



Facoltà di Scienze della Formazione

Laurea Triennale in Formazione e Sviluppo delle Risorse Umane

**“IL CINEMA ANIMATO IN CLASSE.
PROPOSTA DI INDAGINE SUL CAMPO”.**

RELATORE

Ch.ma Prof.ssa Marina D’Amato

CORRELATORE

Ch.mo Prof. Eusebio Ciccotti

Laureanda

Claudia Liberotti

Anno Accademico 2009/2010

A mio padre Vittorio,

a mia madre Oretta

Indice

2 Ringraziamenti

3 Introduzione

6 I° CAPITOLO

**” LA FIDUCIA NELL’IMPRESA, I LUOGHI
DELL’INCANTO, LA FIABISTICA ITALIANA POPOLARE,
L’EPOPEA RUSSA”**

6 Paragrafo 1.1 *La fiducia nell’impresa*

8 Paragrafo 1.2a *I luoghi dell’incanto*

14 Paragrafo 1.2b *I luoghi dell’incanto*

19 Paragrafo 1.3a *La fiabistica italiana popolare*

25 Paragrafo 1.3b *La fiabistica italiana polare*

33 Paragrafo 1.4 *L’epopea russa*

37 II° CAPITOLO

**” ANALOGIE E DIFFERENZE TRA IL TESTO FILMICO E
IL TESTO NARRATIVO; IL CINEMA ANIMATO”**

37 Paragrafo 2.1 *Biancaneve e i sette nani*

40 Paragrafo 2.2 *Biancaneve e i sette nani: il film*

43 Paragrafo 2.3 *Cenerentola*

45 Paragrafo 2.4 *Cenerentola: il film*

47 Paragrafo 2.5 *La Sirenetta*

49 Paragrafo 2.6 *La Sirenetta: il film*

52 Paragrafo 2.7 *Breve storia del cinema animato*

58 III° CAPITOLO LA RICERCA A SCUOLA

58 Paragrafo 3.1 *I bambini e il cinema*

60 Paragrafo 3.2 *I bambini e Biancaneve*

65 Paragrafo 3.3 *I bambini e Cenerentola*

70 Paragrafo 3.4 *I bambini e La Sirenetta*

76 **CONCLUSIONI**

78 **Appendice:**

modello del questionario

disegni

grafici

Bibliografia

Sitografia

RINGRAZIAMENTI

Ringrazio il mio Correlatore, Prof. Eusebio Ciccotti, per aver accolto e supportato la mia proposta di tesi riguardante l'esperienza del cinema animato in classe e per i preziosi suggerimenti bibliografici, unitamente alla mia Relatrice, Prof.ssa Marina D'Amato, che mi ha sempre sostenuto e incoraggiato.

Desidero ringraziare i bambini e le bambine della mia classe (*l'attuale III° B del plesso "Gioacchino Gesmundo" di Roma*) che mi hanno permesso di realizzare la parte "pratica" di questo lavoro. Attraverso i loro occhi e le loro parole ho potuto rivedere una parte di me stessa, quando rimanevo incantata nel buio della sala cinematografica ed aspettavo con trepidazione l'inizio di ogni film di Walt Disney.

Ringrazio naturalmente la Scuola Primaria Statale "*Gioacchino Gesmundo*", nella figura del Preside, Dott. Giuseppe Mercurio, per aver potuto concretamente realizzare l'esperienza del Cinema direttamente a scuola, nella Sala Collegio.

Ringrazio mio Padre per avermi fatto amare il Grande Cinema di Hollywood fin da bambina, in modo particolare i film di Walt Disney.

Ringrazio mia Madre che mi ha sempre sostenuto in questa lunga e complessa avventura universitaria.

Un "grazie" speciale ad Antonello T. che mi ha aiutato nella scannerizzazione dei disegni e nell'aspetto prettamente "tecnologico" del presente lavoro.

Al di sopra di tutto e di tutti, ringrazio Dio che mi ha permesso di arrivare fino a qui e ha reso possibile un obiettivo che ritenevo impossibile.

In ogni momento, sono risuonate in me queste parole, che mi hanno aiutato nei momenti di abbattimento:

**“Mi assista Signore, la tua sapienza:
sia con me nella fatica”.**
(*Sap 9, 9-11*)

IL FILM ANIMATO IN CLASSE. PROPOSTA DI INDAGINE SUL CAMPO.

INTRODUZIONE

Un film può essere un'esperienza intellettuale, ma deve essere soprattutto un'esperienza emotiva. Una delle grandi meraviglie del cinema è la sua capacità di affrontare ambiti di cui non si può scrivere e che non si possono conoscere in altro modo.

George Lucas

La presente tesi si compone di tre parti. Nella prima si affronta la fiaba dal punto di vista teorico; nella seconda parte si raffrontano tre fiabe con la rispettiva trasposizione cinematografica curata da Walt Disney, con particolare riguardo al discorso del cinema d'animazione. Nella terza ed ultima parte la teoria diventa prassi e "si fa scuola", nel vero e proprio senso del termine, quindi vengono analizzati i questionari (*60 in tutto*) proposti a 20 bambini (*miei alunni*) della classe seconda B della Scuola Primaria Statale "Gioacchino Gesmundo" di Roma nell'anno scolastico 2009/2010.

