musica leggiadra con arpa, come sulle nuvole.

(9) «Il dialogo dell'intero film è composto di sole mille parole (…) diverso dai film odierni caratterizzati da dialoghi verbosi e trame complesse, in cui la componente musicale e visuale viene trascurata.»

(10) L'orchestra, in un crescendo disordinato, sottolinea il caos e gli spari rendendo la drammaticità della scena.

(11) Nello Story board era previsto che sulla riva si intravedesse, abbandonato e annerito, un fucile con il dettaglio di una mano e l'inizio del braccio di un uomo. Questo, nella resa finale, non compare.

- Le citazioni virgolettate sono tratte dalla trascrizione delle riunioni di Walt Disney con la sua Squadra di Creativi tenutesi dal 1936 ai primi anni '40 durante la definizione del film.

(12) Il violoncello e i violini, l'arpa sostiene la melodia, il solito coro porta la distensione, l'oboe l'alba, tutto come prima.

(13) Per rendere l'importanza della partitura musicale abbiamo adottato l'ampia annotazione della Lettura «durante», dovuta alla preziosa collaborazione del Prof Maurizio Morganti (concertista di clarinetto) e della Prof.ssa Vania Vanni (M.a di pianoforte).

(14) Espressione usata da Walt Disney durante le riunioni della Squadra di Creativi.

(15) C.S. Lewis, «Tre modi di scrivere per l'infanzia» da *On Stories and other Essay on Literature*, 1982 Arnoldo Modadori Editore S.p.A. Milano.

GIOVANNINO SEMEDIMELA

(*tit.orig.:* The Old Settler Johnny Appleseed and Johnny's Angel)

di Wilfred Jackson, 1948

Il Corto, probabilmente l'episodio piú rilevante di «Melody Time», che, ricordiamo è un «package film» (letteralmente «film pacchetto»[1], ha una Struttura che prevede un Prologo introduttivo, una Prima Parte piuttosto breve, una Seconda parte ampia ed un Epilogo.

Il **Prologo** introduce nel mondo del folklore americano[2] elencando alcuni grandi nomi, conosciuti e celebrati e, fra questi, è presentato un personaggio molto singolare e non così universalmente noto. È anche lui uno dei reali protagonisti della Frontiera, ma il suo contributo è totalmente originale.

Nella **Prima Parte** viene presentato il personaggio, collocato nel suo tempo[3] – agli inizi dell'ottocento – e nel suo ambiente, una piccola fattoria in Pennsylvania, si presenta come un ragazzino svelto ma piuttosto gracile che mostra una grande serenità interiore ed una grande fede, il suo lavoro consiste nel coltivare alberi di mele ed è una cosa che fa con entusiasmo. L'episodio che porterà un grande mutamento nella sua vita è dato dal passaggio, accanto alla sua fattoria, di una lunga fila di Conestoga[4] con i pionieri che iniziano la loro eroica marcia verso l'Ovest. Il ragazzo è attratto, avvinto da quella marcia e si sente già in cammino verso l'West, poi, riflettendo sulla propria pochezza, si ritrova solo e sognante al punto di partenza.

La **Seconda Parte** si apre con una apparizione che non sconvolge il giovane, pronto anzi ad accogliere le indicazioni e i consigli di quello che è il suo Angelo Custode (curiosamente abbigliato da uomo della Frontiera). È in questo incontro di Ordine superiore che si completa la trasformazione di Johnny, l'Angelo gli mostra la strada che deve seguire e lo rassicura sul suo compito: deve ben comprendere quello che è

come persona e quello che ha come capacità[5], questo gli permetterà di realizzare il suo compito nella vita; il ragazzo senza esitare, si avvia nella direzione indicata, con un ultimo sguardo alla sua piccola fattoria.

Nell'«Immenso ignorato» si svolge, da quel momento, la vita di Johnny. I primi incontri riguardano gli animali della foresta, dapprima diffidenti e anche minacciosi, ma poi conquistati dalla sua spontanea semplicità e benevolenza, è un uomo sicuro della Provvidenza del Cielo e armato solo della sua Bibbia. Il tempo che passa mostra il risultato della sua opera, boschetti di meli cominciano a crescere qua e là nei grandi territori. I pionieri comprendono i vantaggi che questo porta: oltre ai dolci frutti la fiducia e il coraggio in quelle terre inesplorate. Ma anche i nativi fecero festa ai nuovi raccolti che maturavano nella generosa gratuità per tutti. Le piccole fattorie si moltiplicavano e il frutto dei suoi alberi era al centro delle feste e dei banchetti dei pionieri. Johnny viveva in disparte continuando nel tempo la sua missione; trascorsero così 40 anni durante i quali continuò a camminare e a seminare, quel piccolo uomo, ormai vecchio e con un lunga barba bianca, riuscì a coprire una immensa regione di migliaia di miglia, diffondendo generosamente concordia, una sincera spiritualità e doni della natura[6].

La scena finale avviene tra alberi di meli in fiore, sotto uno di essi il vecchio Johnny riposa sorridente, ed è una scena assolutamente insolita nella tradizione disneyana perché Johnny Appleseed viene rappresentato alla conclusione della sua vita terrena. Il momento è affrontato con grande delicatezza e una grande apertura ad una visione spirituale della vita; sarà ancora il suo Angelo Custode ad intervenire e a mostrargli la nuova via. Johnny, ora una immagine eterea, è sorpreso, colpito alla vista (zoomata) del vecchietto rimasto beatamente addormentato e persino contrariato dal dover interrompere la sua missione, ma l'Angelo gli rivela che questa non sarà interrotta, potrà continuare «di sopra», dove c'è bisogno di lui, deve solo passare «oltre», compreso ciò, è con entusiastica accettazione che Johnny si unisce al suo Angelo e i due si dissolvono in un turbinare di fiori bianchi.

L'**Epilogo** conclude l'osservazione sulle bianche nuvole nel cielo e precisa che sono in realtà fiori di melo del paradisiaco giardino di Johnny Semedimela e, in un trionfo di luci al tramonto, il coro conclude con *«Il Cielo mi vuol ben!»*.

Colonna Sonora Musicale. Tre sono i brani del film, il principale è *«The Lord is Good to Me» («Il Cielo mi vuol ben»)*, è presente piú volte in tutto l'episodio, introduce il giovane Johnny, è il suo Tema musicale, e conclude il film; brano molto orecchiabile sa definire il personaggio mettendo in evidenza la sua semplice e profonda fede cristiana[7]. *«The Pioneer Song»***,** brano dal sapore epico, risulta trascinante anche per il giovane Johnny e contribuisce a spingerlo verso la sua grande impresa; il terzo *«The Apple Song»* è quello nel quale l'Angelo spiega al giovane la ricchezza e le possibilità racchiuse nel frutto che lui ama tanto coltivare ed esprime, come visto, una importante indicazione tematica.

Protagonista: il film, come detto, è basato sui dati relativi alla vita di un personaggio realmente esistito e che fa parte del folklore americano, Johnny Chapman con il suo soprannome «Semedimela». È naturalmente lui il **Protagonista** della storia, qui, inizialmente, rappresentato come un ragazzetto gracile ma entusiasta e soprattutto ricco di una grande fiducia nel «Bene» del Cielo, la sua insicurezza nei propri mezzi sarà superata proprio dall'ispirazione proveniente da un Ordine superiore, il suo Angelo Custode, che gli mostra il **valore** di **ciò che sa fare e di ciò che ha**, in virtú di questo, Johnny, accetta e dedica tutta la sua vita, con abnegazione (non opererà mai per una propria fattoria), coraggio (solo e disarmato in terre inesplorate) e generosità (la sua attività di seminatore procurerà un copioso raccolto a beneficio degli altri) ad una impresa che lo collocherà nella eletta schiera dei grandi Frontier men americani; tuttavia la sua storia non termina qui, Johnny, ormai vecchio, deve riposare, la sua missione sulla terra è giunta alla sua naturale conclusione ma l'essere che è in lui e il Bene che rappresenta avranno la possibilità di manifestarsi ancora, e in modo mirabile, in quel Cielo dal quale, lui sapeva bene, provenivano tutti i suoi doni.

Il Protagonista viene a rappresentare così, in modo **emblematico**, la persona che, in virtú della sua semplice e grande fede, riesce a trasformare la sua vita, anche oltre i limiti terreni, in una opera degna di ammirazione.

Idea Centrale: la persona che sa affidarsi alla propria semplice e genuina fede è in grado di realizzare, avendo compreso appieno la portata dei doni ricevuti, opere ammirevoli sulla terra e che avranno un eco anche nel Cielo.

Episodio da «Melody Time» (Lo scrigno delle Sette Perle), 10° Classico Disney – regia: Wilfred Jackson – scenegg.: Winston Hibler, Joe Rinaldi, Erdman Penner, Jesse Marsh – musica: Paul J. Smith – canzoni: Kim Gannon, Walter Kent – direzione animazione: Eric Larson, Ward Kimball, Milt Kahl, Ollie Johnston, John Lounsbery, Les Clark – direzione artistica: Mary Blair – effetti speciali: Ub Iwerks – consulente per il Folklore: Carl Carmer – supervisione alla produzione: Ben Sharpsteen – durata: 17′ – produzione: Walt Disney – origine: USA, 1948 – prima USA: 27 maggio 1948, ITALIA: 6 giugno 1948.

Note

(1) I Package film, sono una serie di film ad episodi degli anni ′40, il 1° fu SALUDOS AMIGOS del 1942, MELODY TIME è il 5° e penultimo, l'ultimo è del 1949: THE ADVENTURES OF ICHABOD AND MR. TOAD. Il motivo principale di questa soluzione adottata dalla Disney, furono le difficoltà economiche ed anche di risorse umane dovute alla guerra: non era possibile realizzare lungometraggi come BIANCANEVE e allora si optò per una soluzione piú agile che, in qualche modo facesse riferimento all'esperienza di FANTASIA, ma con una impostazione piú popolare (vennero coinvolti famosi cantanti del periodo) e, con l'idea di dare un taglio piú moderno; in realtà oggi alcuni episodi vengono ormai considerati piú datati e poco riproponibili.

(2) Dennis Day, cantante e imitatore, è il narratore, la voce di Iohnny e del suo Angelo Custode; in italiano Sergio D'Alba per Johnny e Carlo Croccolo per l'Angelo, per i brani cantati Virgilio Savona sia Johnny che l'Angelo.

(3) Questo ad indicare che si tratta di un personaggio realmente esistito, il primo ad essere protagonista di un cartone Disney; nato in Massachusetts divenne famoso quando era ancora in vita per la sua straordinaria attività, trascorse circa 40 anni esplorando un territorio vastissimo (Ohio, Indiana, Illinois) seminando alberi di mele e favorendo così la successiva penetrazione dei pionieri in quelle terre vergini nelle quali essi trovarono scorte inesauribili dei dolci frutti lungo tutto il Midwest; le sue notizie ci sono giunte attraverso le cronache dell'Harper's Magazine e si trovano raccolte nei «Tall Tales».

(4) Carri coperti a ruote alte trainati da animali adatti al trasporto pesante; il nome deriva da una Contea della Pennsylvania che, a sua volta, prese il nome da una tribú di nativi.

(5) Ancora una volta nei film Disney troviamo espresso il principio. «nella vita conta quello che fai con quello che hai», v. anche DUMBO.

(6) Qualcuno ha definito Johnny Chapman un San Francesco d'America.

(7) Altro elemento insolito in una produzione nella quale si tende sempre ad evitare eccessive «caratterizzazioni».

LA LEGGENDA DELLA VALLE ADDORMENTATA

(*tit. orig.:* **The legend of sleepy hollow**)

di Jack Kinney, Clyde Geronimi, 1949

Iniziando ad esaminare i **Modi** di realizzazione occorre premettere, come già fatto in altre occasioni, che il racconto di Irving, qui preso in esame, è stato rappresentato dalla Disney con la tecnica dell'animazione, personaggi e ambienti rispecchiano, naturalmente, le caratteristiche di tale genere cinematografico; questo spiega le numerose gag che caratterizzano l'azione e spingono verso il comico e l'umoristico. Occorre considerare se tale «spostamento» venga a falsare, e quindi alteri, lo spirito del racconto tratto dal «The Sketch Book» («Libro degli schizzi»). Se andiamo a considerare lo stile e l'opera dell'Autore possiamo facilmente cogliere in lui quelle doti di scrittore satirico e umoristico, capace di giocare anche con il mistero, la suspense e l'inquietante, che lo avrebbero reso famoso; tutto questo trova riscontro nel film d'animazione, anche certe accentuazioni, forse in qualche tratto un po' forzate, non snaturano tuttavia lo spirito dell'opera: basti ricordare la descrizione iniziale del maestro itinerante Ichabod Crane, molto piú aderente nell'opera Disney che, ad esempio, nel ben piú noto film di Tim Burton IL MISTERO DI SLEEPY HOLLOW del 1999 con l'interpretazione di Jonny Depp.

Il Titolo dell'episodio (riprendendo quello originale) parla di «Leggenda», la storia narrata fa quindi parte delle Leggende di quel particolare ambiente storico geografico conosciuto come «Sleepy Hollow».

Ad introdurre il film la **sequenza di raccordo** tra i due episodi[1] che porta l'attenzione verso la Letteratura Americana ed il racconto di Washington Irving[2], dalle pagine disegnate del libro si passa poi,

con dissolvenza, all'azione del Racconto, questo è strutturato in due Grandi Parti, una Conclusione ed un Epilogo, piú la chiusura della sequenza di raccordo.

Nella **Prima Parte** (anche attraverso il brano musicale) si descrive il personaggio di Ichabod Crane, maestro itinerante – ma in scena appare prima la sua «ombra» –, il suo aspetto fisico: magro, allampanato e spigoloso e si mostrano certi suoi aspetti psicologici, il suo fare azzimato da gentiluomo, la sua galanteria con le giovani donne (per le quali possiede un certo fascino da persona colta e raffinata), la sua superstizione (episodio della scala e del gatto nero) e, dominante, il suo appetito. Anche nella sua scuola si mostra, nonostante la severità del ruolo (ferula), opportunista nel coltivare chi gli può garantire vantaggi (pranzi a casa degli alunni). La sua attività si completa come Maestro di Canto, ambito nel quale ha molto successo e sa esercitare la sua seduzione grazie alla sua voce armoniosa; risulta poi praticamente immune agli scherzi dei ragazzi della Valle Addormentata: la sua vita è appagante e stabile.

La **Seconda Parte** coincide con la perdita di tale olimpico distacco e questo accade quando la bella Katrina van Tassel si inserisce nell'esistenza del maestro sconvolgendola. Anche la presentazione della ragazza è guidata da un brano melodico che descrive la bella giovane come vanitosa, civetta (coquette) e capricciosa. Il maestro è colpito dalla sua avvenenza ma soprattutto dalla sua dote (mostrandosi ancora interessato e opportunista) e dal momento del loro incontro farà di tutto per conquistare la ragazza. Nei suoi sogni mostra sicurezza, ma soprattutto presunzione ed ambizione. Tutto questo finisce però per metterlo in competizione proprio con Brom, pretendente ufficiale e incontrastato sul territorio. La disfida tra i due è inevitabile e si sviluppa in **due fasi**: nella **prima** i modi piú raffinati, l'agilità, una certa destrezza ed anche la fortuna favoriscono il maestro, che sembra definitivamente affermarsi al ricevimento in casa van Tassel. È certamente lui l'anima della festa, soprattutto nel momento trionfale del ballo, la sua superiorità su Brom Bones, rozzo campione del paesello di campagna, risulta schiacciante.

Ma, e qui inizia la **seconda fase**, l'uomo ha un punto debole, il suo animo eccitabile e superstizioso lo rende particolarmente impressionabile, il rivale coglie la sua defaillance e ne approfitta al momento

dei racconti di spettri e di fantasmi che corona la serata (tra l'altro è la notte di Halloween). Il giovane espone con grande trasporto ed efficacia la sua storia horror, arricchendola di tutta una serie di particolari inquietanti che volge malignamente all'indirizzo del povero maestro. La reazione di questo è comicamente incontrollabile, neanche l'abbondanza di cibo è capace di placare i mostri evocati nella sua immaginazione e, nonostante qualche timido tentativo di ricomporsi, finisce per demolire quell'idea di sicurezza ed eleganza che aveva costruito fino ad allora: Katrina ora ride apertamente di lui.

La **Conclusione** dell'avventura vede il maestro su quella inquietante strada oscura che Brom gli aveva mostrato dalla finestra, ai caldi colori autunnali della Sleepy Hollow pomeridiana, sono subentrati i colori freddi e sinistri della scena notturna. L'attraversamento della gola (Hollow) presenta le caratteristiche di una vera sequenza horror, anche se le numerose gag, basate sulle reazioni di un uomo cosí pauroso, ne esaltano l'effetto comico. Attraverso le immagini e i suoni (significativo il coro di rane e grilli che sembrano scandire il suo nome e poi il corvo che esplode in un «beware!») la tensione sale ed è portata, sapientemente, al suo culmine col gioco del galoppo prodotto dalle piante che battono sul tronco cavo ma, proprio quando il pover'uomo esplode in un riso isterico e liberatorio, (sottolineato dalla compartecipazione del cavallo) echeggia la terribile risata ghignante dello spettro, incombente e minaccioso. L'incontro con il Cavaliere senza Testa provoca un parossismo di paura in un contesto comico-grottesco. Ichabod cerca disperatamente di raggiungere il ponte coperto, secondo le indicazioni di Brom ma, proprio quando sembra essere uscito dall'incubo, il colpo finale: il teschio-zucca ardente lo colpisce in una esplosione di fiamme.

L'**Epilogo** è ancora guidato dalla voce narrante che enuncia pacatamente gli scarsi ritrovamenti del giorno dopo (il sottofondo musicale è drammatico). Poi, data per inciso, al suono di campane, la notizia dell'avvenuto matrimonio tra Katrina e Brom, si riportano le dicerie che erano corse sulla sorte di Ichabod. Alcuni sostenevano che il maestro si fosse «sistemato» con una ricca vedova in una lontana contea, ma i «bravi coloni olandesi» rifiutavano di credere a tali sciocchezze perché sapevano che il maestro di scuola era stato «spirited away» dal Cavaliere senza Testa[3]. La frase è sottolineata dall'immagine della luna

che si oscura e soprattutto dalla terribile apparizione del Cavaliere tra le lapidi del piccolo cimitero, questa si trasforma nella illustrazione del libro che si chiude: tra le sue pagine è conservata una nuova Leggenda.

Colonna sonora: Il film manca di dialoghi ma l'azione è guidata da una voce narrante (nell'originale la voce di Bing Crosby) e dai brani musicali cantati.

I motivi musicali, che rappresentano nella tradizione disneyana un elemento attivo nella narrazione della storia, sono essenzialmente tre. I primi due hanno la funzione di introdurre e presentare due personaggi centrali, Ichabod e Katrina, il terzo, di grande efficacia e drammaticità, è lo strumento con il quale Brom Bones racconta le sua inquietante storia: è il brano del *«Cavaliere senza Testa»* e con il refrain di quest'ultimo si conclude il film. Da notare la cura nel sincrono tra musica, animazione e suono.

Considerando il peso che la voce narrante ha nel racconto, significativa è l'intonazione usata nell'esporre e interessanti sono anche le discordanze tra la versione originale e quella italiana, soprattutto nella parte conclusiva. Nell'edizione italiana, leggendo l'ultima frase sul libro che si sta chiudendo, l'intonazione risulta solenne e ammiccante (come quando si raccontano le fiabe ai bambini), nell'originale invece il narratore, esponendo i fatti, mantiene un tono piú serioso e grave (anche se il refrain del coro ha un ritmo sostanzialmente vivace e giocoso); la situazione si ripete con l'ultima battuta sulle inquadrature finali della sequenza di raccordo: intonazione piú divertita che spaventata nella versione italiana, piú timorosa e turbata nella versione originale. L'impressione che si ottiene attraverso l'interpretazione del narratore italiano, è quella di accentuare l'aspetto fiabesco e infantile, producendo sulla storia un effetto «riduttivo», mentre la versione dell'originale contribuisce a creare un'atmosfera piú sospesa e incerta, lasciando lo spettatore dubbioso di fronte ad un finale «aperto».

Protagonista (e Personaggi Principali). La narrazione mette al centro il personaggio di Ichabod Crane, fin dall'inizio la voce narrante enuncia: «la storia piú conosciuta riguarda un certo maestro di scuola» ma aggiunge, in modo sibillino: «alcuni dicono che il suo malinconico spirito aleggi ancora nei dintorni», mentre viene inquadrata l'ombra del pedagogo in cammino. Minuziosa la sua descrizione fisica e psicolo-

gica che segue, tratteggiata con ironia ed umorismo ma non mancano neppure cinismo ed humour nero. Importante nella vicenda anche il personaggio di Katrina che serve a mettere in evidenza le abilità ma anche, e soprattutto, i difetti dell'ambizioso maestro; lei stessa, a parte le attrattive giovanili, è presentata come ragazza vanitosa, civetta, capricciosa e tutto sommato insensibile. Il terzo «lato» di questo triangolo è l'atletico Brom Bones, nonostante esibisca modi da bulletto di paese sempre sicuro di sé, va in difficoltà nelle situazioni in cui servirebbero eleganza e savoir-faire, poi, nell'affrontare il rivale, manifesta mancanza di scrupoli e malignità: resta infatti aperta l'ipotesi che il terribile «Cavaliere senza Testa» sia una sua degna «interpretazione». A ben vedere quindi in questa storia, anomala nella filmografia disneyana, manca il personaggio di riferimento, dichiaratamente positivo.

La vicenda di Ichabod termina poi con la sua scomparsa, almeno dal mondo di Sleepy Hollow. Conclusione da alcuni interpretata come una sua scelta finale, cioè una fuga, divenuta opportuna, dato l'evidente insuccesso sentimentale. Ma resta il fatto che, nell'immaginario collettivo della piccola comunità, la sua vicenda abbia trovato il suo compimento con il sinistro intervento di potenze soprannaturali; in virtú di ciò si può essere ben certi che la sua storia-leggenda sia riuscita ad ottenere un posto d'onore tra le narrazioni che si contendevano l'appassionato interesse degli ascoltatori nei momenti culminanti delle loro lunghe serate.

Universalizzazione. La tipizzazione del Protagonista è ben definita: opportunista, ambizioso, calcolatore, dotato di un insaziabile appetito (questo aspetto messo in comico contrasto con la sua straordinaria magrezza), nel complesso anche ingenuo perché, a ben vedere, cade in una sorta di «bisticcio amoroso» (la ragazza è indispettita dalla sicurezza di Brom) tra due giovani. A questo si aggiunge una sorta di «alonatura» attorno al suo personaggio (è presentato come «ombra» e alla fine della storia «scompare») che la conclusione del film non vuole risolvere compiutamente. La sua figura di «arrampicatore sociale» risulta parodistica e spesso apertamente comica. La soluzione della «ricca vedova» (il donnone seduto al desco) è adeguata al personaggio (piú prestigiose le soluzioni escogitate dall'Autore Washington Irving), ma il film, con le ultime incisive immagini, lascia vittorioso sul campo il

Cavaliere senza Testa e, con la frase finale, sancisce che una semplice disfida sentimentale, nella piccola comunità, ha avuto il potere di alimentare la fama di una oscura «leggenda».

Significazione: Da quanto abbiamo rilevato, sia a livello narrativo **(i Cosa)**, sia di rappresentazione **(i Come)**, risultano predominanti gli elementi spettacolari (comicità, colpi di scena, caratterizzazione macchiettistica dei personaggi), questo rende facilmente identificabile l'**Intenzione** di creare una storia emozionante e divertente ma anche ricca di una sua pungente ironia.

Per gli **spunti tematici** l'alternativa delineata nel finale lascia aperte due possibili formulazioni: nella prima si suggerisce che un opportunista trova sempre una soluzione diversa e comunque vantaggiosa per lui [ed è verso questo significato che si muove il racconto di Irving]; nella seconda si sottolinea il trionfo su tutto della capacità creativa – mitopoietica – dell'antica comunità dei «bravi coloni olandesi».

Riportando il tutto ad una visione complessiva, si potrebbe, forse, concludere dicendo che: l'arrampicatore sociale venuto da fuori, che già si vedeva al posto del ricco possidente locale, tutto ciò che riesce a conquistarsi, in quel particolare mondo de «La Valle Addormentata», è la fama come «guest star» in una tenebrosa, ma certo avvincente e popolare, storia di fantasmi.

Utile, alla fine, il raffronto tra la conclusione del film e quella descritta da Washington Irving nel suo racconto.

regia: Jack Kinney, Clyde Geronimi – dal Racconto di Washington Irving – narratore (nell'originale): Bing Crosby [in italiano: Sergio Tedesco] – scenegg.: Erdman Penner, Joe Rinaldi, Winston Hibler – mus.: Oliver Wallace (canzoni di Don Raye e Gene De Paul) – colore – durata: 31'12" – Walt Disney Productions – origine: USA 1949 – 11° Classico Disney, DVD 2004

Note

(1) In effetti questo è il secondo episodio del «package film» (lungometraggio ad episodi) 1949 che prevede come primo un testo della Letteratura Inglese «Il Vento tra i Salici», da un racconto di Kenneth Grahame.

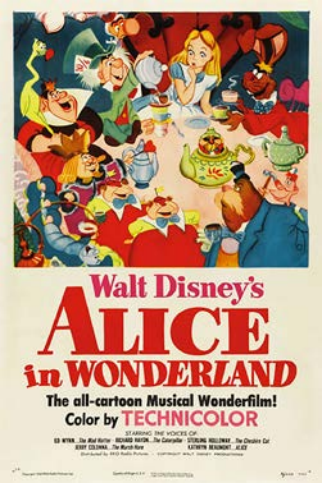
(2) Washington Irving (New York 1783 – Tarrytown, New York 1859), figlio di un ricco commerciante newyorkese, fu l'iniziatore del racconto fantastico del genere «ghost story» e uno dei pionieri della Letteratura Americana; i due racconti «Rip Van Winkle» e «La leggenda di Sleepy Hollow» contribuirono a farne il primo autore statunitense ad avere fama e successo internazionali.

(3) «With a hip hip and a hippity clop/ He's out looking for a heads to swap/ So don'try to figure out a plan/ You can't reason with a headless man!»; reso in italiano con: «E col suo cloppete cloppete/ Cerca una zucca da staccare/ Ma state sempre in guardia (non provate a calcolare un progetto)/ Con un uomo senza testa non si può ragionare!»

ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE

(*tit.orig.:* **Alice in Wonderland**)

di Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson, 1951



Alla Mostra del Cinema di Venezia del 1951

Il film, apparentemente semplice, presenta al contrario una struttura alquanto complessa ed una lettura che si presta a vari approfondimenti, considerando i richiami linguistici e culturali presenti nel testo di Lewis Carroll e riecheggiati nel lungometraggio Disney. L'opera permette un'utile riflessione partendo da un mondo che appare confuso e privo di orientamenti certi – presente non soltanto nell'esperienza onirica di Alice – suggerendo anche coordinate salde per orientarsi in un tale contesto. Il film, sicuramente valido, risulta anche particolarmente attuale proprio per quell'operazione definita «destrutturante», cosí presente nel pensiero dominante odierno.

Il film si apre su paesaggio idilliaco, ben ordinato e quieto, la voce narrante interviene quasi come disturbo a tanta tranquillità e produce il dibattito dal quale emerge la parola chiave della storia che segue. Il Racconto che ne deriva si struttura in un Prologo, una grande Parte Centrale frutto di un montaggio di blocchi, praticamente autoconclusivi – tratti dalle due opere «Alice in Wonderland» e «Attraverso lo Specchio» – che vanno a formare un caleidoscopio di personaggi, situazioni assurde e testi poetici «nonsense»[1] rendendo faticoso ricondurre il tutto ad una unità [2]; conclude un Epilogo che, con il Prologo fa da Cornice alla storia.

Nel **Prologo** è introdotto, gradualmente, il personaggio di Alice[3] con i suoi modi spontanei ed originali, i suoi giochi infantili ma quasi

parodistici nei confronti del brano letto dalla sorella, poi il dibattito sui libri, per i quali non prova nessun interesse, e sulle «figure»; dall'osservazione della sorella sull'**assurdità** di certe pretese, prende il via la riflessione della bambina su «il suo mondo ideal».

È da notare che la grande **Parte centrale** ha inizio con una «**immagine**» riflessa nell'acqua, il personaggio «assurdo» che vi compare, il Coniglio Bianco, farà da trait d'union a tutti gli episodi e i blocchi da cui è formato il film. In effetti, sarà seguendo questo personaggio – divenuto emblematico[4] – che Alice, spinta dalla sua curiosità e dalla voglia di evadere, compirà il suo viaggio nel Paese delle Meraviglie. Il primo tratto è costituito da un pozzo profondo, stranamente rassicurante, nel quale Alice cade per un lungo tratto fino a ritrovarsi a testa in giú, quasi ad indicare un allontanamento dalla realtà e l'arrivo in un mondo che si prospetta «alla rovescia». Il primo problema che si presenta è quello delle dimensioni, la porta per entrare nel nuovo mondo è infatti estremamente piccola e iniziano cosí le «mutazioni» di Alice spinta dalla sua natura impulsiva che la porta ad accantonare i suoi «buoni consigli». Alterando le sue dimensioni e grazie alle sue stesse lacrime ottiene un fluido passaggio attraverso la piccola porta. L'accoglie un mare dove navigano strani animali – prende corpo il suo mondo «assurdo» – guidati da un Dodo[5], ma la ricomparsa del Coniglio Bianco le fa riprendere l'inseguimento e questa volta la scena è una foresta. Il nuovo episodio, estrapolato da «Oltre lo specchio», introduce i fratelli speculari Pinco-Panco e Panco-Pinco[6] che, sullo spunto dell'essere «curiosi», si esibiscono in una delle piú note poesie «nonsense» di Carroll, la paradossale avventura del Tricheco e del Carpentiere; interessanti le conclusioni, mentre Alice trova la storia «molto triste», i due fratelli, aggiungono: «Anche molto istruttiva». Passando oltre Alice si imbatte nella casetta del Coniglio Bianco, dal quale viene scambiata per la servetta, ed anche questo episodio si caratterizza dall'alterarsi delle sue dimensioni e il suo rimpicciolirsi le permetterà di entrare nel Giardino dei Fiori Parlanti. L'episodio, impreziosito dal brano «Il Meriggio d'oro», pone la bambina a confronto con una società di fiori altezzosi e aristocratici che finiscono per scartarla come «comunissima erbaccia». Circa alla metà degli episodi narrati, si trova l'incontro con il Bruco Azzurro che pone reiteratamen-

te la bambina di fronte alla domanda. «**Chi** sei **Tu**?»[7], sottolineando prima e ultima parola; il quesito viene proprio dal personaggio che si autodefinisce «un'incognita» e che da Bruco si trasforma in Farfalla. In questo episodio si colloca la parodia «L'industrioso coccodrillo»[8] e sono evidenziate le indicazioni: non dare importanza alla statura e, «Mai arrabbiarsi!». Dopo un nuovo mutamento di dimensioni, durante il quale è scambiata per un Serpente, avviene l'altro grande incontro: appare il surreale personaggio dello Stregatto[9] con i suoi dialoghi che si muovono dalla logica all'assurdo[10]. Il misterioso Gatto, dopo averle chiesto dove voglia andare, la indirizza ad un altro celebre incontro, quello con il Cappellaio Matto, facendo presente che in quel mondo sono praticamente tutti dei matti! Alice può cosí assistere alla piú stralunata cerimonia del tè ed al festeggiamento di un incredibile **«Non compleanno»**. Tra una infinità di giochi di parole, dialoghi bizzarri e indovinelli insolubili, «impazzisce», e viene distrutto, persino il grosso orologio del Bianco Coniglio e soltanto lui continuerà a rincorrere il Tempo spinto dalla sua fretta. Alice, dopo aver definito l'episodio «Il ricevimento piú stupido a cui abbia mai preso parte», comincia a nutrire seri dubbi, sente, per la prima volta, il bisogno di ritornarsene a casa[11] e si chiede che cosa le importi poi di dove vada quel coniglio! Il nuovo ambiente che incontra è il trionfo dell'assurdo e dell'insensato, ma ora lei ne è stanca, si preoccupa per il ritorno, ma è di nuovo irrisa: un sentiero tracciato per lei viene beffardamente cancellato. La scena che segue inquadra la radura di una foresta che si sta oscurando per la notte, al centro vi è una bambina che si sente sperduta. Il suo «**Io mi so dare ottimi consigli**» è un'amara riflessione su se stessa, sulla sua curiosità, sulla sua voglia di avventure e novità, sul suo gettarsi in un cammino senza riflettere bene e: «senza pensare che tutto poi si paga un dí …». Alla sue lacrime risponde il lunare sorriso dello Stregatto che le apre letteralmente una nuova porta magica. Alice è giunta, infine, nel Giardino-labirinto della Reggia e qui viene a contatto con il personaggio piú controverso: **la Regina di Cuori**[12]. Carroll stesso la definí «una furia cieca e senza scopo», capace di scandalizzare i critici moderni; la Sovrana è infatti la tiranna di un piccolo regno formato da un mazzo di carte ed il consorte, il Re, è reso nel film come un piccoletto totalmente sottomesso. In realtà proprio la sua furia e la sua

volontà di dominio, fanno della Regina un personaggio comico. Celebre la partita di Croquet giocata con fenicotteri e porcospini mentre tutti gli altri personaggi, le carte piú alcuni animaletti oltre al Coniglio Bianco, araldo di quella Corte, mostrano tutta la loro cortigianeria. L'unico personaggio non riconducibile alla soggezione è lo Stregatto che, con il suo comportamento beffardo, spinge la Regina ad un parossismo di furia ed al Processo contro Alice[13]. Nuovo esempio di assurdità nella conduzione delle testimonianze e nelle conclusioni, ma in questa fase Alice, recuperate le proprie dimensioni, riesce anche a riprendere il controllo della situazione. Contesta fieramente il principio di far precedere l'esecuzione alla sentenza, giunge persino a definire la Regina una «grassa, pomposa, bisbetica, vecchia tiranna!» ed esclama infine «Non siete altro che un mazzo di carte!», mostrando cosí di aver recuperato il senso della realtà. Il finale è un fantasmagorico inseguimento che permette una sorta di passerella a tutti i personaggi del Paese delle Meraviglie, ma adesso Alice è in una fuga affannosa per recuperare la sua dimensione; ultimo incontro il Brucaliffo con il suo **«Chi** sei **tu?»** e poi alla piccola porta che le rivela la verità: lei è sempre stata là fuori, nel suo idilliaco e pacifico mondo.

L'**Epilogo** è molto sintetico, la bambina si sveglia scacciando quelle immagini moleste, alla sorella che, monocorde, la richiama all'attenzione nei confronti della storia recita il nonsense del «Coccodrilletto», lasciandola interdetta e senza parole, non c'è alcuna spiegazione o tentativo di comprensione[14], l'unico richiamo è al ritorno per l'ora del tè, in quel contesto idilliaco, ben ordinato e quieto.

Colonna Sonora Musicale: Il film ha piú brani musicali di qualunque altro Classico Disney, la cosa non si nota per la brevità di molti di essi, nel corso della produzione alcuni furono anche eliminati. Il caso piú curioso è quello del brano *«Beyond the Laughing Sky»*, la canzone di apertura di Alice, il suo sogno di un mondo piú attraente; poiché le parole ricordavano lo spirito e il ritmo – una ballata lenta – di *«Over the Rainbow»* de IL MAGO DI OZ, si decise di scrivere una canzone piú vivace: *«In World of My Own»*. *«Beyond ...»* fu trasformata da Sammy Cahn, che lavorava anche in PETER PAN – in produzione nello stesso periodo – nella celebre *«Seconda Stella a destra»* che apre il film. Altri brani *«Il Paese delle Meraviglie»* (Coro), Il Medley di Capitan Libeccio,

con la *«Mara –Maratonda»*, poi *«Il Tricheco e il Carpentiere»*, *«Il Meriggio d'oro»*, *«A-E-I-O-U»*, *«Neppure i Palmipedoni»*, *«La Canzone del Non compleanno»*, *«Io mi so dare ottimi consigli»*, *«Il Non compleanno della Regina di Cuori»* e, nella conclusione, *«Il Paese delle Meraviglie»* (ripresa) e *«Alice in Wonderland»* (strumentale). Per le canzoni gli autori Disney si ispirarono, per quanto possibile, ai versi di Lewis Carroll.

Protagonista: L'unico personaggio presente in tutto il corso del film è **Alice**, bambina curiosa e un po' irrequieta, la quale, dopo esser «precipitata» dal mondo della realtà in una dimensione onirica – che sembra assecondare la sua richiesta di «assurdità» e di evasione – mostrando autocontrollo, gentilezza e persino diplomazia, passa disinvoltamente da un episodio surreale all'altro inseguendo il suo «Coniglio Bianco». Scorrendo gli avvenimenti, apparentemente cosí paradossali, emergono comunque indicazioni significative rispetto a quella che sarà l'evoluzione della Protagonista, anche se le difficoltà rilevate nella struttura portano ad una certa frammentarietà nell'esposizione. Elemento interessante è quell'alterarsi delle dimensioni della bambina durante la storia che sembra un riferimento ai cambiamenti impliciti nella sua fase di crescita[15], con la necessaria accettazione degli «alti» e dei «bassi» che comporta. Prendendo invece la caratteristica principe di Alice, la sua curiosità, l'episodio dove si narra la storia delle «ostrichette **curiose**» sembra rappresentare un ammonimento nei confronti di tale disposizione, poiché la triste storia è definita dai narratori anche «molto istruttiva». Di particolare peso l'incontro, centrale nella storia, con il Bruco Azzurro – esempio di evoluzione/trasformazione – nel quale l'accento è posto su quel «**Chi** sei **tu**?» che sarà anche l'ultima domanda rivolta ad Alice alla conclusione della sua avventura. Nel nuovo incontro lo strano Gatto la fa riflettere su «**dove voglia andare**» e, di fronte alla sua irresolutezza la indirizza allo stravagante party. Ed è proprio dalla festa del «Non compleanno» che inizia nella bambina una precisa presa di posizione con un moto di rifiuto nei confronti di quel mondo di «matti». Significativa poi la scena nella radura con la sconfessione del suo oggetto di curiosità (il Coniglio Bianco) ed il desiderio espresso di un ritorno alla propria casa e alle proprie abitudini; segue poi la considerazione amara, ormai stanca di tutte quelle assurdità, sul fatto di aver imboccato un cammino senza alcuna riflessione

e la conclusione: «tutto poi si paga un dí …». L'ultimo ampio episodio, quello della Regina di Cuori, riesce a portare Alice all'esasperazione e alla **Reazione** finale, tornando al principio di realtà: «Non siete altro che un mazzo di carte!». Da qui la fuga precipitosa e la sensazione che «Il Paese delle Meraviglie», dal quale sta sfuggendo, si sia trasformato piuttosto in un incubo[16]. Nel ritorno alla realtà tutto sembra riassumersi in quel gesto di scacciare immagini moleste, il resto, il rapporto con la sorella, è invece scarsamente rilevante, la storia si ricompone e si ricollega all'inizio; l'esperienza vissuta, sia pure onirica, non sembra aver lasciato segni apparenti in quel mondo ben ordinato.