Vediamo ora nel dettaglio come si presenta la ricerca:

Prima parte. Si studieranno le tre fiabe prese in esame (*Biancaneve e i sette nani, Cenerentola, La Sirenetta*), le diverse versioni delle fiabe secondo i Fratelli Grimm, C. Perrault, G. Basile, H.C. Andersen. La metodologia percorrerà sia l'asse storico – letterario- filosofico – psicologico che quello strutturale semiotico. Per questo si incroceranno più metodologie. Da quella storico – letteraria di Italo Calvino, passando per gli studi del filosofo Massimo Diana (*la "Saggezza" della fiaba*) sino alla lettura psicoanalitica di Bruno Bettelheim e a quella nota della *Morfologia della fiaba* (1927) di Vladimir Propp.

Seconda parte. Si confronteranno le tre fiabe con la loro corrispondente versione cinematografica realizzata da Walt Disney; si analizzeranno le somiglianze e le differenze tra il testo filmico e il testo narrativo.

Si prenderanno in esame le schede dei film con le critiche che riceverono quando uscirono e la storia del cinema animato.

Terza parte: analisi/indagine sul campo (*sondaggio*): proiezione di 3 film, seguiti dalla somministrazione di un questionario a risposta multipla e aperta, ad un campione di 20 bambini frequentanti la classe II elementare a.s. 2009/2010 della Scuola Primaria Statale “Giacchino Gesmundo” di Roma . (SI ALLEGA UNA COPIA DEL QUESTIONARIO IN APPENDICE).

L’esperienza di proiezione è avvenuta all’interno della Scuola stessa, che già da diversi anni si occupa del “Progetto Cinema”, e ha permesso loro di individuare:

il protagonista, l’antagonista, il personaggio con cui potersi identificare, la scena preferita, il colore da associare ad ogni film, le eventuali trasformazioni subite dal protagonista e/o dall’antagonista, la presa di posizione di ogni bambino/a di fronte agli avvenimenti della fiaba e di fronte ai personaggi (*buoni/cattivi*), il loro grado di effettivo coinvolgimento emotivo; alcune caratteristiche tipiche del testo filmico (*bianco e nero/ colori, lento/veloce*).

ANALISI DEI QUESTIONARI, divisi per gruppi in base alle risposte ottenute;

DATE DELLE PROIEZIONI:

“*BIANCANEVE E I SETTE NANI*” (USA 1937) il giorno 16 Aprile 2010;

“*CENERENTOLA*” (USA 1950) il giorno 14 maggio 2010;

“*LA SIRENETTA*” (USA 1989), il giorno 28 Maggio 2010.

L’orario per ogni proiezione è stato sempre il seguente: dalle 14,00 alle 16,00.

OBIETTIVI:

esprimere pareri personali, cogliere le trasformazioni dei personaggi, l’intreccio della fiaba; individuare il protagonista, l’antagonista e gli

oggetti magici; dimostrare se i film proposti sono tuttora in grado di entrare nell'immaginario dei bambini di oggi; cogliere le loro preferenze tra personaggi positivi/negativi; analizzare come i bambini di oggi recepiscono i film, sia quelli più vicini a loro (*come "La Sirenetta", 1989*) che quelli più lontani nel tempo (*vedi "Biancaneve e i sette nani" del 1937*), come passaggio dai vecchi miti ai nuovi miti della finzione;

RAPPRESENTAZIONE ICONICA:

rappresentare i personaggi e le scene preferite con un disegno per realizzare cartelloni murali di fine-anno.

VEDI APPENDICE

PARTE PRIMA
I° CAPITOLO
“LA FIDUCIA NELL’IMPRESA, I LUOGHI
DELL’INCANTO, LA FIABISTICA
ITALIANA POPOLARE, L’EPOPEA
RUSSA”

Paragrafo 1.1 La fiducia nell’impresa

La fiaba come ponte nel tempo, tra passato, presente e futuro; punto di raccordo tra popoli diversi di ieri, oggi e domani, con i suoi significati che scavano tra le pieghe dell’inconscio, nelle tracce della memoria collettiva, nelle strutture simili che si ripetono con elementi ordinati, quasi a voler rassicurare gli uomini delle varie civiltà donando certezze, percorsi collaudati, che alla fine promettono la salvezza e il superamento degli ostacoli. Gli esseri umani di ogni tempo e di ogni società ritrovano così nelle fiabe qualcosa di familiare che li aiuta ad affrontare la vita, trasferendo in un contesto magico e inusuale gli eventi quotidiani. Le fiabe anche come “archetipi”, secondo la definizione di Jung, “forme a priori” del fantastico, riempite di volta in volta di contenuti psichici diversi.

“Ciò che conta è comunque partire, è non rinunciare ai propri sogni, poi la vita stessa provvederà a fornire una soluzione inaspettata, che...potrà anche essere di gran lunga superiore a ogni aspettativa”.¹

L’autore citato pone quindi in evidenza l’aspetto della “fiducia”, presente nelle fiabe (il riferimento preciso è “Il gatto con gli stivali” e “I musicanti di Brema”), ciò che permette all’eroe o agli eroi/animali di portare a termine il proprio “viaggio” di crescita e di esplorazione del

¹ M. Diana, *La saggezza delle fiabe*, Paoline Editoriale Libri, Milano, 2010, p.129

mondo (*vedi Biancaneve sperduta nel bosco, che simboleggia la necessità di trovare o scoprire se stessa o una parte di Sé, secondo Bruno Bettelheim*), l'essere perseveranti nella speranza, nonostante le insidie e i pericoli del cammino.