Il **Livello** al quale è considerata Alice è quello di una bambina in una fase di cambiamenti e desiderosa di novità che sembra esaudire nel suo fantasioso sogno, nel corso di questo riceve varie e significative indicazioni ma da esso sfugge lieta di ritornare alla sua vita tranquilla, regolata dall'ora del tè.

Idea Centrale: Il desiderio presente nel preadolescente di inseguire la propria fantasia, immaginazione, anche intuizione e curiosità (il Coniglio Bianco), può favorire l'immergersi, lo sprofondare, in un mondo «altro», affascinante e sorprendente dove sovvertire i principi stessi della realtà quotidiana. Questo gioco anche confuso, nel quale sono presenti però profonde intuizioni (il senso della trasformazione, il mutare delle dimensioni, l'essere una «incognita») lo pone di fronte a due momenti fondamentali: la domanda che riguarda la conoscenza di sé (Chi sei Tu?) e la successiva, su quale sia la sua meta (Dove vuoi andare?): riferimenti forti ai quali affidarsi nella costruzione del proprio mondo e della propria vita. Recuperare poi il principio di realtà è passaggio obbligato nella evoluzione della persona, restare infatti in balia di un mondo dominato dall'assurdo può solo trasformare un gioco di infantile evasione in un opprimente incubo.

Un'ultima annotazione: il fatto che, nell'Epilogo – nel mondo della realtà –, la Protagonista non porti alcun segno di questi momenti, cosí significativi, di riflessione ed evoluzione personale, finisce per confinare l'intera esperienza in un ambito surreale.

regia: Clyde Geronimi, Hamuilton Luske, Wilfred Jackson – adattamento da «The Adventures of Alice in Wonderland» (1865) e «Trough the Looking Glass» (1871) di

Lewis Carroll [*] – supervisione produzione: Ben Sharpesteen – sceneggiatura: Winston Hibler, Ted Sears, Bill Peet, Erdman Penner, Joe Rinaldi, Milt Banta, William Cottrell, Dick Kelsey, Joe Grant, Dick Huemer, Del Connell, Tom Oreb, John Walbridge – direzione artistica: Mary Blair, John Hench, Claude Coats, Ken Anderson, Don Da Gradi – effetti speciali: Ub Iwkers – musiche: Oliver Wallace – canzoni: Bob Hillard, Sammy Fain, Don Raye, Gene De Paul, Mack David, Jerry Livingstone, Al Hoffman – direttori animazione: Milt Kahl, Ward Kimball, Frank Thomas, Eric Larson, John Lounsbery, Ollie Johnston, Wolfgang Reitherman, Marc Davis, Les Clark (I «Nine old men»), Norman Ferguson – doppiatori originali e modelli-attori dei personaggi [**]: Kathryn Beaumont: Alice. Ed Wynn: Cappellaio Matto. Richard Haydn: Brucaliffo. Jerry Colonna: Leprotto Bisestile. Sterling Holloway: Stregatto. Verna Felton: Regina di Cuori. Pat O'Malley: Tricheco, Carpentiere, Pinco e Panco. Bill Thompson: Bianconiglio, e Capitan Libeccio. Heather Angel: Sorella di Alice. Larry Grey: Biagio Lucertola. Joseph Kearns: Maniglia. Queenie Leonard: Uccellino sull'albero. Dink Trout: Re di Cuori. Doris Lloyd: Rosa Rossa. James MacDonald: (Dormouse) Toperchio. The Mellomen: Carte Pittrici. Don Barclay – origine: USA, 1951 – durata: 72' – produzione: Walt Disney Productions, 13° Classico Disney – distribuito dalla RKO Radio Pictures, Prima uscita USA: 26 luglio 1951; Italia: 6 dicembre 1951.

Note

[*] Pseudonimo usato dal Reverendo Charles Lutwidge Dodgson (1832-98) professore di Matematica al Christ Church College di Oxford.

[**] J. Canemaker, Esperto di Animazione: «La maggior parte delle scene erano riprese con degli attori in un teatro di posa, questo avrebbe consentito ai disegnatori di osservare l'azione interpretata dal vivo, gli umani andavano realizzati in maniera fluida e realistica.» ; Kathryn Beaumont/Alice: «Venne realizzato un film che non doveva andare sugli schermi, serviva solo per gli animatori perché potessero guardare l'azione svolgersi. C'era una "messa in scena", dovevi avere qualcosa davanti per guidarti, anche per creare i dettagli.»

[1] L'impressione è di assistere ad una destrutturazione della realtà, non a caso il film, che ebbe all'uscita un'accoglienza piuttosto fredda di pubblico e di critica, venne poi rivalutato alla fine degli anni '60.

[2] Persino Disney, che non riuscí mai ad amare veramente il film, disse ai suoi collaboratori -secondo quanto riportato da J. Canemaker - «Questo film passa da una sequenza all'altra, si potrebbe persino cambiarne l'ordine», era convinto che Alice non avesse una vera storia, ma lo trovava solo «pieno di personaggi» e le relazioni fra i personaggi erano proprio i dettagli a cui Walt voleva che venisse fatta piú attenzione.

[3] Il Personaggio di Alice è trasfigurazione della persona reale Alice Pleasance Liddell, nata il 4 maggio 1852; al manoscritto della prima stesura di «Alice in Wonderland» (titolata «Alice's adventures Underground»), Carroll aveva incollato una fotografia di Alice Liddell scattata nel 1859 quando la bambina aveva sette anni, questo ad indicare, probabilmente, l'età della protagonista della storia.

[4] L'immagine del Coniglio Bianco è venuta ad assumere il significato di un evento

inaspettato che porta al contatto (alla conoscenza) di una realtà diversa, anche superiore, con il repentino cambiamento delle convinzioni acquisite. «Seguire il Coniglio Bianco» ha quindi il significato di fare attenzione a piccoli eventi apparentemente insignificanti, chiunque si incuriosisce delle «stranezze», come Alice, può essere trasportato in un «Paese delle Meraviglie».

(5) Animale notoriamente estinto, nel quale sembra che l'Autore abbia voluto fare una rappresentazione allegorica ed autoironica di se stesso in riferimento alla sua balbuzie che lo costringeva a pronunciare il proprio vero nome: Do –Do- Dodgson.

(6) Tweedle (Strimpellio) Dee e Tweedle Dum, personaggi di «Trough the Looking Glass» Capitolo IV, sono uno immagine speculare dell'altro, e appartengono alla nursery rhyme (filastrocca) tradizionale che, nel libro, viene alla mente di Alice.

(7) Nell'originale inglese (e nel testo originale) la domanda è: «Who are You?» (sottolineato dalle lettere di fumo che «emette»): «**Chi** sei **Tu**?» con l'accento sulla prima e sull'ultima parola.

(8) Nell'originale inglese Alice recita «How doth the little busy bee» («Come la Piccola Ape industriosa») che il Bruco trasforma nella parodia «L'industrioso coccodrillo» (recitata,in realtà, da Alice, nel Cap.II di «Alice in Wonderland»). «L'ape industriosa» è poesia popolare con intenti edificanti, ben nota ai lettori contemporanei; Carroll parodiò testi simili creando celebri «nonsense».

(9) Appare nella seconda parte del Cap. VI di «Alice in Wonderland». Nell'originale è chiamato il Gatto del Cheshire: il probabile motivo è indicato nel «The Annotated Alice» a cura di Martin Gardner, dove si fa notare che nel Cheshire – tra l'altro Contea natale di Carroll – il formaggio tipico era modellato nello stampo di un gatto che sorride.

(10) Carroll aveva una spiccata inclinazione per la matematica e la logica, era capace di un sorprendente umorismo logico e verbale, difficilmente riproducibile in un'epoca e in una lingua diversa, nonostante ciò la Disney, soprattutto per le canzoni del film, prese direttamente ispirazione dai versi dell'Autore inglese.

(11) Questo passaggio è assente nell'opera originale e sembra quasi di sentire un' eco della Doroty de IL MAGO DI OZ.

(12) Carroll stesso, nel suo articolo «Alice on the Stage», scrisse: «La Regina di Cuori me la sono raffigurata come una sorta di incarnazione di una passione incontrollabile, una Furia cieca e senza scopo. I suoi reiterati ordini di decapitazione scandalizzano quei critici moderni della letteratura per bambini che ritengono che questo genere letterario dovrebbe essere privo di ogni violenza e soprattutto quella violenza che ha dei sottotoni freudiani (…). L'ipotesi che vorrei azzardare è che il bambino normale trova tutto ciò molto divertente e non ne viene minimamente danneggiato», piuttosto l'Autore mette in guardia dal leggere libri simili «adulti sottoposti a trattamento psicanalitico».

(13) Nel testo originale Alice è solo «testimone» al Processo.

(14) Il ruolo della Sorella, nel testo originale, è molto piú significativo, l'Autore consegna a lei la conclusione della storia.

(15) I sette anni di Alice rappresentano l'epoca in cui inizia la sua maturazione, come già per il personaggio di Biancaneve dei Fratelli Grimm.

(16) Queste conclusioni non sono coerenti con quello che è il romanzo di Carroll, ma, naturalmente, il film NON è il libro.

PETER PAN

di Hamilton Luske, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson,1953

Ancora un Classico Disney del 1953, senz'altro tra i piú celebri, se non altro per la sua indimenticabile rappresentazione dell'infanzia.

A presentazione del film due considerazioni: la prima di Leonard Maltin (storico del cinema ed esperto Disney): «Peter Pan è uno dei film Disney nei quali la storia è sviluppata in termini universali e senza tempo, anche il contenuto delle vicende li rende immortali, ci sono importanti messaggi morali e filosofici intrecciati, come in ogni celebre storia»; la seconda di Kathryn Beaumont (che interpretava la pantomima di Wendy): «Ho insegnato ai miei nipotini, grazie a Trilli, che ogni nostra azione ha delle conseguenze precise, ci sono conseguenze positive, cosí come ci sono le conseguenze che capitano a lei, scelte diverse portano a esiti diversi. Cosí come dietro ogni risata dev'esserci una lacrima, il vero umorismo nasce sempre dal pathos».

La **Struttura** narrativa del film Peter Pan si presenta nel suo sviluppo con un Prologo, un Grande Blocco Centrale con una Introduzione che precede le Due Parti ed un Epilogo.

Significativo è che la durata dell'azione del film vada dalle ore 20 circa alle ore 23, rientro dei Darling alla loro dimora.

Nel **Prologo** veniamo introdotti, da una voce narrante, nella realtà della famiglia Darling e si mettono in evidenza (anche attraverso le inquadrature) le peculiarità dei componenti e certe «distanze»; soprattutto viene sollevata una grande questione adombrata in modo emblematico dal personaggio di Peter Pan sul quale verte la discussione: quella della **fine dell'Infanzia**[1]. Il padre, un severo e un po' agitato Mr. Darling, mostrando la sua chiusura al mondo delle esperienze infantili, cerca di imporre la sua autorità: Wendy, la figlia primogenita, deve essere

sottratta alle «frottole» e lasciare la stanza dei bambini, «perché **sta diventando grande**»; per un ulteriore puntiglio, il padre decide anche di allontanare l'efficiente Nana, cane-tata, impedendone di fatto la sua azione di sorveglianza. Questo mentre Wendy confida alla madre[2], la quale ha un approccio piú sensibile nei confronti di quella dimensione, «**Io non voglio crescere**» e solleva lo strano argomento dell'ombra[3] di Peter Pan. Questa fase introduttiva si conclude con l'uscita di scena dei due genitori che lasciano incustodita la casa con la cameretta dei bambini.

Nell'**Introduzione** il personaggio fantastico evocato poco prima dai giochi si manifesta[4] mentre i piccoli Darling stanno dormendo, è con lui la fatina Trilli[5], della quale si mostra subito la natura vanitosa, il temperamento e la gelosia nei confronti di Peter. Wendy, la prima a risvegliasi, non appare turbata, anzi manifesta la sua disponibilità e il suo spirito pratico di piccola donna ordinata e ben educata e Peter le confessa che lui ascolta le sue storie che poi racconta ai Bambini Sperduti. Alla rivelazione che la bambina all'indomani «dovrà crescere» Peter, mosso dal proprio interesse, decide di portarla con sé nel suo mondo dal nome cosí spiazzante: L'Isola Che Non C'è (o la Terra del Mai). L'intervento produce una alterazione del tempo (l'ora sul quadrante del Big Ben viene modificata) ed anche dello spazio, mentre ai fratelli Darling viene reso possibile il volo[6] verso quel mondo misterioso. Questa breve sequenza è servita a definire le caratteristiche di tre personaggi portanti, un «triangolo» che sarà fondamentale per lo sviluppo della vicenda del film.

La **Prima Parte** si apre con l'Isola che ci viene presentata attraverso la mappa del Capitano Uncino con tutti i misteriosi luoghi della fantasia e dell'avventura (quasi un presagio dei futuri Parchi a Tema di Walt) che ora potevano essere rappresentati, grazie alla creatività dei disegnatori e alle tecniche di animazione. Gli strumenti a disposizione erano diversi rispetto a quelli usati da Barrie 50 anni prima ma, come dice Disney: «Credo che per certi versi ci siamo avvicinati di piú al suo concetto originale, sono lo stesso Peter, la stessa Isola, la stessa Trilli e la famiglia Darling che abbiamo sempre amato». Capitan Uncino si presenta mostrando subito la sua doppia natura: un cattivo pericoloso e crudele con un lato comico, un adulto con comportamenti spesso

infantili e il suo incontrollato terrore per il coccodrillo annunciato dal suo inquietante ticchettare. La determinazione di un capo cosí terribile di eliminare Peter Pan dal suo mondo cozza contro l'abilità di quel ragazzetto indisponente che lo ridicolizza, quella che ne deriva è una frustrazione che lo fa impazzire, e, come sottolinea Frank Thomas, il suo animatore, «È importante mostrarla perché è proprio questo a dare comicità: la tensione e il senso che non riesce a fare ciò che vorrebbe». Il primo scontro con i Pirati (preceduta da alcune gag di Cpt. Uncino e Spugna) mette subito in evidenza l'abilità di Peter, ma al contempo si consuma il dramma della gelosia di Trilli che, incaricata di mettere in salvo i piccoli Darling, cerca invece di far abbattere in volo Wendy traendo in inganno i Bambini Perduti[7]. Da qui nasce una separazione forzata: Peter accusa Trilli di «alto tradimento» e la bandisce per sempre (anche se poi ridimensiona la punizione), questo fatto verrà sfruttato dal suo nemico Pirata e metterà a rischio Peter e tutta la sua banda. Le avventure si susseguono nei vari «spazi» dell'Isola: nella Laguna le Sirene si mostrano anch'esse gelose di Wendy – Peter ne è inorgoglito, ama essere protagonista – e si comportano da ragazzine capricciose e dispettose, ma non hanno personalità distinte né un vero ruolo nel film. La comparsa di Uncino e Spugna con la loro preda, Giglio Tigrato, riporta agli scherzi di Peter, la dabbenaggine del nostromo e culmina nel duello tra i due eroi, la conclusione è determinata dal sopraggiungere del terribile ticchettare che provoca la fuga disordinata dei pirati. Il Capitano esce sconfitto e ridicolizzato ma sa cogliere l'occasione, fornita dalle chiacchiere sconclusionate di Spugna che gli fornisce la base per il suo piano piú perfido basato sul presupposto che «una femmina gelosa è capace di tutto». La scena al Campo Indiano, dominata dal Capo Toro in Piedi, rappresenta il culmine del successo per il vanitoso Peter: è nominato Capo «Aquila Volante», incoronato con diadema di penne, acclamato da tutti i ragazzi ed ammirato da Giglio Tigrato, ma è proprio in questo stesso spazio che si delinea la sua sconfitta.

Nella **Seconda Parte** si consuma il tradimento di Trilli sotto l'abile strategia del perfido Capitano. Il Pirata è bravissimo a far sí che la fatina sia tutta presa dal suo rancore e dal risentimento[8], sottolineando l'inaccettabile leggerezza di Peter nell'averla cosí poco considerata, ma soprattutto è abile nello scaricare tutto il biasimo su Wendy. Ora

Uncino ha l'alleata di cui aveva bisogno e Peter perde un suo importante sostegno. D'altro canto Wendy comincia a capire la natura incostante del ragazzino (privo di memoria, vive solo il presente), vanitoso, egocentrico, sostanzialmente infantile (e in questo immutabile) nonostante sappia farsi eroe e difensore dei Bambini Sperduti; per lui tutto è sempre un gioco, ma Wendy è invece già una piccola donna, lei ricorda il passato ed ha aspettative per il futuro, è delusa. Al rientro al rifugio annuncia ai fratelli che l'indomani «si torna a casa!» e a Peter, che ancora si pavoneggia, rimprovera: «Smetti di giocare, sii serio!», ai bambini poi ricorda che cosa sia veramente una mamma. Peter è colpito ma li avverte che diventando grandi: «Non potrete piú tornare qui, mai piú!». Il colpo di scena avviene all'uscita dal rifugio: tutti i Bambini vengono catturati dai Pirati, meno Peter, ma di lui si occuperà il Capitano con un ennesimo trucco. I Bambini sulla nave vengono invitati ad arruolarsi con i pirati e solo Wendy li richiama ai loro principi. In contemporanea – con montaggio parallelo – si sta svolgendo il dramma di Peter ingannato dal falso pacchetto di Wendy, in realtà un ordigno a tempo. C'è ancora lo spazio per il riscatto di Trilli che, compreso il vero scopo di Uncino, è pronta a sacrificare la propria vita per Peter. All'esplosione Uncino, sul Jolly Roger[9], finge commozione, ma poi pressa bambini e Wendy, che si oppone, viene invitata alla passeggiata sulla trave. Tutto sembra perduto ma Peter, che ha fatto in tempo a mormorare a Trilli «Tu sei la sola fata che conti per me!», ricompare trionfante accolto dalla grida dei ragazzi. Siamo alla sfida finale e, mentre i Bambini si difendono dai Pirati, Uncino e Peter si battono nel duello definitivo (mentre Spugna prepara mestamente una lancia). Peter, sfidato, rinuncerà persino a volare, battendosi «da uomo», mentre Uncino manifesta ancora la sua slealtà e la vittoria del ragazzo sarà trionfale. Ad Uncino resta solo una disfatta vergognosa e la fuga, sempre perseguitato dal suo terribile nemico coccodrillo. Peter, ora negli eleganti abiti dell'Ammiraglio, ha compreso comunque la situazione e interpellato gentilmente da Wendy risponde, da gentiluomo, che la loro direzione è ora Londra. Anche Trilli è molto collaborativa e la Jolly Roger, ammantata d'oro dalla polvere di fata, fa rotta verso la città dei piccoli Darling.