Le fiabe permettono dunque a chi le ascolta e a chi le “vive”, identificandosi con il /la protagonista, di uscire da quella condizione di “angoscia” che contraddistingue l'essere finito ¹(*secondo il teologo tedesco Eugen Drewermann*) e in modo particolare l'eroe/l'eroina che deve superare delle ardue prove, prima di arrivare al “lieto fine”, ad una meta di pienezza e compimento.

Cos'è dunque che permette tutto ciò?

La dimensione della “fiducia”: un misero destino che può essere cambiato, nonostante le condizioni avverse (*vedi la minaccia di morte da parte della matrigna tramite il cacciatore e la fuga nel bosco di Biancaneve, oppure la sorte non proprio benevola di Cenerentola...*).

La vita ordinaria, comune, diventa la base per un futuro assolutamente straordinario e decisamente improponibile.

La situazione, dunque, si capovolge: da una condizione di precarietà, affidandosi ai semplici mezzi di cui ci si può avvalere, si passa ad un incredibile ribaltamento. Non si tratta di mera attesa, di “deresponsabilizzazione”, quanto piuttosto di una predisposizione “attiva”, un fare proficuo, è un “credere...quanto incremento di azione, non...tanto incremento di senso”² (*secondo il filosofo francese Paul Ricoeur*); è un “mettersi in cammino”, sapendo che prima o poi, da qualche parte, la fiducia porterà i suoi frutti e ciò che sembrava impossibile si potrà realizzare, nel “tempo necessario”, senza lasciarsi prendere dalla disperazione, l'iniziale condizione degli eroi delle fiabe.

Del resto, come scriveva Charles Péguy,³ in queste situazioni “continuare a sperare, a voce bassa e vergognosamente, è la cosa difficile; disperare è facile, ed è la grande tentazione”.

¹ Cfr M.Diana, *La saggezza delle fiabe*, Paoline Editoriale Libri, Milano, 2010, p.65

² Cfr Ibidem, p.77

³Cfr, Ibidem, p.79

Paragrafo 1.2a I luoghi dell'incanto

Le fiabe e il loro mondo “senza tempo” e senza un luogo ben definito, gli scenari fantastici in esse presenti, sono stati acutamente analizzati da Bruno Bettelheim, tra i massimi esperti di psicologia infantile. Facendo riferimento all'inconscio e naturalmente alla psicanalisi di Sigmund Freud, egli ha voluto evidenziare il ruolo delle fiabe popolari nell'educazione del bambino: esse offrono al fanciullo immagini attraverso le quali poter strutturare le proprie fantasie, i desideri e le angosce represses, in maniera tale da saper dominare tutte quelle pulsioni che altrimenti non avrebbero via di sfogo e che finirebbero quindi per “de-strutturare” l'Io del soggetto, rendendolo malfermo.

Le fiabe, invece, permettono al bambino di affrontare serenamente i problemi che la vita gli mette davanti, ma in una forma “mascherata”, in una forma “altra”, situata in un mondo fantastico in cui i fatti straordinari compaiono nelle situazioni più comuni, e alla fine il protagonista riesce sempre a superare gli ostacoli, nonostante le ardue prove, le cadute e le eventuali umiliazioni. I personaggi delle fiabe presentano caratteristiche chiare e ben definite: ci sono i buoni e ci sono i cattivi, a differenza delle situazioni reali, in cui le qualità positive e quelle negative sono presenti nello stesso tempo in una data persona. Proprio questa mancanza di ambivalenza permette al bambino una precisa identificazione, cosa che non potrebbe essere possibile con le persone reali, con le varie sfaccettature dell'animo umano, come sono realmente. Le fiabe si prendono cura dei malesseri e delle ansie del bambino, fornendo soluzioni a lui accessibili. Il “lieto fine” è certo, questa è una garanzia, ma il bambino sa che non sarà facile arrivarvi, perché prima dovrà aver compiuto “*l'immenso travaglio dell'essersi fatto altro da sé*”, come diceva G.W. F. Hegel.

E cosa può significare tutto questo? E' il “*travaglio*” delle situazioni da affrontare: l'allontanamento da casa, dalle proprie sicurezze, l'angoscia di separazione, le prove da superare, con i rischi annessi, ma anche gli aiuti provvidenziali, per arrivare a “*trovare il proprio regno*”, uno sviluppo interiore che permetta all'eroe di raggiungere la vera autonomia. E qui, di nuovo, ritroviamo la “*fiducia*” che, nonostante gli

affanni, *“le forze del male verranno tolte di mezzo e non minacceranno più la pace della sua mente”*: la gelosia della matrigna nei confronti di Biancaneve e la gelosia fraterna in Cenerentola, per esempio.¹

E' importante poi che la fiaba non si tramuti in una sorta di *“esperimento didattico”*, ma che essa venga raccontata dall'adulto come *“un'esperienza condivisa”*² esclusivamente per arricchire l'esperienza del bambino, per fare in modo che arrivi alla sua parte inconscia, attraverso le immagini che solo la fiaba sa trasmettere. Calvino parlava a questo proposito di *“cinema mentale”*, sempre in funzione in tutti noi, anche prima dell'invenzione del cinema, (28 Dicembre 1895) che non smette *“mai di proiettare immagini alla nostra vista interiore”*³.