L'**Epilogo** si apre con la significativa inquadratura del Big Ben, poi la pendola di casa Darling: sono le 23, il tempo riprende il suo normale

percorso. Sono trascorse circa tre ore dall'uscita dei signori Darling, che stanno facendo ritorno a casa e si intuisce che Agenore abbia ammorbidito la sua precedente posizione, ma Mrs. Darling, all'ingresso nella oscura cameretta dei bambini, ha un attimo di suspense: il lettino di Wendy è vuoto! (la mdp indugia sull'inq.). Poi la luce e, nella nuova atmosfera, la bambina appare addormentata sul sedile della finestra ancora aperta. Le rivelazioni di Wendy non fanno altro che confondere il povero Mr. Darling, ma un'affermazione della bambina prevale su tutto: adesso lei ha «**voglia di crescere**!» e mentre il disorientato genitore sta per ritirarsi nelle sue stanze, Wendy richiama tutti ancora alla finestra indicando il vascello a vele spiegate che si sta allontanando e scomponendo in bioccoli di nuvole. Solo a questo punto l'agnizione di Agenore: «tanto, tanto tempo fa», «ho la sensazione di aver già visto quel vascello». Le ultime inquadrature sono per il quadretto familiare e poi, sul tema *«Puoi volare!»*, panoramica verso l'alto: la luna nel cielo e gli ultimi fiocchi di nuvole.

Colonna sonora musicale. Quello che piú colpisce nella musica del film sono le parti vocali, c'è un coro usato in tutto il film, una continua musica corale che dà un senso di leggerezza e suggerisce il sogno del volo. Le canzoni del film sono opera di ben sette compositori. La melodia di *«The second Star to the right»* era stata composta da Sammy Fain (autore vincitore di Oscar) per ALICE IN WONDERLAND, poi non usata, qui appena ritoccata, accompagna i Titoli di testa; è una musica di atmosfera con andamento melodico e uso del coro. Uno dei brani piú significativi è *«You Can Fly!»* (usato anche in chiusura del film) ancora di Sammy Fain con il suo stile melodico e l'onnipresente coro. Caso curioso una delle canzoni piú celebri è *«Never Smile at a Croccodile»*, di Frank Churchill, che non si sente nel film se non come sottofondo quando appare il coccodrillo; nella versione di Jerry Lewis ebbe un notevole successo all'epoca, è stato definito «il brano piú famoso eliminato da un film».

Personaggi e Protagonista. Peter Pan è indubbiamente l'eroe dell'Isola Che Non C'è, protegge i Bimbi Sperduti, salva la vita agli altri, nella tribú ricopre un ruolo quasi paterno, si può dire che senza di lui Neverland rimane in attesa del suo attore principale; il terribile avversario, Capitan Uncino, nonostante la sua figura elegante, l'affettazione

di modi raffinati e pretenziosi da adulto di nobili origini, ha invece reazioni infantili e si mostra impacciato e goffo, persino pauroso e sleale; interessante anche il suo rapporto con il ticchettare della sveglia (segno del tempo che scorre) e che lui continua a sfuggire con terrore. Trilli(*) (Thinker Bell) sembra un personaggio innocente ma non lo è, vive nel momento, le fatine sono animate dalle loro emozioni e la sua principale emozione è l'amore per Peter Pan. Ma tutti loro, compresi i personaggi meno delineati come i Pirati, gli Indiani, le Sirene, gli stessi Bambini Smarriti, sono personaggi di Neverland, nome rivelatore di un Non Luogo, una Utopia: è «la mappa della testolina di un bimbo», come chiarisce Barrie nelle prime pagine della sua opera. Peter e il suo mondo agiscono, in realtà, in funzione della famiglia Darling, è all'interno di essa che viene sollevata la questione che crea uno scontro di mentalità. L'età della fantasia e della leggerezza contrapposta al mondo rigoroso e un po' rigido degli adulti, delineato nel severo (ma impacciato) padre di famiglia Agenore Darling. E il personaggio sul quale l'azione si incentra è Wendy, è della sua **volontà di crescere** che il film ci parla e dell'intera parabola che la porta dal rifiuto all'accettazione, è in questa sua evoluzione interiore che si manifesta la sua dimensione di **Protagonista**. Non va però dimenticato neppure Mr. Darling il quale, proprio nella scena finale, mostra il preludio di un cambiamento quando col suo nostalgico «molto, molto tempo fa …» lascia riemergere l'immagine dimenticata, ma mai cancellata, del favoloso vascello, simbolo della **sua stessa infanzia**.

Universalizzazione. L'ambito nel quale si muove Walt Disney – e lo stesso James Barrie – è evidentemente quello della fine dell'infanzia. Il celebre incipit del libro recita infatti: «Tutti i bambini diventano grandi prima o poi: tutti tranne uno»; e, poco avanti, Mrs. Darling, ammirando la sua piccola Wendy sospira: «Oh, perché non puoi restare cosí per sempre?». Disney aveva colto il segreto dell'Autore e lo ripropone con il suo nuovo linguaggio per farne un'opera unica: un racconto di fate per bambini e adulti. Le tecniche dell'animazione resero poi possibile quello che l'opera teatrale non poteva dare: Disney, in realtà, cercò di realizzare il sogno originario di Barrie. Significativo in esso il motivo del tempo che appare cosí costringente e persino minaccioso nei confronti dell'adulto, la perenne agitazione di Mr. Darling, il terrore di

Capitan Uncino, ma che nel film si dilata e si estende: per il bambino tempo e spazio sono dimensioni «altre». Esse rivelano tutto un Mondo di meraviglie e avventure, da questo però si può uscire per sempre, come ammonisce Peter Pan. Ma nel restare vi è una nota di tristezza (i Bambini Sperduti sono abbandonati dalla proprie madri, da qui il loro profondo desiderio) e di grande rinuncia: il senso del futuro e della vita che verrà.

Idea Centrale: L'Infanzia nasconde un Mondo magico e meraviglioso, popolato dalle piú grandi avventure (tutto è nuovo, tutto è scoperta per il piccolo). Ma il bambino – qui piuttosto la Bambina – che si fa consapevole del fatto che un'infanzia senza tempo significa restare catturati in un ambito dove non esistono legami profondi, stabili, dove tutto è un ripetersi dello stesso girotondo (tutto è gioco), scopre infine in sé il desiderio del futuro e quindi **la voglia di crescere**; questo non vuol dire che quel Mondo vada perduto, può riaffiorare nei pensieri e nelle nostalgie dell'adulto, ma non può essere abitato oltre un certo tempo. Tuttavia, come rassicura James Barrie, quel Regno e il suo Re continueranno ad esistere per sempre, «finché i bambini saranno spensierati, innocenti e senza cuore».

regia: Hamilton Luske, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson – adattamento dall'opera teatrale «Peter Pan» di Sir James Mattew Barrie – 14° Classico Disney – prima 5 febbraio 1953 – produz.: Walt Disney (ultimo film distribuito dalla RKO Radio Pictures, poi Disney fonderà la BuenaVista Distribution); nei Titoli di testa i ringraziamenti della Walt Disney Productions all'Hospital for Sick Children di Londra al quale Sir James M. Barrie aveva donato i suoi diritti su «Peter Pan» – durata: 77' – direzione animazione: Milt Kahl, Frank Thomas, Wolfgang Reitherman, Ward Kimball, Ollie Johnston, Marc Davis, Eric Larson, John Lounsbery, Les Clark, Norm Ferguson (ultima collaborazione dei «nine old men») – effetti speciali: Ub Iwerks – colore e styling: Mary Blair (ultima pellicola interamente basata sul suo stile pittorico) – musica e canzoni: Oliver Wallace, Sammy Fain, Sammy Cahn, Oliver Wallace, Frank Churchill, Erdman Penner, Winston Hibler, Ted Sears; sui titoli il tema musicala «La Seconda Stella a Destra» – cast: Bobby Driscoll (Peter Pan voce e modello, in italiano Corrado Pani), Kathyn Beaumont (Wendy modella e voce, per i brani cantati in italiano Tina Centi), Hans Conried (Capitan Uncino e Mr Darling, modello), Bill Thompson (Spugna), Heather Angel (Mrs. Darling), Paul Collins (John Darling voce e modello), Margaret Kerry (Tinker Bell voce e modella), Tommy Luske (Michael Darling voce e modello), Candy Candido (Capo indiano), Tom Conway (narratore, in italiano Stefano Sibaldi), Roland Dupree (Peter Pan, modello azioni acrobatiche) Don Barclay (Denteduro).

Note

(1) Lo stesso Disney rivela: «Trovammo la chiave del nostro approccio [al film] nelle parole dello stesso Barrie: «Niente di importante ci accade dopo aver raggiunto l'età di 12 anni». Aveva anche questo desiderio: «Se solo potessimo rimanere bambini tutta la vita!». In queste due frasi c'era il segreto che l'Autore aveva capito: la realizzazione che nessuna esperienza delle nostre vite può pareggiare quella di un bambino al quale ogni cosa al mondo appare nuova e luminosa e piena di meraviglie».

(2) Il nome della Signora Darling non è mai espresso nel romanzo di J. Barrie. Il nome del Signor Darling, nel romanzo (e in lingua originale), è George.

(3) L'ombra, proiezione del corpo, è quindi segno di corporeità, espressione dell'esistenza reale, la sua assenza, problema iniziale di Peter Pan, dimostra la sua appartenenza ad una dimensione «altra» e spiega anche il suo rapporto con il mondo degli uomini: inevitabilmente fugace.

(4) Milt Kahl, animatore di Peter, disse che «la vera sfida per lui era animare la leggerezza di un personaggio che rimaneva sospeso in aria, non volava ma rimaneva sospeso – e conclude – sono cose che non pensiamo perché siamo immedesimati nella storia».

(5) Il personaggio di Trilli andava immaginato; sulla scena teatrale era rappresentata da un fascio di luce, un faretto luminoso, che si muoveva sul fondo del palcoscenico. «Per realizzare Tinker Bell – come ricorda Leonard Maltin, storico del cinema – venne chiamata Margaret Kerry come modello e si creò un personaggio da pantomima, non parlava ma sapevi esattamente cosa pensava».

(6) Per il «volo» è bene precisare che l'intervento obbligato di Trilli con la sua polverina magica venne inserito in un secondo momento nel testo teatrale di Barrie per timore che i bambini (spettatori), cercassero di emulare i piccoli Darling correndo ovvi rischi.

(7) Erano i bambini che le mamme avevano smarrito: «Sono i bambini caduti dalle carrozzine quando le Tate non guardavano! Se non vengono reclamati entro sette giorni vengono spediti all'Isola Che Non C'è» (Peter Pan).

(8) Dopotutto «le fate sanno essere buone e cattive… e per essere cosí piccine hanno spazio per un solo sentimento alla volta» (Peter Pan).

(9) Il nome viene fatto derivare da «Jolie Rouge» riferito al colore, poi corrotto in Jolly Roger, d'altra parte il Red Jack era il rosso vessillo della pirateria inglese. Il vessillo Rosso veniva issato, durante gli abbordaggi, per indicare «senza quartiere», cioè «senza pietà». Infine Roger significa «Vagabondo» e «Old Roger» è un nome per indicare il Diavolo.

(*) il personaggio di Trilli divenne Ambasciatrice della Walt Disney: era l'ideale per aprire il programma televisivo di Walt ed era perfetta per Disneyland. La sua indipendenza e libertà di pensiero sono state di ispirazione per la nuova generazione di eroine Disney, a cominciare da Ariel, la Sirenetta.

LA SPADA NELLA ROCCIA

(*tit. orig.*: **The Sword in the Stone**)

di Wolfgang Reitherman, 1963

È l'11° lungometraggio animato Disney, l'ultimo con la presenza di Walt, che all'epoca era già impegnato nel successivo MARY POPPINS, lungometraggio «misto» del 1964, mentre stava progettando il futuro LIBRO DELLA GIUNGLA (1967), considerato l'ultimo film del primo periodo disneyano.

«COSA» – Vicenda

Una Leggenda inglese narra di una spada prodigiosa che comparve, infissa in un'incudine ed una roccia, per far sí che venisse individuato il nuovo Re d'Inghilterra per diritto di nascita. Ma il prodigio non ebbe effetto e il Paese sprofondò in un'epoca buia e senza legge.

Merlino, uomo sapiente e saggio dotato di poteri magici, incontra, come ha previsto, nella sua casa nel bosco, Semola, ragazzino sveglio e coraggioso, guidato fin là dal suo destino e si propone come suo maestro per guidarlo al suo legittimo posto nel mondo, insieme rientrano al castello dove vive il ragazzo.

Nel castello Sir Ector, uomo del medioevo, è il tutore di Semola e si scontra con Merlino, ma finisce per accettarlo per timore della sua magia.

È ormai inverno e Sir Pilade porta al castello la notizia che a Londra si terrà un Torneo per scegliere il Re d'Inghilterra, Sir Ector pensa a Caio, suo figlio che ha muscoli ma poco cervello.

Merlino impartisce a Semola, che è convinto di essere senza prospettiva (ma mentre lo dice la sua immagine è riflessa nell'acqua e

capovolta), le sue Lezioni:

Prima Lezione: nella realtà sono presenti aspetti opposti ed è sempre in agguato il pericolo, per sfuggirlo è necessaria l'intelligenza (e l'aiuto degli amici).

Seconda Lezione: la forza piú grande del mondo è l'amore (che significa volere il bene di qualcuno a costo di sacrificio e sofferenza).

Terza Lezione: nel mondo è in atto una lotta fra il Bene e il Male (il Male è finzione, slealtà, furbizia, apparenza, sempre distruttivo e si basa sull'odio), la vera forza sono il sapere e la saggezza e la sua via è quella della «debolezza» (non della prepotenza).

I rapporti tra Sir Ector e Semola sono dapprima di sottomissione e condivisione dei valori della cavalleria, poi Semola si ribella, difende Merlino e sembra aver accolto i suoi insegnamenti, compreso quello di abbandonare tutte le illusioni e ambizioni «medievali»; infine Semola però accetta di essere ancora scudiero di Caio, Merlino ritiene di aver fallito e lo abbandona.

Semola/Artú va cosí a Londra al Grande Torneo, siamo agli inizi del nuovo anno, seguendo il suo impulso/destino, ma proprio in quella città, in virtú di un volere superiore, estrae la spada dalla roccia, viene proclamato Re d'Inghilterra e deve accettare questo suo ruolo impegnativo; Merlino, invocato, ritorna, solo allora capisce chi fosse veramente il ragazzo e resta con Re Artú per aiutarlo nel suo compito.

«COME» – Racconto

Il film inizia con una **Premessa** che introduce la storia come «**Leggenda**» e ne precisa gli elementi.

Il Racconto ha vari momenti narrativi, divisi in modo quasi didattico da dissolvenze in chiusura al nero (le dissolvenze incrociate rappresentano una interruzione meno enfatizzata, dove l'azione ha una maggiore continuità): l'incontro di Semola con Merlino; il confronto tra il mago e Sir Ector; le lezioni del mago precettore a Semola; il duello di magia tra chi opera per il Bene e chi invece per il Male; il compimento del destino del ragazzo, questi sono strutturati in modo tale da evidenziare due **filoni:**

il Primo Filone è quello del Mondo medievale, nel quale prevale la forza fisica alla quale ci si deve adeguare ed esercitare, è il mondo

di Sir Ector e del figlio Caio, uomini del medioevo;

il Secondo Filone è quello delineato dagli insegnamenti di Merlino, mago saggio e sapiente (anche preveggente, ma fino ad un certo punto).

I due Filoni costituiscono i **Perni Strutturali**, cioè le «linee di forza» in base alle quali si struttura la narrazione.

Nel Primo Filone Semola è inserito nella sua vita al castello dove l'esempio è Caio, tutto muscoli ma goffo e incapace, persino negli allenamenti, di usare un minimo di abilità nell'uso delle armi.

Nel Secondo Filone Semola segue gli insegnamenti di Merlino, un serio allenamento con un andamento in «crescendo» (il pesce persico: acqua; lo scoiattolo: sui rami degli alberi; il passero: cielo) e ben diverso da quello di Caio.

In particolare i nuclei relativi alle lezioni di Merlino, sia pure in un contesto umoristico e spettacolare, hanno una vera e propria funzione tematica con intento pedagogico-formativo: le riflessioni sulla realtà, insieme di aspetti opposti e dove è sempre in agguato il pericolo; il richiamo all'uso dell'intelligenza (soprattutto per il piccolo) in opposizione alla forza bruta; il significato dell'amore (la forza piú grande del mondo) che consiste nel volere il bene di qualcuno a costo di sacrificio e sofferenza; la rivelazione che nel mondo è in atto una lotta tra il bene e il male e la definizione che il male è finzione, slealtà, furbizia, apparenza, è sempre distruttivo e si basa sull'odio, mentre le forze a cui attingere sono il sapere e la saggezza, sono tutti principi che fanno parte di un evidente (e valido) percorso formativo.

La colonna sonora musicale non usa ancora i «leit motiv» (temi ricorrenti legati a particolari personaggi), i temi musicali delle canzoni relative ad un personaggio non vengono riproposti nel corso del film (le melodie vengono comunque utilizzate anche come sottofondo, oltre al momento in cui vengono cantate); «in MARY POPPINS ad esempio – come sostengono gli autori delle musiche, i fratelli Sherman – succede continuamente, quando c'è Mary si sente *«Basta un poco di zucchero»* quando c'è Bert, *«Camcaminin»* lo evoca» . In conclusione dobbiamo rilevare comunque che i brani, secondo la tradizione Disney, presentano un valido collegamento tra musica, parole e immagini.

Individuazione del Protagonista. È evidente che tutto il film si incentra sulla figura di Semola/Artú, anche quando è assente nella Premessa,

è di fatto lui che si sta aspettando, e cosí come fa Merlino nella sua casa nella foresta. Il confronto è tra i due mondi, ma in funzione sua, è lui che dovrà scegliere e decidere; la sua scelta sorprende e delude anche il mago veggente che ritiene di aver fallito, in realtà è Semola che deve scoprire da solo la sua via e il suo destino (il suo posto nel mondo), per cui è funzionale soprattutto il suo viaggio a Londra, osteggiato dal pur saggio Mago. Semola subisce una evidente trasformazione (da Semola ad Artú) sia di stato: da orfano senza prospettive (cosí si ritiene) a Re d'Inghilterra (da notare che nel film non si mettono in evidenza le sue origini regali), sia psicologica: apprende le verità profonde della vita e giunge, sia pure con riluttanza, ad accettare il suo grave compito nel mondo

È la Storia-Leggenda di Semola/Artú, ragazzo gracile ma svelto e dotato di buona volontà, **il quale**, pur essendo attratto dal mondo medievale ed avendone appreso conoscenze, assecondando il proprio destino, grazie all'incontro con Merlino, mago sapiente, dopo averne accolto-compreso gli insegnamenti – nella realtà ci sono aspetti opposti ed è sempre presente la minaccia della forza bruta alla quale si può sfuggire con l'intelligenza, che l'amore è la forza piú grande della terra e che nella realtà è in atto una lotta tra ciò che tende al bene e ciò che tende al male ma la vera forza è il sapere e la saggezza – e dopo esser giunto, seguendo il proprio impulso, a Londra, in virtú di un volere superiore, estrae la spada dalla roccia, **diviene** Re d'Inghilterra e **accetta** questo suo ruolo nel mondo, ritrovando infine al suo fianco il saggio Merlino.

A **quale livello** è preso il Protagonista?

Benché sia un racconto leggendario, riferito a personaggi fantastici: adolescente-Re, Mago-sapiente, Maga-crudele, i valori espressi sono universalizzabili e fanno parte della stessa realtà «comune» (gli insegnamenti e le realtà del mondo), il Protagonista è quindi un adolescente alla ricerca del «suo posto nel mondo» (come adolescente appunto, piú che come «principe»; il film, trascura la sua discendenza regale) e nella sua esperienza di conoscenza della realtà, dotato, come detto, di buona volontà, capacità di impegno, ma nel complesso con doti «comuni».

Idea Centrale: la buona volontà unita ad un buon uso dell'intelligen-

za applicati allo studio per una piú profonda conoscenza della realtà, della quale è parte essenziale l'esperienza del fenomeno «amore», permettono di prevalere sulle forze distruttive del male e di trovare il proprio posto nel mondo (questo è comunque in sé un successo) anche ad un adolescente apparentemente non dotato di particolari risorse, né fisiche (muscoli), né familiari (ritenersi un orfano senza prospettive), purché assecondi la propria natura, destino, secondo un Volere Superiore, (un disegno presente nelle cose umane) e segua i buoni insegnamenti di saggi maestri.

regia di Wolfgang Reitherman; musiche di Robert e Richard Sherman – Walt Disney, USA 25 dicembre 1963 (79'); dal romanzo di T. H. White.

MARY POPPINS

di Robert Stevenson e Hamilton S. Luske

Cinque OSCAR 1964
Migliori:
• attrice a Julie Andrews • Montaggio • Colonna sonora • Canzone «Camcaminí» • Effetti speciali visivi

Dal 2013 è conservato nel National Film Registry della Biblioteca del Congresso degli Stati Uniti d'America.

Il **Racconto** scorre in un arco di tempo piuttosto breve (lo spazio di un «cambio di vento») e con struttura lineare, in particolare, dopo i **Titoli di Testa,** accompagnati dai **Temi musicali**, il film si apre con un:

Prologo, breve scena nella quale Bert, suonatore ambulante, mostra di intuire in un soffio di vento l'arrivo di «un ospite» e poi conduce gli spettatori (look in camera) in via dei Ciliegi n°17, quartiere elegante di Londra, dove abita la famiglia Banks.

Si passa poi ad **introdurre** i componenti della famiglia a partire dal «problema» rappresentato dai bambini e il conseguente abbandono della Tata Katie: per prima si presenta Mrs. Winifred, impegnata nel movimento delle «suffragette», poi Mr. George, agiato bancario soddisfatto del suo mondo ben organizzato e ritmato dalla precisione dell'Ammiraglio Boom, infine Jane e Michael, «le piccole belve»; cercando la soluzione del problema appare misteriosamente Mary Poppins portata dal **vento dell'Est** (CT banderuola che ruota). Nel suo incontro con Mr. Banks, la Tata riesce a mettere in confusione e a sconcertare l'imperturbabile «signore del maniero» prendendo lei in mano la situazione, eppure George, pur non riuscendo a nascondere il suo disorientamento, si mostra stranamente entusiasta.

Da questa **Introduzione** si possono già intuire i **due Filoni** portanti del film:

nel **Primo Filone** è delineata la famiglia Banks, benestante, dove tutto sembra ordinato e ben ritmato, ma appare evidente sin dalle prime battute che le persone **non** si ascoltano: Winifred, la madre, sa parlare solo della sua attività politica e non sente neppure le proteste di Tata Katie che le parla dei bambini; George, il padre, è talmente preso dalla sua attività – una identificazione evidentemente sottolineata dal cognome – e dalla sua personale visione del mondo da non accorgersi di ciò che realmente accade nella sua casa – che peraltro vorrebbe dirigere come il proprio ufficio – in realtà è sempre sorpreso e sopravanzato dalle situazioni (ha però un strana **intuizione** circa l'efficacia della nuova Tata). I bambini poi sono «terribili»: è la spia di un malessere ma anche di una mancanza di comprensione.

Il **Secondo Filone** mostra l'azione e gli insegnamenti della nuova Tata e di Bert. Mary Poppins sa, fin da subito, prendere «le misure» ai bambini, dai suoi «modi» e dalle sue azioni scaturiscono sorpresa (sa sempre sorprendere i ragazzi) e **insegnamenti**, con il primo: «Chi ben comincia», ordine e precisione ma con la magia del gioco, fa capire che «basta un poco di zucchero» per addolcire anche ciò che sembra sgradevole. Particolare importanza assumono le «**Uscite**» («Mary Poppins non è una Tata come le altre»).

La **Prima Uscita al Parco** è un incontro con il mondo della magia e della fantasia (sequenza mista: attori umani e disegni animati) in un tipico paesaggio inglese, con ambiente primaverile, si celebra lo «star bene insieme»: Mary e Bert mostrano l'armonia in un rapporto di coppia sottolineando le qualità del partner (ma senza andare troppo oltre per il veto della Travers che non voleva coinvolgimenti emotivi tra i suoi due personaggi), il tutto coinvolge i bambini in un «quadro» di allegria, armonia e felicità; poi bisogna ritornare ad una realtà molto meno attraente, ma adesso persino la medicina da prendere risulta gustosa (altra piccola magia) e la successiva ninnananna *«State svegli»* mostra l'importanza di saper «assecondare» e non «imporre» nel rapporto con i bambini. Ci sono già le prime **reazioni** in casa Banks, piú serenità, persino tra la servitú, solo Mr. Banks è «indisposto», irritato.

Nella **Seconda Uscita** è presentata l'ilarità come «malattia» (in una

società troppo seriosa e austera, anche con i bambini), è contagiosa, ti fa «andare su» salire di livello, come lo stare con gli amici in allegria, ma poi bisogna ritornare giú, con i piedi per terra, nella realtà. Nuove **reazioni**: Mr. Banks è sempre piú contrariato, affronta Mary Poppins (l'intenzione è il suo licenziamento?) ma lei, con fermezza e sottigliezza psicologica lo induce a fare quello che non avrebbe mai fatto: portare l'indomani i ragazzi con sé nel suo mondo, la Banca. Mr.Banks, di nuovo un po' confuso, ritiene infine valida la decisione presa. Con la nuova ninnananna, *«Sempre, sempre, sempre»* (primo titolo «Tuppence a bag», per noi *«La Cattedrale»*) un inno al saper donare di cuore, Mary Poppins mostra attraverso la boccia di vetro, in dissolvenza, la cupola della cattedrale (Saint Paul) e la vecchietta che vende briciole per due penny, proprio di fronte c'è l'ingresso della Banca Daws: in questo modo si crea un bivio.

La **nuova Uscita** è quindi con il padre e va ricondotta al Primo Filone, si punta al nucleo centrale del mondo di George: la **Fidelity Fiduciary Bank**, modello di solidità ed organizzazione da cui deriva «il potere che solo il credito può dar». Per tutto questo bastano solo due penny (Mr. Dowes Senior ha iniziato cosí), ma c'è anche il «donare»; la re-azione dei due bambini è clamorosa: il semplice grido di Michael è capace di scatenare il panico tra i correntisti e far vacillare quell'imponente istituzione. Nuova fuga, con possibili incontri pericolosi, ma poi appare Bert, il suo pacato discorso e la conseguente **riflessione** dei bambini sul ruolo del genitore.

L**'ultima Uscita** è quasi fortuita ma porta i bambini nel **mondo incantato dello spazzacamino** «tra la terra e le stelle», sui tetti di Londra. C'è un mondo intero, quasi un altro «livello» e, come osserva Bert: «chi lo vede cosí, a parte gli uccelli, le stelle e gli spazzacamini?», è un mondo di magia, di bellezza e regno dell'amicizia che culmina con la sarabanda del *«Tutti insiem!»*. Questo mondo cosí «altro» precipita, ritornando a terra, proprio nel salotto di casa Banks portando scompiglio, i bambini appaiono spazzacamini, persino le domestiche sono trascinate in quella danza frenetica ed anche Winifred, ma Mr. Banks ne è addirittura sconvolto, affronta deciso Mary Poppins, che però «non dà spiegazioni» poi, in aggiunta, riceve una telefonata allarmante dalla Banca. Questa volta la sua **reazione** è già nel tono lento e dimesso

del suo tema musicale (*«Io vivo come un re»*), ora George mormora «a volte un uomo si sente un gigante …»; è rimasto nello studio il solo Bert ed è con lui che si confida attribuendo all'influenza di Mary Poppins tutti i suoi guai e conclude «davvero non so piú che far». Bert, mentre sta terminando il suo lavoro, parla sul tema musicale «Un poco di zucchero» – è come se attraverso di lui agisse Mary Poppins [1] – e le sue osservazioni, concilianti ma severe sul fatto che George, come padre, «non ha mai tempo da regalar», portano l'uomo ad iniziare una profonda **riflessione** (sottolineata dai PP). Questa prosegue mentre i bambini, scusandosi, gli consegnano i due famosi penny, George è assorto, quasi distaccato, ma ringrazia (non ha piú l'atteggiamento severo e sempre sicuro di sé).

Infine **George Banks esce di casa** e si avvia attraverso viali nebbiosi. In una serie di dissolvenze, prosegue il suo lungo momento di **meditazione**; arrivato alla Banca questa volta si sofferma davanti alla scalinata della Cattedrale, dove non è però presente la vecchina, (da notare che, durante tutto il suo percorso, risuona il tema della *«Cattedrale»*, lento, solenne in crescendo, l'orchestrazione parte da un tono basso per ampliarsi nel suono dell'intera orchestra completa di organo e coro) poi sale la scalinata della Banca. L'incontro con i suoi superiori è traumatico, ciò che è accaduto alla banca è paragonato al peggior disastro mai avvenuto (con un pizzico di ironia si cita il «Boston Tea Party») Banks viene «degradato» (qui l'umorismo colpisce i «simboli» dello status di uomo della City) e licenziato. George nella sua **reazione** si difende pronunciando la parola che resta quando non si ha piú nulla da dire («Supercalifragilicexpialidocius») ed entra cosí nel mondo di Mary Poppins, poi racconta la storiella di Bert e conclude affidando a Dawes Senior i due penny di Michael, infine al ritmo di *«Un poco di zucchero»* esce saltellando; tuttavia la sua pazzia-allegria è contagiosa e il Presidente, il vecchio e severo Mr. Dawes, con ansiti che si trasformano in una risata via via irrefrenabile, inizia a sollevarsi dal suo seggio.

Siamo alla **Conclusione: il vento cambia** (in dissolvenza CT della banderuola che ruota) è il momento in cui Mary Poppins deve salutare i bambini, li sospinge incoraggiandoli verso i genitori; Jane e Michael sono tristi ma il padre è tornato, è un uomo nuovo, con due penny

ha aggiustato l'aquilone, la mamma aggiunge la coda con la fascia da suffragetta e tutti insieme (è la prima volta) vanno al Parco, il tema musicale ora è quello de *«l'Aquilone»* (in un crescendo a cui si aggiunge il coro), il tema è ripreso da Bert, ora venditore di quei giochi. Tutti sono felici con le loro «ali» colorate che veleggiano nel cielo, sono presenti persino i soci della Banca e George viene reintegrato/promosso nel suo lavoro.

Epilogo, Mary è ora sola (PP), nel suo strano dialogo con la testa di pappagallo sottolinea che i bambini devono stimare il loro padre piú di quanto stimino lei stessa: «**è cosí che deve essere**» e le persone «praticamente perfette» non si lasciano coinvolgere dai sentimenti, poi riprende il volo per tornare al suo mondo fantastico sopra le nuvole (tema musicale *«Un poco di zucchero»*), Bert è il solo a vederla e la saluta, lei volgendosi sorride, appena la sua figuretta si defila riprende il tema de *«L'Aquilone»*.

Nei **Titoli di coda** viene svelato l'interprete del personaggio di Mr Dawes Senior: è, sorprendentemente, lo stesso Dick Van Dyke [(2)]

La **Colonna sonora musicale:** (importante, il film è un musical)**,** gli autori, Richard M. e Robert B. Sherman, impiegarono la tecnica del «leit-motiv», il principio cioè di abbinare temi musicali ai vari personaggi; questi brani vengono anticipati nei titoli di testa e poi regolarmente richiamati durante il film. In particolare *«Un poco di zucchero»* è il tema di Mary Poppins e del suo insegnamento, *«Io vivo come un re»* indica George Banks, *«Suffragette a noi!»* Winifred Banks, *«Cam-caminí»* è il tema di Bert; *«Sempre, sempre, sempre»* fu una delle prime canzoni scritte per il film e fu studiata non solo per il contenuto musicale ma anche per il significato delle parole, come abbiamo detto è un inno al saper donare, anche piccole cose: per un atto di bontà bastano due penny, l'alternativa è la ballata scozzese *«Due penny in Banca»* che esalta i vantaggi del denaro inteso come credito; infine *«L'Aquilone»* è il tema della ritrovata armonia e di uno sguardo verso l'alto.

Individuazione del/dei **Protagonista/i:**

L'aver sottolineato nel testo il termine «Reazione» facilita adesso nel compito di individuare la figura del Protagonista del Racconto; naturalmente protagonista a livello cinematografico è Mary Poppins[(3)], come indica anche il titolo, è attorno a lei che viene costruito tutto il

film, ma di fatto lei e Bert, a un livello piú profondo di lettura, agiscono **in funzione** della **famiglia Banks** e, attraverso le loro sollecitazioni e insegnamenti, si manifestano le reazioni e le riflessioni individuate, per cui potremmo tracciare:

è la Storia della famiglia Banks – persone benestanti[4], Mrs. Winifred è una suffragetta che dedica molto del suo tempo alla politica, Mr. George è un funzionario di banca pieno di certezze, i bambini sono definiti «terribili» – **nella quale** l'intervento misterioso di una Tata con i suoi insegnamenti e di un uomo semplice ma dotato di grande sensibilità, provoca un **profondo cambiamento nei rapporti** facendo sí che **i bambini** si rendano conto del difficile ruolo del genitore (dei pensieri e delle preoccupazioni che colpiscono anche i «grandi», dell'aiuto del quale forse hanno bisogno) e che **i genitori** si accorgano dell'importanza di donare maggiore ascolto e tempo ai loro figli; **in particolare Mr. Banks**, con una prima intuizione e poi attraverso una profonda riflessione, capisce l'importanza di sapersi collegare a quel mondo di bellezza, fantasia, allegria, amicizia proprio dell'infanzia che rivela una realtà molto piú ricca e dove basta poco per trasformare tutto.

A **quale livello** considerare i personaggi[5] e particolarmente i Protagonisti?:

La famiglia Banks è, tutto sommato e con i limiti detti, una famiglia comune nella quale ciascuno sembra vivere in un mondo proprio, ognuno con i propri interessi assolutizzanti (tutto questo può facilmente essere ricondotto all'oggi) in realtà nessuno sa che cosa facciano gli altri mentre il padre è convinto di essere il «signore del maniero», si parla di cose diverse e non ci si ascolta nemmeno, naturalmente c'è disarmonia e sostanziale disordine, evidenziato soprattutto dal comportamento irrequieto dei bambini, ma questo è comunque il **livello** concreto **di realtà;** i livelli ai quali sono posti gli altri personaggi sono piuttosto «ideali» o, se vogliamo, fiabeschi: **sulle nuvole**, mondo accessibile solo a Mary Poppins, «praticamente perfetta»; **sui tetti di Londra**, Bert, lo spazzacamino, uomo semplice dotato di grande sensibilità che non si angustia con le preoccupazioni, prende la vita come viene e non si lascia chiudere in «gabbie», ma non ha la responsabilità di una famiglia; **al soffitto,** lo zio Albert, la persona allegra «Rido da morir», sa cogliere gli aspetti divertenti della vita: questo ti fa andare su, ma poi

devi ritornare con i piedi per terra; Mr. Banks è l'immagine di questa concretezza, ma è solo illusoria, il suo orizzonte è troppo limitato (il nome stesso lo delimita in quell'ambito specifico) e dovrà perdere tutto per riconnettersi al mondo della propria famiglia.

A questo punto della Lettura annotiamo intanto una prima Idea parziale: nel momento in cui l'uomo sembra perdere le proprie assolute concrete certezze, ha la possibilità di riscoprire, nella sua interiorità, i profondi valori della vita.

Idea Centrale infine, può essere: l'armonia all'interno della famiglia, e quindi un ordine in un senso piú profondo, nasce dall'attenzione, dall'ascolto, dal saper donare qualcosa del proprio tempo, capire e condividere il mondo dell'altro (questo è detto per i genitori ma anche per i figli, il senso è la reciprocità), in particolare saper accettare il mondo dei bambini permette di scoprire un mondo «superiore» (con una accenno all'elemento religioso: la Cattedrale) fatto di magia, bellezza, gioia dello stare insieme; occorre precisare che un padre di famiglia deve mantenere il suo senso della realtà (non si può vivere sulle nuvole o scorrazzare sui tetti di Londra) ma può sempre collegarsi a quel livello di esistenza «superiore» magari attraverso il sottile spago di un Aquilone che lo spinga ad alzare lo sguardo verso l'alto.

In riferimento al film SAVING MR. BANKS (2013) quanto detto permette di aggiungere che, attraverso la Lettura effettuata, si può davvero cogliere una operazione di «salvataggio» del Sig. Banks, poiché quel limite indicato che lo rinchiudeva (la «gabbia») nell'ambito specifico del suo lavoro, infine viene superato, Mr. Banks non resterà l'«uomo Banca» e recupererà il rapporto con i suoi figli: il film lo assolve.

regia: Robert Stevenson (sequenze dal vero) e Hamilton S. Luske (sequenze animate) – sogg.: tratto dai racconti di Pamela L. Travers – scenegg.: Bill Walsh e Don DaGradi – mus.: Richard M. e Robert B. Sherman e Irving Kostal – fotogr.: Edward Colman – mont.: Cotton War Burton – scenogr.: Carroll Clark, William H. Tuntke – arredamento: Hal Gausman, Emile Kuri – effetti speciali: Peter Ellenshaw, Eustace Lycett, Robert A. Mattey, Hamilton Luske – suono: Robert O. Cook – interpr. princ.: Julie Andrews (Mary Poppins), Dick Van Dyke (Bert e Mr. Dawes Senior), David Tomlinson (Mr. George Banks), Glynis Johns (Mrs. Winifred Banks), Karen Dotrice (Jane Banks), Mattew Garber (Michael Banks), Hermione Baddeley (Ellen, cameriera), Reta Shaw (Mrs. Brill, cuoca), Elsa Lanchester (Tata /Nanna Katie), Ed Wynn (zio Albert),

Reginald Owen (Ammiraglio Boom), Don Barclay (Mr. Binnacle, Primo Ufficiale dell'Ammiraglio), Arthur Treacher (Jones Constable), Arthur Malet (Mr. Dawes Junior), Jane Darwell (Vecchietta degli uccellini), Betty Lou Gerson (Vecchia che spaventa i bambini), Larry Thomas (controfigura di Julie Andrews), il cagnolino John – colore – durata: 140' – produz.: Walt Disney Production – origine: USA, 1964 – distrib.: Buena Vista International Italia.

Note

(1) In effetti non sarebbe stato molto credibile che, all'inizio del '900, una donna potesse dare consigli ad un uomo; Bert nel film agisce, a volte, come una proiezione di lei anche in considerazione del fatto che il personaggio, nei libri della Travers, non ha un ruolo cosí ampio.

(2) Karen Dotrice (Jane) e Mattew Garber (Michael) ignoravano che Dick fosse l'interprete del personaggio di Mr. Dowes Senior, lo ritenevano in realtà un vecchio cadente e un po' sgradevole; la cosa non deve sorprendere perché i bambini, durante le riprese, erano tenuti all'oscuro di ciò che sarebbe avvenuto nelle scene da girare, questo per favorire le loro reazioni spontanee: sorpresa, paura, meraviglia … ad esempio la scena con la medicina che esce dalla bottiglia con colori e gusti diversi li lasciò letteralmente a bocca aperta.

(3) Il film inizia con Mary Poppins sulla sua nuvola e con Bert al parco e sarà proprio lui (è la sua funzione) a condurci a casa Banks; alla fine ancora Bert al parco e Mary che fa ritorno al suo mondo, tutto si ricompone in uno schema immutabile, ma qualcosa è invece profondamente cambiato.