Le immagini, dunque, nelle fiabe, esprimono processi interiori, come quando l'eroe si ritrova in un bosco fitto e sperduto (*vedi Biancaneve*), il che simboleggia i difficili problemi interiori che la protagonista, in questo caso, deve affrontare (*la minaccia di morte da parte della matrigna, la fuga dal proprio castello, la solitudine, i “mostri” che Biancaneve vede nel bosco e che altro non sono se non le sue angosce e le sue paure più profonde*).

E' bene dunque che l'adulto si ponga in un ruolo attivo, nei confronti del bambino, quando racconta una fiaba, ma è importante anche che non vengano spiegati i significati delle fiabe. E' però essenziale che il narratore comprenda il messaggio che la fiaba ha da offrire alla mente preconsocia del bambino. E' importante ribadire come le fiabe non forniscano una *“descrizione”* della realtà, una *“fotografia”*, bensì un insieme di *“simboli”* di fatti o problemi psicologici.

Vediamo ora come Bruno Bettelheim ha analizzato la fiaba di Biancaneve dal punto di vista psicoanalitico: la situazione problematica nasce nel momento in cui Biancaneve comincia a rapportarsi con i suoi genitori, anzi, in particolare con la sua matrigna gelosa. Il periodo di tempo che la fanciulla trascorre con i nani (*livello pre-edipico*)

¹ B. Bettelheim, *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, Saggi/Feltrinelli, Milano, 1986, p.144

² Cfr. *Ibidem*, p.152

³ I. Calvino, *Lezioni americane, Sei proposte per il prossimo millennio*, Oscar Mondadori, Milano, 2010, p.94

simboleggia il suo periodo di sviluppo, di crescita. Nella versione della fiaba dei Fratelli Grimm la nascita di Biancaneve è collegata a tre gocce di sangue cadute sulla neve: una regina (*la futura madre di Biancaneve*) si punge il dito con l'ago, e subito esprime il desiderio di avere un figliolina "*bianca come la neve, rossa come il sangue e con i capelli neri*" come l'ebano del legno del telaio della finestra. Questo riferimento allude chiaramente all'effusione di sangue, presupposto del concepimento, e lo stesso numero "*tre*" viene maggiormente associato dall'inconscio al sesso. La madre di Biancaneve muore alla nascita della bambina, dopodiché subentra una matrigna. Nei primi anni di vita della bimba tutto sembra scorrere tranquillamente, ma ad un certo punto, quando Biancaneve comincia a crescere, la matrigna, già fortemente insicura circa la propria bellezza, al punto di chiedere ad uno specchio magico una sorta di "*consulto*", ancora prima che l'avvenenza di Biancaneve superi la sua, diventa gelosa. La regina finirà così per perdersi dietro il suo narcisismo e allo stesso modo Biancaneve si lascerà tentare per due volte dalla matrigna-vecchia, prima con la stringa, poi con il pettine avvelenato. La fiaba di Biancaneve mette in risalto l'aspetto della competizione tra un genitore (*che qui diventa inevitabilmente una "madre cattiva", una matrigna*) e suo/a figlio/a: sembrerebbe trattarsi di un fenomeno ancestrale, antico come il mondo, studiato in modo approfondito da Melanie Klein. La Klein, allieva di S.Ferenczi, uno dei primi e più importanti seguaci di S. Freud, ha studiato i sentimenti ambivalenti (*di gratificazione e di frustrazione*) del bambino nei confronti della madre, la persona dalla quale egli dipende maggiormente. I sentimenti distruttivi che ne derivano producono un forte senso di colpa che il bambino riesce a superare mettendo in atto le cosiddette "*attività riparatorie*", comportamenti costruttivi per "*rigenerare*" il corpo della madre lacerato dalle sue fantasie aggressive. Poi c'è il ruolo del *cacciatore*: immagine del padre forte e protettivo che ci salva dalle bestie feroci, ovvero colui che è in grado di dominare le tendenze più aggressive ("*animali*", *appunto*) dell'uomo. Qui il cacciatore non uccide Biancaneve, la salva dal malvagio proposito della regina, ma l'abbandona comunque nel bosco, in balia delle bestie feroci; d'altra parte, il

cacciatore disubbidisce alla regina, portandole polmoni e fegato di un cinghiale, facendoli passare per quelli di Biancaneve. E' un "*surrogato paterno*", un padre debole (*come quello di Hänsel e Gretel*) che non è in grado di provvedere al benessere dei suoi figli. La regina, dal canto suo, non sa instaurare rapporti maturi con sua figlia e con nessun'altra creatura, per cui Biancaneve non può identificarsi positivamente con sua madre. Il desiderio della regina di divorare gli organi interni di Biancaneve fa pensare alle antiche usanze dei primitivi, che credevano di poter acquisire i poteri dell'avversario mangiandone le carni. La fiaba insegna che solo una identificazione positiva del genitore con il figlio dello stesso sesso può portare ad una vera soddisfazione per i successi del figlio. Il bambino, invece, a volte può desiderare di avere una "*famiglia ideale*", con genitori diversi e migliori, lontano dalle difficoltà psicologiche. A volte si tratta di fughe reali, per niente costruttive. Qual è l'insegnamento che se ne ricava?