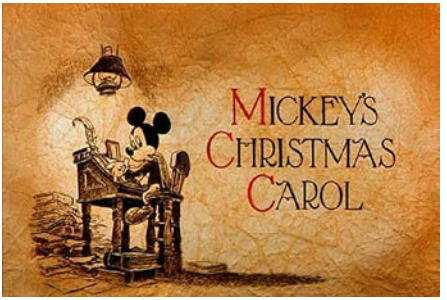
(4) La Travers avrebbe preferito una ambientazione piú modesta ma d'altronde il suo libro era anche ambientato nella Londra degli anni trenta, gli autori dei brani musicali, i fratelli Sherman, spostarono l'ambientazione ad inizio di secolo, considerando che in quel mondo una Tata che vola sarebbe stata «piú credibile».

(5) Uno dei «personaggi» piú impalpabili del film è il vento, è invisibile e tuttavia merita di essere citato perché risulta cruciale per i cambiamenti che porta.

CANTO DI NATALE DI TOPOLINO

(*tit. orig.:* Mickey's Christmas Carol)

di Burny Mattinson, 1983



La **Premessa** (sullo sfondo dei Titoli di testa) introduce la narrazione come una antica storia e ne «schizza» i personaggi, come in uno storyboard.

Partendo proprio da questo elemento è opportuno cogliere un importante «**come**»: i Personaggi del racconto di Dickens sono, nel film, «interpretati» dai personaggi Disney (disegni animati, quindi immagine mentale) in funzione di Attori («realtà») che interpretano Ruoli («finzione»), questa «interpretazione» conferisce ai personaggi della storia letteraria caratteristiche tipiche dei cartoon ma salvaguardando certe caratteristiche «interpretative». Ad esempio il personaggio di Ebenezer Scrooge è per Scrooge McDuck (il nostro Paperon dei Paperoni) un semplice ritorno al suo modello ispiratore: Carl Barks, ideatore del personaggio, non ha mai nascosto l'origine dickensiana del suo character. Topolino può interpretare Bob Cratchit in virtú del suo essere «un bravo ragazzo», dalla natura lineare, un eroe semplice e modesto, non è uno che «risponderebbe per le rime» a Scrooge. Donald invece lo farebbe, inoltre è il nipote «naturale» per Ebenezer (un ruolo che conosce bene!). Jiminy Crickett crea con Scrooge un contrasto comico: cinico e pessimista l'uno, ottimista e impegnato nel suo ruolo di «buona coscienza» l'altro. Piú problematico appare l'abbinamento Pippo/Marley, ma questo serve proprio a smorzare i toni troppo cupi rendendo lieve-comico l'intervento dello spettro – di per sé spaventoso – del racconto. Anche con Willie il Gigante si aprono le possibilità per numerose gag. Di fatto, tutta la tribú Disney è coinvolta nel film, anche per semplici comparsate, e questo crea un alone di simpatia, piacevolezza, umorismo ma non bisogna

dimenticare il personaggio di Gambadilegno che spicca, riportato al suo ruolo tenebroso (un suo nome in origine è Black Pete: Pietro il Nero), lui sa riportare al clima inquietante della storia: il suo ruolo è quello di annunciare il futuro di un malvagio, ed il suo contesto è, secondo il dettato del racconto di Dickens, un cimitero dove si trova una tomba aperta.

Passando ai vari momenti narrativi si coglie agevolmente come questi siano strutturati in modo tale da evidenziare tre grandi parti:

nella **Prima Parte** viene presentato Ebenezer Scrooge nel contesto della giornata della vigilia di Natale e nelle sue azioni, e soprattutto reazioni, in rapporto agli altri personaggi della storia: l'impiegato, il nipote e i due collettori per i poveri, ne risulta un ritratto dal quale emergono avarizia, durezza, insensibilità, quindi un totale rifiuto dello spirito natalizio;

nella **Seconda Parte** c'è l'incontro di Ebenezer con il surreale, una dimensione introdotta dalla visita spettrale del socio Jacob Marley. Attraverso il successivo e annunciato incontro con gli Spiriti del Natale Passato, Presente e Futuro gli è offerta l'occasione, probabilmente la sua prima (e forse anche ultima), di compiere un profondo esame di ciò che è stata, è tutt'ora, e potrebbe essere nel futuro la vita di un uomo chiuso in sé, arido e solo;

la **Terza Parte** vede il nuovo Ebenezer e le sue azioni sono speculari ma di segno opposto rispetto a quelle dell'inizio. Adesso è generoso: dona con larghezza ai due collettori. È disponibile: accetta l'invito in famiglia del nipote Fred. Dimostra sensibilità: riconosce le necessità e anche la competenza del proprio impiegato e si impegna per il bene della sua famigliola. A compimento di tutto ciò nelle immagini conclusive del film la sua stessa effige, con in braccio il piccolo Tim e circondata dai Cratchit, è posta al centro della ghirlanda natalizia nei titoli di coda.

Proprio in forza della struttura semiologica la **terza Parte (**Conclusione) si contrappone alla **Prima** (Introduzione) in virtú della **Seconda**: quella particolare notte di Natale divenuta, per Ebenezer, la notte degli Spiriti.

Il testo del **Tema musicale** in apertura e in chiusura del film è : *«Quanta gioia dà dire Buon Natale …»*

Protagonista. È evidente come tutti i Personaggi agiscano in funzione di Ebenezer Scrooge, come tutte le azioni siano riconducibili a lui e come lo stesso Scrooge subisca una profonda **trasformazione** (una vera conversione), resa esemplare dalla iterazione degli stessi avvenimenti, maturata durante la notte di Natale. Quindi si può dire che:

è una antica **Storia** – di derivazione letteraria –, interpretata da Scrooge Mc Duck e dalla Banda Disney, che parla **di** Ebenezer Scrooge, uomo avaro, insensibile, privo dello Spirito del Natale, **il quale**, avendo mancato nella giornata della Vigilia di generosità nei confronti dei poveri, di onestà e sensibilità nei confronti del suo impiegato (e della di lui famiglia), di disponibilità nei confronti del nipote; avendo, anche a causa di ciò (e della propria condotta di vita) incontrato durante la notte di Natale il fantasma del defunto socio Marley e gli Spiriti del Natale Passato, Presente e Futuro, ed avendo compreso da loro ciò che lui stesso è stato, è adesso e potrebbe, molto probabilmente, divenire in futuro (significativa la battuta irridente «L'uomo piú ricco di tutto il cimitero!»); avendo inoltre compreso che questa è una opportunità che gli viene offerta in quella Notte, al mattino (di Natale), gioioso, dona con generosità ai poveri, è disponibile nei confronti del nipote, rende giustizia con generosità e sensibilità al proprio impiegato, tanto che la sua immagine, insieme alla famiglia Cratchit, è posta al centro di una ghirlanda di agrifoglio, simbolo augurale del periodo e dello spirito natalizio.

Universalizzazione. La domanda importante è: **a quale livello** agisce il **Protagonista**?

Il suo «livello» è quello di uomo/persona avaro, insensibile, ingiusto, arido; questa che sembra una limitazione del «livello» è invece importante perché Scrooge costituisce un «caso limite», **esemplare**: anche per il suo «caso» estremo c'è, per l'Autore (del Film, come del Racconto letterario) speranza di recupero e salvezza, certo a una condizione. Il Natale, la sua notte, è il momento magico/miracoloso nel quale può essere data ancora **una possibilità** (è momento di elevazione spirituale, di conversione), è proprio in quella notte, nella quale possono avvenire cose mirabili, che Scrooge rivede il suo Passato, osserva in modo diverso il suo Presente e scorge il suo probabile Futuro, cioè, aiutato dagli Spiriti, compie una **seria e profonda riflessione sulla propria**

vita alla luce di quella ricorrenza che aveva tanto disprezzato durante il giorno (e delle sollecitazioni ricevute, apparentemente rifiutate con mala grazia).

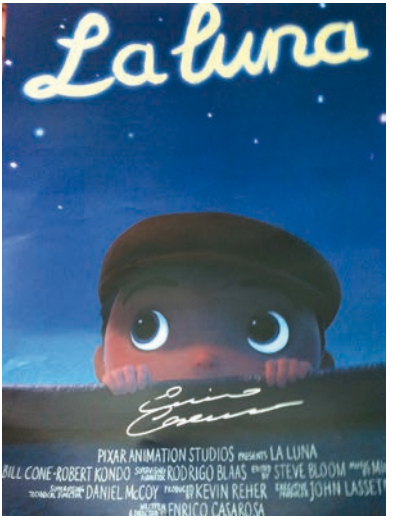
Idea Centrale. Anche la persona chiusa entro i limiti della propria avarizia, egoismo, materialismo (attaccamento ai beni materiali che esclude una visione superiore) e per questo quanto mai insensibile allo spirito del Natale, se riesce, in quel momento prodigioso dell'anno, a riconsiderare la sua vita ed a comprendere l'importanza e la pienezza di valori quali la generosità del cuore, la disponibilità, la sensibilità verso il prossimo e sa accoglierli in sé, può, in virtú di questa sua trasformazione, divenire essa stessa **figura esemplare** di quello spirito/disposizione dell'animo che riteneva cosí estranea alla sua natura.

È evidente, a questo punto, come il film (ma anche il racconto letterario) sia una riflessione sul **significato del Natale**, come l'Autore dica che questo significato, proprio nel suo senso piú pieno, consista in questa **conversione del cuore** e come a nessuno essa sia preclusa, neppure al «caso limite» di Ebenezer Scrooge.

prodotto e diretto da Burny Mattinson – basato sul racconto «A Christmas Carol» di Charles Dickens – sceneggiatura: Burny Mattinson, Ed Gombert, Don Griffith, Tony L. Marino, Alan Young, Alan Dinehart – supervisione animazione: Eric Larson – animatori: David Block (Scrooge); Mark Henn [si ispirava a Freddy Moore] Topolino e il Grillo Parlante; Glen Kean (Willie e Pippo); e poi Ed Gombert; Dale Baer; Randy Cartwright. (Tra i «Talenti creativi» è presente John Lasseter) – cast e doppiaggio originale: Ebenezer Scrooge (Paperone) voce Alan Young; Bob Cratchit (Topolino) voce Wayne Allwine; Fred (Paperino) voce Clarence Nash [ultima esibizione, dopo 50 anni]; Jacob Marley (Pippo) voce Hal Smith; Spirito del Natale Presente, Willie il Gigante e Spirito dei Natali Futuri (Gambadilegno) voce Will Ryan; Spirito dei Natali Passati (Jiminy Cricket) voce Eddy Carroll; Piccolo Tim (Tip) voce Dick Billingsley; Isabella (Paperina) voce Patricia Parris; Primo Collettore per i poveri (Topus Waterat) voce Hal Smith; Secondo Collettore per i poveri (Talpino Sweetmellow) voce Will Ryan – musiche: composte e condotte da Irwin Kostal; «Oh, what a Merry Chritmas Day» parole e musica di Fredrick Searles e Irwin Kostal – durata 26' – origine USA, 1983 – Walt Disney Production.

LA LUNA

di Enrico Casarosa, 2011



LA LUNA è particolarmente interessante per le atmosfere e le musiche. Enrico Casarosa è il primo regista italiano che realizza un corto per la Pixar-Disney. Lavora dal 2002 per la Pixar Animation Studios in California e attualmente è responsabile del team degli Story Artist «I Raccontastorie»; ha partecipato ai film CARS, RATATOUILLE, UP e molti altri. In questo corto ha cercato di creare con immagini e musica una «sensazione felliniana».

La storia, molto semplice e poetica, ha uno sviluppo lineare ed una struttura che si può ridurre a due grandi momenti ed una breve introduzione: nell'**incipit** significativo è il dettaglio con **il nome** dell'imbarcazione(1) che coincide, anche nello stile grafico, con **il titolo**[2] del corto, durante questo momento il primo volto (PP) che si inquadra è quello del bambino (guarda il mare con i suoi occhi sgranati) e le inquadrature della barca passano da una ripresa laterale ad una a piombo dall'alto.

La **Prima Parte** è dedicata alle scoperte del bambino, sempre sottolineate da suoi PP: il «regalo» (il berretto a coppola) che lo rende partecipe dell'attività dell'equipaggio de «La Luna»; il sorgere dell'enorme luna nel cielo (per lui tutto è nuovo: è la sua prima esperienza); il guardare l'incredibile lunghissima scala, poi, sempre obbedendo ai familiari, la vertigine di essere attratto verso il corpo celeste con il conseguente ribaltamento della prospettiva (la spettacolare carrellata indietro con panoramica del suolo lunare); l'incontro con le particolari «stelline»[3] e poi la stupefacente scoperta del lavoro che svolgono

nonno e padre: **spazzini lunari**. In questa fase i due familiari cercano di educare/guidare il bambino a proseguire la loro attività identificandosi nelle modalità che contraddistinguono ciascuno di loro, tirandolo un po' ciascuno dalla propria parte (la posizione del berretto, l'uso dello strumento di lavoro), il bambino si sente un po' «schiacciato tra queste due forti personalità»[4].

Anche il modo con il quale si rapportano alla loro fiabesca attività li diversifica: i due adulti hanno un approccio abituale, prosaico, camminano tra le stelline producendo suoni duri, sassosi (per loro non sono importanti), il bambino non le calpesta e già al primo incontro con una di queste c'è una reazione (suono e luce) quasi magica.

La **Seconda Parte** si apre con il precipitare della grande stella che mette in difficoltà i due, pur esperti, adulti, i loro strumenti non sono adeguati al nuovo problema, né lo è la forza del padre; il bambino prova il suo «tocco», ottiene di nuovo una reazione speciale, allora, scelto il suo strumento, con un piglio «personale» (posizione del berretto), con coraggio e sfruttando la sua particolare sensibilità, individua il punto e con il colpetto di martello riporta il problema alle dimensioni usuali in una luminosa cascata di stelline (il tutto sottolineato dal ralenti e dalla colonna sonora); poi, usando un suo particolare strumento, collabora al lavoro dei familiari. Ricevuti i rallegramenti, dalla prospettiva della barca, può infine contemplare l'effetto del loro lavoro: nel cielo si staglia una falce di luna (sono loro gli autori delle fasi lunari).

Dal **Titolo** si passa ai **Titoli di coda** realizzati sullo stile dello storyboard con cui è stato delineato tutto il film.

Colonna sonora. Particolare l'uso dei **dialoghi** risolto con il borbottio (gibberish). L'Autore rileva: «Doveva conservare il "tono italiano" e si lavorava su personaggi che gesticolavano molto. Volevamo che avesse un'atmosfera italiana ma che restasse universale. È la cosa bella dei borbottii: non c'è bisogno di traduzione.»

La **parte musicale** è opera di un autore anche lui di origini italiane: Michael Giacchino, il quale, come rivela Casarosa, si è ispirato a Fellini, « … era felice di riascoltare Nino Rota e anche tanta musica folk e semplice musica per chitarra di Napoli (…) ha creato la stessa sensazione felliniana [che ho cercato di creare io], il massimo che potevo sperare». Interessanti anche gli **effetti sonori** relativi alle stelline,

quel suono vetroso, duro e sassoso per gli adulti ma che assume una nota di magia al tocco delicato del bambino.

Protagonista è, naturalmente, il bambino, è attraverso i suoi occhi (PP) pieni di meraviglia che si disvela la storia, è sua la scelta finale di affrontare il nuovo problema usando la sua particolare percezione e la sua sensibilità e infine, pur nella sua dimensione di bambino, sa assumere una sua personalità distinta dai due uomini adulti e questa è da loro riconosciuta ed apprezzata. Quella nuova esperienza ha rappresentato un momento importante della sua crescita.

Livello al quale è considerato il Protagonista: il discorso dell'Autore si rivolge, è estendibile, a tutti i bambini ai quali arrivano sollecitazioni e pressioni da varie parti nel tentativo che si uniformino alla personalità o agli atteggiamenti degli adulti, il bambino della nostra storia prosegue l'attività dei suoi maggiori ma lo fa trovando nelle proprie risorse e nella propria natura soluzioni originali.

L'**intenzione** dell'Autore nell'ideazione del corto è stata quella, come dice lui stesso: «volevo inventarmi un mio mito lunare, qualcosa di fiabesco e fantastico», di realizzare una storia **poetica** (la musica, le atmosfere), ma osservando l'evoluzione del Protagonista si può identificare anche la volontà di esprimere una

idea Centrale che si può cosí formulare**:** per il bambino proseguire il cammino dei padri e dei nonni (anche nella apparente semplicità, quasi umiltà dei costumi) è una grande avventura ricca di novità e sorprese, è naturale che vi siano insegnamenti e sollecitazioni da parte dei familiari ma alla fine sarà seguendo il proprio intuito e applicando fino in fondo capacità e sensibilità proprie ciò che gli permetterà di individuare, con la soddisfazione di tutti, la propria strada.

Regia e scenegg.: Enrico Casarosa – mus.: Michael Giacchino – mont.: Steve Bloom – le voci: Tony Fucile (papà); Krista Sheffler (bambino); Phil Sheridan (nonno) – produttore Kevin Keher e produttore esecutivo Jhon Lasseter per Pixar Animation Studios – colore – durata: 7′ – origine: USA, 2011 – distribuz.: Walt Disney Disney – Nomination agli Oscar 2012.

Note

[1] Enrico Casarosa: «Volevamo una barca che sembrasse vecchia di secoli e generazioni. Sono tornato in Italia, vicino a dove sono cresciuto (Lavagna, Liguria) e ho trovato questo splendido Cantiere Navale Topazio, sono maestri nel costruire vecchie barche di legno (…) il vecchio costruttore diceva: "Se non costruisci una barca di legno, sarà una barca senz'anima!" (…) e cosí abbiamo rispettato l'impegno dipingendo asse dopo asse questa barca».

[2] «La Luna» è il nome della lampara, quasi ad indicare la fiabesca attività del suo equipaggio, ma dati gli spunti autobiografici non è da escludere che si riferisca a un elemento appartenente alla realtà dell'infanzia dell'Autore.

[3] E. Casarosa: «immaginavo che dessero la sensazione di una bottiglia gelata, una candelina dentro una bottiglia ghiacciata (…) volevo che le stelle sembrassero vecchie come l'universo (…) avevano bagliori diversi, età diverse, qualcuna era piú brillante altre meno.»

[4] E. Casarosa: «Vivevamo con mio nonno, mio padre e mio nonno non andavano d'accordo (…) ho pensato che sarebbe stato uno spunto interessante su cui costruire la storia»

TUTTI IN SCENA! (*tit. orig.:* Get a Horse!)

di Lauren MacMullan, 2013

Dalle SILLY SIMPHONIES degli anni '30 al corto Pixar BOUNDIN' (L'Agnello Rimbalzello) del 2003, il nuovo piccolo capolavoro rappresenta un «misto» molto originale nel quale i due diversi tipi di animazione convergono e, in virtú della loro capacità espressiva, esercitandosi in un gioco di rimandi e citazioni, ripropongono il mondo magico di Walt Disney; a noi, grazie alla «lettura», consentono di cogliere significativi contenuti, particolarmente nel gioco Realtà-Finzione.

Al festival francese di Annecy, Lauren MacMullan si è presentata nel 2013 come la direttrice del restauro di un vero reperto storico, il quarto cortometraggio mai prodotto di Mickey Mouse «Per anni si era pensato che la sequenza corretta dei primi corti di Topolino fosse: PLANE CRAZY, GALLOPIN' GAUCHO, STEAMBOAT WILLIE e THE BARN DANCE e pochi sospettavano dell'esistenza di questa meraviglia. Almeno fino ad oggi, quando GET A HORSE! è stato ritrovato in una collezione privata, rimesso a nuovo e presentato al festival di Annecy. Si ritrova lo stile dell'epoca, il lontano 1928: oggetti che prendono vita, gag irriverenti e uno scenario rurale tutto valorizzato dall'animazione di Ub Iwerks e dalla voce dello stesso Walt Disney che, all'epoca, doppiava personalmente, con il proprio falsetto, Mickey Mouse[1]».