Le fughe in questi "*mondi immaginari*" dove tutto sembra essere perfetto, sono in realtà delle illusioni (*come era un'illusione il magico mondo di Oz per Dorothy, che alla fine dirà appunto: "Come sono contenta di essere di nuovo a casa mia!"*)¹. Nella casetta dei sette nani Biancaneve vive serenamente, diventa una brava "donnina di casa", sa controllare i suoi desideri orali, limitandosi a mangiare un solo boccone da ciascuno dei sette piatti e lo stesso fa con il bere. Sa quindi controllare gli impulsi dell'Es e subordinarli al Super-Io. I nani, esseri minuscoli come gli gnomi delle storie germaniche, dai diversi significati, come le fate (*possono essere buoni o cattivi*), hanno qui una funzione protettiva (*mettono in guardia Biancaneve dai trucchi della regina*), ma non riescono poi a salvarla (*Biancaneve permette alla matrigna travestita di entrare dentro casa*). I nani non desiderano crescere, non vogliono cambiare la loro situazione e ripetono quotidianamente le stesse azioni nel ventre della terra, nelle miniere: rappresentano pertanto un'esistenza immatura e pre-individuale, che Biancaneve deve superare. A questo proposito, Bettelheim polemizza con Walt Disney, che nel suo film, tratto dalla fiaba, attribuisce a ciascun nano un nome e una personalità ben

¹ L. F. Baum, *Il meraviglioso mago di Oz*, Mondadori, Milano, 2001, p.170

distinta: in tal modo non si riesce a cogliere l'aspetto più recondito della fiaba, che queste aggiunte cinematografiche tendono a sminuire.

Il ritorno della matrigna, sotto le sembianze di due vecchie diverse, sconvolge letteralmente l'esistenza e la pace interiore di Biancaneve: essa rappresenta tutto ciò che la fanciulla nega a livello conscio, i suoi conflitti interiori, il passaggio da una forma di esistenza ad un'altra, di gran lunga superiore. La fanciulla permette alla matrigna di entrare nella "casa" (*l'intimità di Biancaneve*), per due volte viene tentata e salvata, mentre la terza volta (*con la mela*) pone fine alle sue resistenze, al suo volersi comunque attaccare ad una situazione di immaturità: adesso deve misurarsi veramente con le difficoltà dell'adolescenza. I nani non possono aiutare Biancaneve: essi sono fermi allo stadio fallico di sviluppo e non possono comprendere i turbamenti della crescita. La prima volta Biancaneve viene tentata con delle stringhe per il busto, poi con un pettine. Gli svenimenti di Biancaneve a questo livello simboleggiano il conflitto tra i suoi desideri sessuali (*che la regina vorrebbe arrestare*) e l'ansia che ne deriva. I nani per due volte la salvano ed ella ritorna nella "fase di latenza". La terza volta, però, Biancaneve mangia la metà rossa della mela, quella avvelenata. In tal modo ha fine la sua innocenza e nessuno (*nemmeno i nani*) può riportarla in vita. La mela ha sempre rappresentato la sessualità: pensiamo alla mela offerta alla dea dell'amore, Afrodite. Il rosso della mela riporta alla memoria associazioni sessuali come le tre gocce di sangue dell'inizio della fiaba. Ciò che muore con Biancaneve, subito dopo aver morso la mela, è la sua parte "bambina", che viene sepolta in una bara di cristallo. Questo periodo di "sonno" simile alla morte rappresenta un periodo di preparazione alla vita adulta, simboleggiato dalla visita di tre uccelli: il gufo (*la saggezza*), il corvo (*la consapevolezza*) e la colomba (*l'amore, ma anche la ristabilita pace interiore*). Finalmente arriva il principe che porta via con sé la fanciulla nella bara e Biancaneve riesce ad espellere il pezzo di mela avvelenata che aveva inghiottito e che le aveva dato la morte. A questo punto ella è pronta per una vita adulta e completa con il suo sposo.

Nelle fiabe, ogni risveglio o rinascita, come il sonno di Biancaneve, rappresenta il raggiungimento di uno stadio superiore della crescita di un individuo, ma questo raggiungimento richiede concentrazione e saggezza, per non incorrere in nuovi conflitti. Quando le contraddizioni interiori si risolvono e i vecchi conflitti trovano una nuova armonia, il personaggio della fiaba è pronto ad un nuovo livello di esistenza, il suo Io è pronto e il “bianco”(la parte cosciente) e il “rosso” (gli istinti dell’Es) possono finalmente coesistere. La regina, invece, distrutta dalla sua cieca gelosia, è costretta a calzare delle pantofole di ferro roventi e a ballarci, e ciò le dà la morte: l’incapacità di saper dominare le proprie passioni conduce prima o poi alla rovina , questo è il messaggio implicito della fiaba. E’ chiara inoltre la necessità del cambiamento: per quanto doloroso esso possa essere, è comunque inevitabile, ed esso solo permetterà di arrivare ad una forma superiore di esistenza, senz’altro più ricca e appagante, nonostante le difficoltà iniziali. Certe dolorose esperienze di crescita non si possono evitare e i rischi che ne derivano sono evidenti: i nani rimangono fermi allo stadio *pre-edipico* dello sviluppo, rifiutano di crescere, mentre un genitore (*come la matrigna*) che manifesta forme folli di gelosia edipica parentale, portano alla distruzione se stessi, mettendo a repentaglio anche la vita dei propri figli. Passiamo adesso alla fiaba di *Cenerentola*, sempre secondo l’interpretazione psicoanalitica di Bettelheim.

Paragrafo 1.2b I luoghi dell'incanto

La fiaba di Cenerentola ha origini antichissime: risale addirittura alla Cina o all'antico Egitto ed è tutta incentrata sulla rivalità fraterna. Il riferimento alle "sorellastre" è una sorta di espediente per mitigare quel tipo di rapporto conflittuale (*qui presente*) che si vorrebbe evitare tra fratelli/sorelle autentici. In realtà la concorrenza con i fratelli (*nel caso di Cenerentola, con le sorellastre*) nasce dalla paura di non essere all'altezza dell'amore dei genitori. Si pensi alla storia biblica di Giuseppe venduto dai fratelli perché prediletto dal padre ¹: Giuseppe diventa uno schiavo, proprio come Cenerentola, poi riesce a ribaltare questa situazione e a leggerla secondo il disegno di Dio.² In molte versioni della celebre fiaba di Cenerentola, la posizione dell'eroina deriva da una relazione edipica: Cenerentola sfugge a un padre che vorrebbe unirsi a lei. Oppure è esiliata perché non dimostra a suo padre l'affetto che prova per lui: è il cosiddetto "Giudizio di re Lear",³ secondo M.R. Cox: una figlia (*Cordelia*) viene messa al bando dal regno perché il padre considera insufficiente la dichiarazione d'amore nei suoi confronti. Un riferimento di questo tipo si trova anche in una delle innumerevoli fiabe italiane raccolte da Italo Calvino, "Bene come il sale", come si vedrà più avanti.

L'unica versione di Cenerentola in cui la fanciulla compie un misfatto (*uccide la prima matrigna*) e quindi si rende responsabile del suo destino, è la novella di Giambattista Basile, *La Gatta Cenerentola*. Qui la protagonista si chiama inizialmente Zezolla; solo successivamente, quando il padre si sposa con l'istitutrice che aveva istigato Zezolla a compiere l'assassinio della sua matrigna, ella diventa la Gatta Cenerentola, e pone la sua dimora accanto al focolare. Da una palma da datteri esce una fata che permette alla Gatta Cenerentola di recarsi al ballo "vestita come una regina". La fanciulla perde una "pianella", tipica calzatura delle nobildonne partenopee dell'epoca, e questo "indizio" permette al re del paese di ritrovare la sua bella. Questa novella

¹ *Genesi* 37,4

² *Genesi* 45,8-9

³ B. Bettelheim, *Il mondo incantato, Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, Saggi/Feltrinelli, Milano, 1986, p.236

è caratterizzata dal tema della “*duplicazione*” della matrigna, che potrebbe lasciar intendere la stessa persona in diversi periodi di sviluppo. Quindi, nella maggior parte delle storie di Cenerentola, l’eroina è innocente e ha a che fare con le gelosie fraterne, mentre nelle versioni più antiche della fiaba, la rivalità fraterna ha poco spazio nella vicenda, mentre è forte l’aspetto edipico (*il rapporto padre-figlia*). Come se la rivalità fraterna in qualche modo andasse a sostituire un coinvolgimento edipico che è stato represso perché inaccettabile. Ciò che accomuna le varie versioni di Cenerentola, è la caduta, seguita dalla “*rinascita*” della protagonista, grazie al riconoscimento della pantofola adatta al suo piccolo piede (*tema assai caro alla tradizione orientale, tra l’altro*). Il focolare rappresenta il centro della casa, quindi la madre, e la fata madrina è l’originaria “*buona madre*” a cui la fanciulla fa ritorno al termine dello sviluppo edipico. La cenere ha inoltre un duplice significato: da un lato è segno di lutto, come nel giorno delle Ceneri, dall’altro, fin dai tempi più remoti, simboleggia una delle cariche più prestigiose a cui potesse aspirare una fanciulla tra i sei e i dieci anni, più o meno l’età di Cenerentola durante la sua schiavitù: la custode del focolare, la Vestale, simbolo di innocenza e di purezza.

Esistono due celebri versioni della fiaba di Cenerentola molto differenti tra di loro: una è dei Fratelli Grimm, l’altra è C.Perrault (*quest’ultima è stata utilizzata da Walt Disney per la sua trasposizione cinematografica*). La fiaba di Perrault contiene dettagli “*raffinati*”, degni della vita di corte, come ad esempio il particolare della scarpina di “*vetro*”, nato probabilmente anche da un equivoco tra le parole francesi “*vair*” (*pelliccia variegata*) e “*verre*” (*vetro*). Nella fiaba di Perrault la stessa Cenerentola sceglie di andare a dormire in mezzo alla cenere, a differenza della fiaba dei Fratelli Grimm; è sottomessa, priva d’iniziativa, prende alla lettera tutto ciò che le viene chiesto di fare. Nel finale, abbraccia le sorellastre che tanto dolore le avevano causato e si preoccupa del loro avvenire.