In realtà **GET A HORSE!**[2] è un corto assolutamente nuovo, Lauren Mac Mullan è la vera regista del film con la supervisione di Adam Green (Bolt e Ralph Spaccatutto) per la parte in computer grafica e Eric Goldberg (creatore del Genio di Aladin) per l'animazione tradiziona-

le, la voce in falsetto di Walt è stata ricavata da vecchie registrazioni, mixata e inserita per ricreare l'atmosfera delle origini (naturalmente nell'originale inglese). Cosí GET A HORSE! rappresenta il ritorno del Topo sul grande schermo dopo ben diciotto anni di assenza.

«COME» – Racconto

Il **Titolo** stesso – e la sua presentazione – ha, nell'originale, un sapore evocativo che ci riporta all'epoca del primo Mickey (fine anni venti) ed è un **Come** rilevante; il titolo italiano si limita a sottolineare il fatto che la piccola banda di animali umanizzati si trovi «In scena», direttamente davanti al pubblico.

L'**Introduzione** colloca un «giovanissimo» Topolino nel suo naturale contesto campagnolo degli esordi insieme alla sua piccola banda di allegri amici, sopra tutti Orazio, cavallo ma non solo, e principalmente Minnie, la fidanzatina del Topo.

La **Prima Parte** ha inizio con l'ingresso in campo del villain, il grosso gatto nero, connotato già come Pietro Gambadilegno, questa mette in contrapposizione il gruppo di allegri gitanti con l'irascibile e impaziente autista. Occasione immediata dello scontro è l'ingombro del carro sulla strada e la stizza conseguente di un automobilista (da cui il titolo originale) che vuole libero spazio per poter proseguire; la ragione vera della rivalità consiste piuttosto nel fatto che Pietro metta letteralmente gli occhi su Minnie e cominci ad insidiarla facendo il prepotente e lo sbruffone con il piccolo Topo. Tale Parte «ordinaria» si trasforma in qualcosa di «straordinario» a seguito dell'iniziativa con la quale il cattivo Pietro cerca di disfarsi dei rivali scaraventandoli addirittura fuori dallo schermo ed escludendoli, quindi, dal loro mondo.

Qui inizia una Seconda Parte, in continuità con la Prima, ma caratterizzata da un gioco affatto surreale[3] e un vero doppio colpo di scena: da una parte i Modi di rappresentazione creano l'illusione che i personaggi del cartone escano dal loro ambito per entrare nel nostro mondo, dall'altra, sul piano tecnico, si coglie un salto nel tempo: improvvisamente il tipo di animazione rivela che non stiamo vedendo un cartone degli anni venti del secolo scorso ma uno realizzato con tecniche moderne; il corto si svela infatti come l'ultima performance del Topo ed il suo ritorno sul grande schermo. Questa situazione sarà

all'origine di infinite e brillanti gag in un continuo alternarsi di animazione tradizionale e computer grafica, bianco e nero e colore. Il gioco consiste nell'oltrepassare avanti e indietro, fino ad un vero e proprio girotondo, il telo magico, quel confine e quella barriera fra due mondi che sembrano potersi unire, divisi solo da una sottile membrana; la computer grafica favorisce questa sensazione, dato che gli oggetti (lo stesso palco) e i personaggi assumono un aspetto tridimensionale ben piú realistico (ma solo realistico non reale) rispetto alle figurette rappresentate in BN. Lo schermo che ruota sui propri assi, la pellicola che si riavvolge reiterando l'azione, i personaggi del film che compaiono sulla scena della sala cinematografica (della quale non sono però mai mostrati gli spettatori) chiedendosi smarriti «Dove siamo?», tutto questo ha principalmente un valore spettacolare, sicuramente molto originale, ma questi Come mettono anche ben in vista questo «confine» sul quale richiamano l'attenzione.

La **Conclusione** è coerente con l'inizio temporale e una chiusura a iride su Topolino, Minnie e Orazio pone allegramente fine al corto in BN, mentre tuttavia, su un palco devastato, resta **escluso**, in una sorta di giusto castigo, il cattivo Pietro che cerca affannosamente di rientrare nella propria dimensione.

La **Colonna musicale** si basa su una musichetta semplice, sincera e orecchiabile, come suggeriva Walt Disney e tra l'altro inizialmente fischiettata da Mickey (com'era sua usanza nei primi corti).

Protagonista è naturalmente Mickey Mouse nella sua vicenda da «slapstik comedy» (la nostra Comica finale) nella quale il piccolo Topo, debole e sfavorito, sconfigge il grosso gatto irascibile dimostrando come l'essere piccolo non pregiudichi un lieto fine: il piccolo topo buffo e indifeso [(4)] ha infatti la sua astuzia, il suo coraggio, la sua intelligenza e gli amici.

Nel corto, attraverso **i Modi**, si coglie sicuramente l'**Intenzione celebrativa** della grande continuità e della **eterna giovinezza** del Topo piú famoso del mondo ricostruendo addirittura quello che sembra inizialmente un vero reperto storico e proiettandolo poi sino ad oggi; innumerevoli sono le citazioni e le situazioni classiche, che si perpetuano nella nuova dimensione (anche se forse la figuretta in BN ha una vivacità ed una vitalità decisamente maggiori), collegando idealmente

quel (ormai lontano) passato alla piú immediata e tecnologica attualità. Ma oltre a questo l'attenzione (attraverso i **Come**) viene spinta a considerare l'oggetto messo al centro di un numero incredibile di gag**, lo schermo cinematografico**: questa barriera che divide **due mondi**, quello della **finzione/fantasia** e quello della **realtà**. L'irruzione della computer grafica può, in qualche modo, complicare il problema rendendo piú labile (apparentemente) questo limite: il mondo che realizza può certo sembrare piú «vero» (in realtà verosimile) di quello tradizionale ma fa tuttavia anch'esso parte del mondo dei cartoni: sullo schermo noi assistiamo infatti ad una finzione che coinvolge piú Piani: quello del corto in BN sullo schermo, quello della sala cinematografica anni venti, nella quale viene proiettato, piú il nostro, nella nostra sala come spettatori del film; non a caso, poi, il palco anni venti alla fine resta profondamente dissestato dalle iniziative di gatti e topi vari. Il mondo di noi spettatori, quello cioè della realtà fuori dallo schermo, non è mai veramente inquadrato, noi siamo quelli che assistono a tutte le vicende ma non possono essere coinvolti (aldilà dell'aspetto psicologico-mentale). Il mondo del Topo alla fine si ritira nel suo ambito naturale, si chiude nuovamente nel suo limite e resta al di là; noi, la realtà, restiamo inevitabilmente al di qua, senza nessun reale contatto possibile. L'irruzione oltre lo schermo è stato solo un gioco, seppure favoloso, nella migliore tradizione disneyana.

In tale vicenda si rispecchiano, come «sapore» finale, **i fondi mentali** dell'**Autore ideale** del Corto manifestando il piú autentico spirito disneyano: la capacità (del suo protagonista) e quindi l'invito (agli spettatori) volto a superare tutte le difficoltà con **ottimismo, coraggio** e **simpatia**.

regia: Lauren MacMullan – scritto da: Nancy Kruse, Lauren MacMullan, Raymond S. Persi, Paul Briggs – mus.: Mark Watters – mont.: Julie Rogers – scenogr.: Andrea Blasich – rumorista: John Roesch – supervisione animazione tradizionale: Eric Goldberg – supervisione computer grafica: Adam Green – colore e BN – durata 7' – produz.: Walt Disney Animation Studios – origine: USA, 2013 – distrib.: The Walt Disney Company Italia.

Note

(1) Da *«Topolino»* n. 3028, 10 dicembre 2013.

(2) Il titolo originale del cartoon è una battuta che in quegli anni si rivolgeva agli automobilisti troppo lenti, all'inizio del secolo la strada era divisa in due corsie: quella per le auto e quella per i carri trainati dai cavalli, gridare a qualcuno di comprarsi un cavallo equivaleva a chiedergli di cambiare corsia; il titolo italiano, sottolineando l'aspetto di essere in scena non riprende però il significato originale e fa perdere anche la battuta finale.

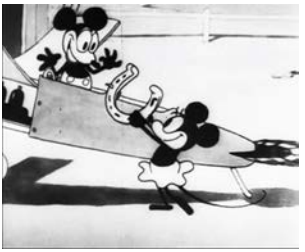
(3) In realtà Topolino, a proposito di «gioco surreale», sarà anche capace, in questa sua «giovinezza», di entrare in uno specchio oltrepassandone la superficie, seguendo il precedente della Alice di Lewis Carroll nel corto ATTRAVERSO LO SPECCHIO del 1936.

(4) Uno dei modelli piú importanti nella caratterizzazione del Mickey delle origini venne a W. Disney sicuramente da Charlie Chaplin. Lo ammise lo stesso Disney a Oriana Fallaci: «Se mi domanda chi mi abbia influenzato di piú io le rispondo Charlie Chaplin. Pensavo a lui a quell'omino buffo, coraggioso, indifeso, quando disegnai Mickey Mouse. Come Charlot, Mickey non fa mai carognate e ti dona sempre speranza: le sue storie hanno un lieto fine» (come cita Franco Fossati.

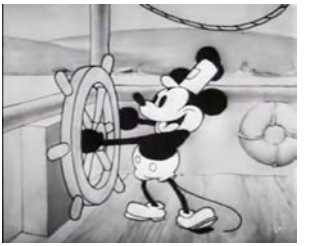
Abbozzo di «Arco Tematico»

Sulle ali del Successo

PLANE CRAZY, la matita è di Iwkers, ma Mickey, topolino di campagna, è il piccolo Walt nella sua fattoria, circondato dagli animali e affascinato dall'eroe del giorno; nel suo fantastico gioco, cerca di imitarlo assemblando gli oggetti (e gli animali) piú improbabili, proprio come un ragazzino fantasioso rivela le caratteristiche di inventiva, determinazione, coraggio e grandi aspirazioni condite dallo spirito monello che sono proprie del suo Autore. Ciò che qui si manifesta è una Idea di libertà con la voglia di diventare «grande» come i suoi idoli, un sogno ancora da realizzare.



Con **STEAMBOAT WILLIE** Walt prende realmente il volo, è il trionfo per Mickey, il suo alter ego, e le doti di ingegno, fantasia, senso del surreale e ancora quello spirito malizioso e anche un po' cattivello, ne fanno da subito un divo. Mickey Mouse, con le sue caratteristiche, e in particolare l'ottimismo, diviene presto emblematico di quella mentalità che è tipica del New Deal, lanciato dal Presidente Roosevelt per affrontare la Crisi del '29, che Walt appoggiò pubblicamente. Mickey, che debuttò sui giornali nelle strisce giornaliere nel gennaio del 1930, mantenne sempre quelle qualità mostrate agli inizi e che Walt riassunse nella sua formula: «curiosità, fiducia, coraggio, costanza, le quattro doti che fanno avverare i sogni».



Le Silly Symphonies

Nel '29 Walt lanciò una nuova serie di cortometraggi senza personaggi fissi ma che, sfruttando ancora il sincrono musica-immagini, permettevano di sperimentare nuove trame e, soprattutto, nuove tecniche: le celebri «**Silly Symphonies**».

La piú celebre è sicuramente **THREE LITTLE PIGS**. Disney chiese espressamente, in fase di progettazione, ai suoi collaboratori: «una storia che insegni una morale» per «imprimerle profondità e sentimento»; la favola della tradizione anglosassone si prestava molto a sottolineare l'importanza della laboriosità e della previdenza, riconosce il merito a chi non si fa distrarre e sa lavorare sodo, inoltre il jingle elaborato da Frank Churchill con il coretto centrale *«Who's afraid of the big bad Wolf ?»*, fu colto negli USA come una esortazione a non farsi distruggere dal Lupo della Grande Depressione e manifesta, in modo eloquente, la base dell'ottimismo disneyano.

Con **THE GRASSHOPPER AND THE ANTS** il tema della laboriosità e della avvedutezza è approfondito mettendo in guardia contro il «cattivo maestro» che dà lezioni di vita piacevole e disimpegnata rivendicando un «tutto ci è dovuto», è ancora l'impegno previdente ad essere valorizzato, ma la modifica apportata al finale della favola esopica mostra gli effetti di una nuova sensibilità, cambiata nel tempo, per l'avvento di valori piú alti (che Walt aveva assorbito nell'infanzia) aperta alla generosità e alla valorizzazione delle capacità e dei talenti di ognuno.

THE TORTOISE AND THE HARE, sempre nel contesto di un ambiente campagnolo, affiora un tema caro a Walt e sviluppato piú volte negli anni a venire, manifestare, attraverso una storia esemplare – la nota favola – che l'importante nella vita è ciò che si riesce a fare impegnandosi con quello che si ha e non ha importanza «quanto» si ha. D'altronde la presunzione, l'esibizionismo, la superficialità rendono nulle anche le qualità che abbiamo ottenuto in dono.

In **ELMER ELEFANT** viene messa in scena una storia di «bullismo» nella quale il protagonista è un «ra-

gazzino» un po' impacciato ma composto, facile preda di coetanei piú trendy, questi, giocando malignamente con i suoi «difetti», amplificano la sua insicurezza. Il consiglio di Walt è ancora rivolto a far comprendere l'importanza di «ciò che si ha» e poi, agendo con determinazione, coraggio e abilità nessun obiettivo è irraggiungibile: una bella lezione di fronte alle troppe fragilità odierne.

THE OLD MILL, il corto, considerato un vero «pezzo di bravura», in cui prevale la ricerca estetica e l'innovazione tecnica, permette all'Autore di inserire, in questo ambito cosí poetico, una riflessione significativa sulla realtà che può essere travolta da difficoltà e da prove che appaiono distruttive, l'indicazione è che non bisogna mai abbandonare quell'ottimismo di fondo e quella fiducia verso un futuro che supera le difficoltà e sa ritrovare equilibrio, bellezza e anche una rinnovata abbondanza di vita.

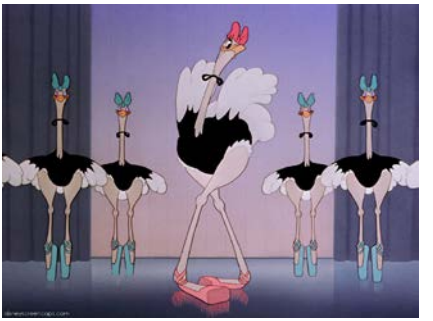
La «Follia Disney»

SNOWHITE AND SEVEN DWARFS. Nel film, modello di concisione e immediatezza narrativa, si esprime il contrasto tra l'innocenza che vive in sintonia con la natura (la ragazzina parla con gli animali) e la figura di potere, la Regina matrigna, che rappresenta il **perdente radicale** della storia, è infatti colei che, pur di eliminare quella che ritiene capace di umiliare la sua arrogante superiorità, giunge sino all'autodistruzione. Attraverso la storia, Walt ci dimostra come la piú distruttiva delle emozioni sia l'Invidia; la Regina, nel film Disney, non ha praticamente motivo di temere Biancaneve ma la sua insicurezza – è dipendente dalle sentenze dello Specchio Magi-

co – non le dà pace. Quella descritta è, per l'adulta, una esperienza autodistruttiva; per la giovinetta, invece, nonostante la «caduta», il tempo stesso giocherà a suo favore e, nel maturare dei sentimenti, vi è la promessa di un luminoso futuro. Disney mostra cosí la sua abilità di rappresentare, con coerenza e intuito, una storia antica per toccare anche un fenomeno estremamente attuale cogliendone valori universali.

«Vedere Musica e Ascoltare Disegni»

L'APPRENDISTA STREGONE. Il cortometraggio, affluito poi in un progetto molto piú ampio (FANTASIA) appartiene al cosiddetto «Periodo d'Oro» della Disney. A parte la volontà espressa da Walt, con una certa umiltà, di voler portare la musica classica alle persone che «come me, sono passate sopra questo genere di cose», emerge l'intenzione di creare un nuovo tipo di spettacolo capace di mostrare come la musica ispira la fantasia. La musica andava **rappresentata** affinché si potesse «Vedere musica e ascoltare disegni». Dal racconto emergono anche tratti importanti della personalità dell'Autore, primo fra tutti la vittoria dell'ordine e dell'armonia sul caos, non a caso il personaggio dello Stregone venne denominato Yen Sid (anagramma di Disney) ed il suo atteggiamento imperioso è sottolineato dal repentino arcuare delle sopracciglia, come era solito fare Walt quando l'ordine dei suoi pensieri non era stato adeguatamente colto dai collaboratori. La stessa idea che il corto suggerisce è poi una esortazione sicuramente presente agli apprendisti ed ai nuovi degli Studios: iniziare eseguendo anche i semplici compiti assegnati dal Maestro, la presunzione non sarebbe certo stata una via di affermazione.



La Vita vista dagli occhi di un Cucciolo

DUMBO. Il tema è quello della «diversità» sentita e subita, senza nessuna concessione a compatimenti, ma con l'interludio commovente sottolineato dal brano *«Baby Mine»*; il personaggio di Timoty, definito da alcuni il suo «angelo custode», guida il cucciolo fino alla rivelazione, favorita dall'espediente della «piuma magica», che consiste nello scoprire quelle che sono (e che sono sempre state) le sue naturali capacità attraverso le quali potrà volare ben al di sopra delle sue presunte imperfezioni e limiti. Come si vede riaffiora uno dei temi piú cari a Disney, che verrà ancor piú apertamente espresso nel suo SO DEAR TO MY HEART del 1949, e cioè: «l'importante nella vita è ciò che fai con quello che hai, e non importa quanto hai».

BAMBI. Definito «Una sinfonia pastorale per bambini». È Walt che dice: «Si passa da una stagione all'altra con una sezione musicale, una transizione poetica dall'estate all'inverno». Il dialogo dell'intero film è composto da sole mille parole ma l'uso del coro dà la sensazione di una spiritualità misteriosa. Bambi è la storia di una crescita, attraverso una dolorosa perdita, con l'impegno di andare comunque avanti nello scorrere delle stagioni, è un cerchio che si compie: il Cerchio della Vita. Ancora Disney: «La filosofia del film è che le cose accadono, sono fuori del nostro controllo, la vita è cosí e questo è il loro mondo». La lezione di Walt è quindi in questa presa di coscienza della vita che si rinnova nel Ciclo perenne dell'Esistere e sul quale nessuno, neppure l'uomo, può esercitare un dominio.

I Package Film

GIOVANNINO SEMEDIMELA. La storia del Vecchio Colono Johnny Appleseed permette a Disney di cogliere nel personaggio la sua sincera spiritualità (aspetto sottolineato anche dal suo tema musicale: *«The Lord is Good to Me»*), è infatti attraverso l'incontro con il proprio Angelo Custode che il suo desiderio di marciare verso l'Ovest si trasforma in realtà sulla base della Fede e della fiducia nei propri mezzi; il principio guida: «nella vita conta quello che fai con quello che hai», rivela qui esplicitamente la sua dimensione religiosa. E nella conclusione della storia, dove il tema affrontato diviene particolarmente delicato, si manifesta il background culturale profondamente cristiano dell'Autore: il compimento della leggendaria epopea di Johnny è nell'«oltre», nel grande Cielo dell'Eternità.

LA LEGGENDA DELLA VALLE ADDORMENTATA. In questo racconto fantastico, del genere «A Ghost Story», appare una peculiarità nel mondo Disney e cioè la mancanza di un protagonista di riferimento dichiaratamente positivo dal quale trarre insegnamenti od esempi. Disney sa ben rappresentare la storia dei tre personaggi: Ichabod, un «arrampicatore sociale», ambizioso e calcolatore; la graziosa Katrina, capricciosa coquette (civetta), vanitosa e insensibile, infine l'atletico Brom Bones, bulletto di paese, privo di scrupoli ma non di malignità. Quello che infine si realizza è un bozzetto nel quale dominano gli aspetti spettacolari e dal quale, forse, emerge quel gusto dei racconti attorno al fuoco vissuti nella vecchia fattoria Crane e, attraverso i quali, il piccolo Walt ebbe prova delle capacità mitopoietiche della gente di campagna.

I Nuovi Lungometraggi

ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE. Come sempre, Disney cercò la via della lealtà nei confronti dell'originale e questo dà vita a situazioni e personaggi nei quali domina il nonsense (tanto caro a Lewis), l'assurdo ed anche quel desiderio di «evasione» che la bambina vagheggia all'inizio del film. Ma l'opera non si risolve in una sorta di esaltazione psichedelica, come venne interpretato, e rivalutato, negli anni '60. Walt in realtà «tradisce» Carroll, a partire dalla «Festa di Non-Compleanno» dove Alice inizia a prendere le distanze da quel mondo. Walt ha modo cosí di utilizzare il film per suggerire profonde intuizioni e suggerimenti: significativo il senso della «trasformazione», del quale l'adolescente deve prendere atto, ma soprattutto i due momenti topici caratterizzati dal: «Chi sei tu?», quesito eterno sulla conoscenza di sé, e dal: «Dove vuoi andare?» cioè: quale è la tua meta? Questi sono i riferimenti forti che Disney (non Lewis Carrol) comunica, sottolineando poi il principio di realtà, passaggio obbligato nella evoluzione della persona.

PETER PAN. Fu uno dei primi soggetti che Walt volle realizzare avendo ben chiare le difficoltà di riproporre un'opera cosí conosciuta e amata, soprattutto dal pubblico anglosassone. Walt capí che doveva evocare **il mondo dei bambini**, quel luogo interiore dove anche gli adulti potessero immedesimarsi. Tema centrale di tutto il film (e dell'opera di Barrie) è la perdita dell'infanzia, vista soprattutto con gli occhi di una bambina, Wendy, nell'età della fantasia e della leggerezza ma anche con una sua

maturità che deve mettere alla prova. Cosí, nel film, Walt sviluppa il delicato passaggio da «Io non voglio crescere!» alla presa di coscienza che in quel mondo, dove tutto è gioco e dove non c'è memoria, manca il senso dei legami profondi, stabili e la prospettiva stessa del futuro. La volontà di crescere sembra però portare anche ad una rinuncia di quel mondo gioioso. A questo aspetto l'Autore dà una risposta attraverso il comportamento del severo genitore il quale, di fronte alla poetica immagine del vascello fatto di nubi, ha una reminiscenza nella quale vede riaffiorare il suo mondo di bambino. Ecco l'operazione compiuta da Walt: accomunare i bambini e gli adulti nello stesso sogno, che non è un rifiuto della vita adulta ma un suo ampliamento in una dimensione quasi mistica.

LA SPADA NELLA ROCCIA. È un vero racconto di formazione in quanto, sotto la guida di un precettore molto particolare, un ragazzino è guidato ad apprendere il senso stesso della vita, la sua complessità, lo scontro eterno tra il Bene ed il Male e le manifestazioni profonde del primo e le ambiguità pericolose del secondo. E ciò che Disney fa emergere alla fine è che neppure i saggi insegnamenti sono sufficienti, è necessaria la volontà stessa del ragazzo, la sua scelta libera, è solo attraverso di questa che può compiersi il Disegno che lo riguarda. Niente è accaduto per caso e se uno solo degli elementi fosse stato modificato l'intera struttura della sua vita non si sarebbe mai realizzata. E questo è l'insegnamento di Walt Disney rivolto ad ogni adolescente, a ciascuno dei suoi giovani spettatori: ciò che devi realizzare lo devi realizzare proprio tu, nessuno può prendere il tuo posto, né prendere le tue decisioni fondamentali: chi ti aiuta lo può fare solo dandoti buoni insegnamenti, ma è solo facendo fruttare ciò che hai avuto e **non importa quanto** (non a caso la discendenza regale di Artú non è mai citata) che potrai far avverare quel Disegno, anche misterioso, ma presente nelle cose del mondo, che è riservato **solo a te**.

Il Piú Grande Successo

MARY POPPINS. Celebrata Julie Andrews, Oscar come migliore Attrice, occorre dire che nel film, è attraverso la famiglia Banks che Walt riesce a fare una profonda riflessione: i «bambini terribili» (e simpaticissimi) sono solo il sintomo di un malessere che coinvolge tutti i membri della, apparentemente, soddisfatta famigliola, ognuno pienamente compreso nella propria dimensione e, di fatto, assente nei confronti dell'altro. Considerando il periodo dell'ambientazione e la grave crisi che la famiglia oggi sta attraversando, appare premonitore l'accorato appello di Walt volto a ricreare l'armonia all'interno della famiglia, a riscoprire un senso piú profondo nell'ordine che deve regnare secondo principi di generosità e dedizione. Quello che dice ai suoi piccoli e grandi fans, al termine della sua magica avventura, è: questa è la famiglia, una comunità nella quale prevale il sapersi donare gratuito, lo stare bene insieme, non l'arroganza del potere o la ricerca dell'autoaffermazione; in questo senso vanno compresi gli interventi «dall'alto», attraverso la Tata che vive sulle nuvole, lo spazzacamino dei tetti di Londra, e persino il lieve vento che porta tutto con sé. Il film non si limita a salvare il Signor Banks dalla sua «gabbia» ma indica una via da seguire per tutta la famiglia, nei suoi valori di unità, di solidarietà ed armonia, luogo di condivisione e anche di magia, se si resta collegati con quei principi alti che la sorreggono.

Una valida sintesi sull'Autore, che con questo grande successo praticamente termina la sua magica avventura, è nelle parole del Professor Franco Cardini: «Disney incarna l'America patriottica, fiera, con una sua idea del primato dell'etica. (…) Egli ha fatto parlare gli animali come Esopo, ha portato negli Usa le grandi storie dei Grimm, si collega all'idea di Jefferson come "aristocrazia popolare", nell'anima cristiana, localistica e rurale».

Il «Dopo Walt»

I film che concludono la raccolta fanno parte del «Dopo Walt», sono stati inclusi per la loro peculiarità ed una sorta di «continuità» con il piú genuino spirito Disney. **MICKEY'S CHRISTMAS CAROL.** Rappresenta il ritorno sulle scene del celebre Topo dopo ben 30 anni – l'ultima apparizione risaliva al 18 aprile 1953 – ed il mediometraggio ha anche la caratteristica di mettere in scena praticamente tutta la Banda Disney, compresi i personaggi minori. È un ritorno a Dickens (Autore amato da Walt) ed una celebrazione del Natale nel suo significato forse piú compiuto e cioè quella conversione del cuore mostrata persino nel caso esemplare del celebre Scrooge (per l'occasione Mc Duck).

LA LUNA. Abbiamo voluto inserire il cortometraggio anche per il fatto che questo sia il primo scritto e diretto da un autore italiano: Enrico Casarosa il quale, con il suo «mito lunare», riesce ad inserire una «sensazione felliniana», nel mondo Disney. Ma la sua storia riprende anche un tema profondamente disneyano mostrando come il bambino, nel suo percorso di vita, dovrà riuscire ad affidarsi alle proprie capacità, sensibilità e intuito per essere in grado di trovare, in ultimo, la propria strada.

Ed infine **GET A HORSE!.** Un gioco, una sorta di «trompe l'oeil», avrebbe dovuto risalire all'epoca di GALLOPIN' GAUCHO (1928), vero reperto storico, restaurato per l'occasione ma l'illusione si dissolve rapidamente sconfinando nella piú recente computer grafica. In realtà il corto rappresenta una vera celebrazione del Personaggio Mickey e della sua eterna giovinezza nel piú autentico spirito disneyano, fondato sull'ottimismo, la fiducia, il coraggio, l'amicizia e la simpatia.

Conclusione

Il discorso di Walt, nel suo svilupparsi, ha saputo coinvolgere spettatori di ogni età ma certo un maggior cenno d'intesa è rivolto in particolare ai giovanissimi, a loro suggerisce, nelle sue invenzioni, di coltivare i sogni con creatività, mantenere il coraggio e la fiducia e, messi di fronte alla prova, affrontarla sempre con impegno e laboriosità, mai perdere la fiducia nel futuro. Un consiglio che non si stanca mai di ripetere è di comprendere l'importanza di ciò che si ha perché: «l'importante nella vita è quello che fai con quello che hai e non importa quanto hai». Implicito il non desiderare, o peggio invidiare, ciò che è di altri, l'invidia, sottolinea Walt, è l'emozione piú distruttiva, e condanna il geloso ad un destino da perdente radicale. Naturalmente nel percorso formativo suggerito da Walt si mostra la necessità di buoni Maestri che guidino ad apprendere il senso della vita e insegnino a discernere il Bene dal Male, soprattutto a riconoscere le manifestazioni del male e i cattivi maestri (che purtroppo abbondano), ma importante poi è la volontà, la libera scelta dell'adolescente, solo attraverso questa, sottolinea l'Autore, può compiersi il disegno che lo porterà ad occupare il suo posto nel mondo.

L'Autore crea poi situazioni nelle quali l'adolescente (e non solo) è posto davanti alle domande fondamentali dell'esistere e alle esperienze che fanno cogliere la vita nel suo ciclo perenne; in tutto questo Walt sottolinea la presenza della fede, il sentire la benevolenza del Cielo ed anche intuire una dimensione che è «oltre» ma non ci è preclusa.

Il suo discorso giunge infine all'impegnativo tema della Famiglia, Walt fa capire come questa fondamentale realtà umana, sia possibile solo qualora sia basata sul donare gratuito, lo stare bene insieme, l'armonia e i valori di unità, solidarietà, condivisione ai quali aggiungere anche un tocco di magia. Quanto detto definisce ovviamente, come sua diretta espressione, anche il mondo interiore di Walt, nei suoi valori e nelle sue verità, la sua opera è consistita nel saper orchestrare questa sua visione in divenire dirigendo collaboratori e personale dei suoi Sudios con professionalità, capacità di innovazione e creatività seguendo i principi guida dell'Ordine e dell'Armonia.

Bibliografia

– Aa.Vv, *Fantastico Walt,* The Walt Disney Company Italia S.p.A., 2001.

– Bendazzi Giannalberto, *Topolino e poi. Cinema d'animazione dal 1988 ai giorni nostri*, ed. Il Formichiere, Milano,1978.

– Ber, *«Mary Poppins»* in Schedario Cinematografico, ed. CiSCS, 1964.

– Bettelheim Bruno, *Il mondo incantato*, Feltrinelli editore 1977.

– Bevilacqua Emanuele (a cura di), *I Corti, i migliori film brevi da tutto il mondo,* Bompiani Editore.

– Bob Thomas, *Walt Disney,* Arnoldo Mondadori Editore, Milano, ed. 1979, ed. 1980.

– Briggs Katharine, *Fiabe popolari Inglesi*, Einaudi Editore, 1984.

– Cardini Franco, *«Il Medioevo nell'immaginario americano. Walt Disney nel secolo di mezzo»*, *Il Giornale*, 31/12/1993.

– Carroll Lewis, *Alice nel Paese delle Meraviglie*, a cura di Martin Gardner, traduzione di Masolino D'Amico, Rizzoli, Classici BUR Deluxe, gennaio 2016.

– Carroll Lewis *Alice nel Paese delle Meraviglie*, a cura di Carlo Minoia, Giulio Einaudi Editore, 1987.

– Ciotta Mariuccia, *Il corto d'animazione. Musica maestro*, Bompiani Editore, 2005.

– Ciotta Mariuccia, *Walt Disney Prima stella a sinistra*, Bompiani, 2005.

– Disney Walt, *«Perché ho creato Peter Pan»* dalla rivista *Brief*, 1953.

– Disney Walt, *«Le Fiabe - Il Principe e il Povero & La Leggenda della Valle Addormentata»*, DVD 2003.

– Dvd Disney, *«Walt Disney Treasures – Silly Symphonies»*: *«Treasures – Topolino in bianco e nero»* presentazione esclusiva dello storico cinematografico Leonard Maltin; *«Treasures: Topolino a colori»*, volume 2 dal 1939 a oggi.

– Dvd Contenuti Speciali BIANCANEVE E I SETTE NANI, ed. speciale – 2 dischi, 2009

– Dvd contenuti DUMBO – Dietro le Quinte Disney, ed. speciale.

– Dvd contenuti BAMBI, ed. speciale, 2005.

– Dvd contenuti LO SCRIGNO DELLE SETTE PERLE, ed. speciale.

– Dvd Disney, LE AVVENTURE DI ICHABOD E MR. TOAD, 2004.

– Dvd Disney, ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE – Dietro le

Quinte, ed. speciale.
– Dvd «Making of» ed. speciale MARY POPPINS – 40° Anniversario.
– Dvd Disney – Pixar, 2012 – *«Dalla Luna … a Hollywood!»*, Topolino 2935, 28/2/2012.
– Ejzenstein Sergei M. , *Walt Disney*, SE srl, 2004.
– Enzensberger Hans A. , *Il Perdente Radicale*, prima edizione originale 2006, edizione italiana Einaudi, 2007.
– Fossati Franco, *Topolino Storia del topo piú famoso del mondo*, Gammalibri, 1980.
– Franz Marie Louise von, *Le Fiabe Interpretate*, Bollati Boringhieri editore 1980; e *Il femminile nella fiaba*, Universale Bollati Boringhieri 1983.
– Lamesta Paola, *«La spada nella roccia»* in *Edav*, n. 206, 1993.
– Lamesta Paola, *«Peter Pan a scuola»* in *Edav*, n. 213, 1993.
– Lamesta Paola, *«Lettura di BAMBI»*, in *Edav* n° 234, 1995.
– Lewis C.S., *«Tre modi di scrivere per l'infanzia»* da *On Stories and other Essay on Literature*, Arnoldo Modadori Editore, Milano, 1982.
– Morandini Laura, Luisa e Morando, *Il Morandini 2009 - Dizionario dei film*, ed. Zanichelli.
– Pearce Perce, Story Direction, da *«Trascrizione riunioni Squadra Creativi»*, tratto dagli Archivi della Walt Disney.
– Pomati Sergio, «*L'uomo che volle farsi Re (di Cartonia) - Vita e Magie di Walt Disney»*, in S.M. Ejzenstein, *Walt Disney*, SE Milano, 2004.
– Taddei Nazareno sj, *«Musica in fotogrammi "Fantasia" di Walt Disney»* in *La Civiltà Cattolica*, quaderno 2349, maggio 1948, ed. La Civiltà Cattolica, Roma.
– Taddei Nazareno sj, *«FANTASIA di Walt Disney arte, cultura, didattica»* in *Edav* n° 195, dicembre 1991.
– Taddei Nazareno sj, *Cinema culture religioni*, ed. Edav, Roma, 2002.
– Taddei Nazareno sj, *Dalla comunicazione alla lettura del film*, ed. CiSCS, Roma, 1998.
– Todisco Serena, *L'Ideologia di Walt Disney,* Prospettiva editrice, 2008.
– *Topolino* settimanale, 10 dicembre 2013.

Approfondimenti per la didattica in
***Edav (Educazione Audiovisiva)* mensile del CiSCS**

– PLANE CRAZY, 1928 in *Edav* n. 478-79 maggio-aprile 2020
– STEAMBOAT WILLIE, 1928 in *Edav* n. 476-77 gennaio-febbraio 2020
– THREE LITTLE PIGS,1933 in *Edav* n. 414 novembre 2013
– THE GRASSHOPPER AND THE ANTS, 1934 in *Edav* n. 414 novembre 2013
– THE TORTOIS AND THE HARE, 1935 in *Edav* n. 429 aprile 2015
– ELMER ELEFANT,1936 in *Edav* n. 414 novembre 2013
– THE OLD MILL, 1937 in *Edav* n. 414 novembre 2013
– BIANCANEVE E I SETTE NANI, 1937 in *Edav* n. 455 nov-dic 2017
– L'APPRENDISTA STREGONE,1940 in *Edav* n. 451 luglio 2017
– DUMBO, 1941 in *Edav* n. 471 giugno 2019
– BAMBI, 1942 in *Edav* n. 437 febbraio 2016 e n. 438-39 marzo-aprile 2016
– JHONNY APPLESEED, 1948 in *Edav* n. 480 maggio 2020
– THE LEGEND OF SLEEPY HOLLOW, 1949 in *Edav* n. 449 maggio 2017
– ALICE IN WONDERLAND, 1951 in *Edav* n. 482 settembre 2020
– PETER PAN, 1953 in *Edav* n. 456 gennaio 2018
– THE SWORD IN THE STONE, 1963 in *Edav* n. 420 maggio 2014
– MARY POPPINS, 1964 in *Edav* n. 448 aprile 2017
– MICKEY'S CHRISTMAS CAROL, 1983 in *Edav* n. 474-475 nov-dic 2019
– LA LUNA, 2011 in *Edav* n. 436 gennaio 2016
– GET A HORSE!, 2013 in *Edav* n. 428 marzo 2015

Indice

Presentazione p. 4
Premessa p. 5
Walter Elias Disney: breve biografia p. 6
La Metodologia Taddei p. 10

– L'AEREO IMPAZZITO (PLANE CRAZY) p. 11
– STEAMBOAT WILLIE p. 14
– I TRE PORCELLINI p. 17
– LA CICALA E LE FORMICHE p. 21
– LA LEPRE E LA TARTARUGA p. 24
– ELMER L'ELEFANTE p. 27
– IL VECCHIO MULINO p. 31
– BIANCANEVE E I SETTE NANI p. 34
– L'APPRENDISTA STREGONE p. 44
– DUMBO p. 51
– BAMBI p. 57
– GIOVANNINO SEMEDIMELA p. 64
– LA LEGGENDA DELLA VALLE ADDORMENTATA p. 68
– ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE p. 75
– PETER PAN p. 83
– LA SPADA NELLA ROCCIA p. 91
– MARY POPPINS p. 96
– CANTO DI NATALE p. 104
– LA LUNA p. 108
– TUTTI IN SCENA p. 112

Abbozzo Arco Tematico p. 117
Bibliografia p. 128
Approfondimenti sui film p. 130
Indice p. 131

Finito di stampare nel febbraio 2021, in proprio

Luciano Nicastro, nato a Portoferraio (Isola d'Elba) il 13/09/1945, laureato con lode all'Università degli Studi di Pisa, Dottore in Lettere con Tesi in Storia Contemporanea dal titolo «La Frazione di Sinistra del PCd'I, 1927-1939».

Diplomato Educatore all'Immagine e con l'Immagine presso il Centro Internazionale dello Spettacolo e della Comunicazione Sociale, collaboratore del mensile EDAV e facente parte dell'Equipe dei docenti del CiSCS.

Collaboratore della Scuola Secondaria Statale di I° Grado «A. Guardi» di Piombino dove ha tenuto Corsi sulla Lettura del Film «Come strumento di conoscenza e di formazione della persona» a partire dall'anno scolastico 2008/2009 fino all'inizio del 2020.