La fiaba dei Fratelli Grimm è completamente diversa: qui Cenerentola è “*obbligata*” ad andare a dormire in mezzo alla cenere; esegue compiti impossibili, pur di poter andare al ballo; il principe non si lascia

influenzare dal suo aspetto e riconosce le sue qualità interiori. Infine, le sorelle si mutilano i piedi per poter calzare la pantofola, poi si recano al matrimonio di Cenerentola per i loro loschi scopi, ma gli stessi uccelli che avevano in precedenza aiutato Cenerentola nelle sue varie e interminabili faccende, strappano gli occhi a ciascuna di loro, immettendo quindi nel racconto il tema della punizione, dovuto alla loro malvagità e alla falsità. Ancora: Cenerentola pianta un ramo di nocciolo sulla tomba della madre; l'albero (*incarnazione della madre*) ormai cresciuto tra le lacrime e le preghiere della fanciulla le fornisce abiti splendidi; Cenerentola fugge tre volte dal ballo: dapprima si nasconde in una *colombaia*, poi nell'orto, sopra *un pero*, infine rimane intrappolata nella *pece* e perde la scarpetta. Vedremo in seguito le differenze tra la fiaba di Perrault e il film di Disney (*vedi II° capitolo*). In altre versioni della storia, al posto dell'albero c'è un animale aiutante: ad esempio, un pesce, nella fiaba cinese, una mucca o una capra (*animali mammiferi, quindi*) nei paesi mediterranei.

Sia l'animale che l'albero, sono l'incarnazione della buona madre, della "*spinta essenziale*" come diceva Erikson, ciò che deriva dal primo anno di vita e che ci accompagna per tutto l'arco della nostra esistenza. L'immagine dell'albero nella fiaba dei Grimm o della palma da datteri nella Gatta Cenerentola implica un processo di crescita che la giovane Cenerentola deve compiere con le sue sole forze per potersi staccare in modo positivo dalla buona immagine della madre interiorizzata fin dalla prima infanzia. Ciò, al fine di strutturare un proprio percorso personale di crescita, fondato sull'autostima e sulla sicurezza interiore. C'è poi l'immagine dell'uccellino bianco che si posa sopra la pianta al momento opportuno (*da notare la simbologia degli uccelli, come in Biancaneve la colomba o gli uccelli in Hänsel e Gretel, il Super-Io*). Un altro particolare degno di nota nella fiaba dei Fratelli Grimm è la presenza delle prove da superare per poter andare al ballo: la cernita delle lenticchie nella cenere, compito che viene portato a termine proprio grazie agli uccelli. Particolare interessante: il compito "*impossibile*" delle lenticchie richiama alla memoria le prove che Psiche dovette superare per congiungersi con Amore, ossia per raggiungere la maturità

perfetta. Nella fiaba di Perrault l'albero viene sostituito con una fata madrina che svuota una zucca, simbolo dell'abbondanza, e la trasforma in una carrozza guidata da sei topolini trasformati in cavalli e da un ratto trasformato in vetturino. Sei lucertole diventano valletti, le vengono date scarpette di vetro e abiti meravigliosi, come se la fanciulla dovesse recarsi ad un ricevimento alla corte di Re Sole. Entro la mezzanotte la fanciulla si impegna a ritornare a casa, pena l'annullamento delle magie ottenute. Nella storia dei fratelli Grimm Cenerentola può trattenersi al ballo finché vuole e quando si allontana, lo fa di sua propria iniziativa. Le ripetizioni dei suoi tre interventi al ballo rappresentano l'ambivalenza di Cenerentola di fronte al principe e alla sua sessualità in boccio (*come la mela di Biancaneve*), come se lei in qualche modo volesse "prendere tempo" prima di impegnarsi in modo adulto e responsabile. E' lo stesso padre di Cenerentola a distruggere i nascondigli della figlia (*la colombaia e poi il pero*), segno di un attaccamento edipico ancora presente, salvo poi lasciare che la figlia trasferisca l'amore immaturo che nutre per lui in un nuovo oggetto eterosessuale, il principe, appunto. Vediamo poi il significato della scarpetta: essa è il simbolo dell'organo sessuale femminile, e la fuga ripetuta di Cenerentola significherebbe proprio il suo sforzo di proteggere la sua castità. Altre differenze significative: nella fiaba di Perrault un gentiluomo di corte le infila la pantofola; nella fiaba dei Fratelli Grimm il principe la porge a Cenerentola che se l'infila con le proprie mani; in altre versioni ancora è il principe che le mette la pantofola, un po' come l'anello al dito durante le cerimonie nuziali. Inoltre le sorellastre si mutilano i piedi per poter calzare la scarpetta, nella fiaba dei fratelli Grimm: sono pronte a tutto, pur di ottenere i loro spregevoli obiettivi. Invece Cenerentola non ha bisogno di operare delle falsità per essere amata dal principe, che la vuole così com'è, persino in abiti laceri. Gli uccelli rivelano la perdita del sangue nei piedi mutilati delle sorellastre e poi le rendono cieche strappando loro gli occhi. (*Le crudeli punizioni ai malvagi presenti nelle fiabe sembrano non turbare eccessivamente i bambini, che invece si sentono protetti*). Cenerentola non ha bisogno di mutilarsi i piedi; è lei la sposa giusta per il principe, e mettendosi da sola la pantofola d'oro al

piede dimostra anche di avere iniziativa e soprattutto di accettare la sua femminilità. Ancora una volta arriviamo ad uno sviluppo di una individualità separata reso possibile soltanto da un allontanamento che permette alla protagonista (*Cenerentola*) di autodeterminarsi (*come Biancaneve*); al contrario, il persistere di situazioni ancorate alla figura materna “buona”, senza alcun tipo di sviluppo interiore, non porta a nulla, fa sì che le sorellastre restino “fisse” al loro grado di sviluppo che non presenta alterazioni di sorta: restano dunque “cieche”, completamente dipendenti. Quindi è necessario che agli originari genitori buoni subentrino figure negative frustranti, perché questa è una tappa inevitabile nel cammino della crescita, e solo quando il bambino avrà raggiunto la sua vera identità, i buoni genitori potranno tornare nella sua mente in modo positivo. Ma intanto lui sarà cresciuto e sarà stato in grado di formare una individualità sua propria.

Paragrafo 1.3 a

La fiabistica italiana popolare

“Io credo questo: le fiabe sono vere. Sono, prese tutte insieme, nella loro sempre ripetuta e sempre varia casistica di vicende umane, una spiegazione generale della vita, nata in tempi remoti e serbata nel lento ruminio delle coscienze contadine fino a noi; sono il catalogo dei destini che possono darsi a un uomo e a una donna” . Così scriveva Italo Calvino nell’Introduzione del 1956¹ “immergendosi” nel “mondo sottomarino”² delle fiabe, con alle spalle i maestri Giuseppe Pitré e Domenico Comparetti, senza dimenticare Giovanni Verga, che aveva un’attenzione particolare al linguaggio dei pescatori e delle comari, fino ad arrivare alla figura del “novellatore” o della “novellatrice”, la persona che racconta le fiabe e che quindi mantiene un rapporto privilegiato con i suoi ascoltatori, e nello stesso tempo con il “filo” ininterrotto del “farsi e disfarsi” degli eventi della Storia. Prima Calvino ripercorre la storia delle fiabe italiane, parlando di Giambattista Basile e del suo *Pentamerone*, del Seicento, poi nel Settecento a Venezia le fiabe si ritrovano a convivere con il mondo della Commedia dell’Arte. In Francia troviamo Charles Perrault alla corte del Re Sole , per arrivare al Romanticismo in Germania, dove il *Volksgeist* riscopre, dopo il cosmopolitismo illuminista, la Nazione come comunità organica connotata dallo “Spirito del Popolo”, per cui ogni popolo è diverso dall’altro per lingua, etnia e tradizioni. Ciò comporta la riscoperta della cultura popolare. I Fratelli Grimm sono i primi a formulare questa idea . In Italia le fiabe si chiamavano “novelline”; bisognerà attendere gli studiosi di folklore positivisti per arrivare ad un vero e proprio esame scrupoloso e scientifico delle fiabe, a partire dal dettato dialettale del narratore orale. Calvino definisce il suo lavoro “ibrido”, ossia non completamente scientifico³; egli dichiara di aver lavorato su materiale già raccolto, senza essersi recato di persona a farsi raccontare le storie, il che sarebbe stato comunque lontano dal suo mestiere. Gli obiettivi della

¹ I. Calvino, *Fiabe italiane, volume primo*, Oscar Mondadori, Milano, 2010 pp. XIV-XV

² Ibidem , p .XII

³Ibidem p. XVI

ricerca di Calvino sono sostanzialmente due: “*rappresentare tutti i tipi di fiaba di cui è documentata l’esistenza nei dialetti italiani; rappresentare tutte le regioni italiane*”.¹. Accanto alle fiabe magiche e meravigliose, nelle *Fiabe italiane* del 1956 troviamo anche leggende religiose, favole di animali, aneddoti, leggende locali. Per ogni fiaba è indicata una località o una regione. Ciò non significa che la fiaba corrisponda a “*quel*” luogo: è una semplice indicazione, per capire quanta cultura di quel posto sia presente in quella determinata fiaba. Gli stessi studiosi della scuola “*finnica*” o storico-geografica (*Kararle Krohn e Antti Aarne*) che privilegiano la zona d’origine di ciascun tipo di fiaba, avevano fissato dei limiti nella propria indagine. Ribadiamo inoltre la grossa difficoltà di localizzare e datare una fiaba, caratterizzata infatti dai tempi e dai luoghi indefiniti, dall’*incipit* “*C’era una volta...*” o “*Tanto tempo fa...*”, che tanta suggestione evoca nella mente di chi ascolta. I protagonisti delle fiabe (*in questo caso, storie*) e i fatti narrati sono inventati, i luoghi sono fantastici, a differenza degli avvenimenti “*storici*”, (*la storia*) i cui fatti narrati sono ricostruiti mediante le tracce, ci sono date precise di riferimento, i personaggi sono esistiti realmente, i luoghi sono esistiti o ci sono ancora.

“*L’unico dato sicuro riguarda la documentazione, cioè il fatto che quel dato racconto viene narrato (cioè ricordato e trasmesso) in quel dato luogo e in quel dato momento*”². Inoltre Calvino ci dice che “*datare una fiaba è arbitrario*”³ e che le transizioni che si succedono sono più antropologiche che storiche. E’ anche vero che “*formalizzando*” lo studio della fiaba, riducendola ad un impianto invariante, è possibile rintracciare le variabili geografiche e storiche sottintese: le situazioni del vissuto sociale (*ad esempio, l’allontanamento da casa presente nelle fiabe dell’Italia meridionale è visto come segno di disoccupazione agricola bracciantile, oppure il tema della ragazza che si traveste da uomo, che si ritrova anche nel Pentamerone di Basile, ha origine dalla vergogna del padre per non avere figli maschi*). Non solo: la fiaba può dirci tanto a proposito della cultura, delle usanze, degli oggetti d’uso

¹ I. Calvino, *Fiabe italiane, volume primo*, Oscar Mondadori, Milano, 2010, Introduzione, p.XVIII

² I. Calvino, *Sulla fiaba, La tradizione popolare nelle fiabe*, Oscar Mondadori, Milano, 2002, p.117

³ *Ibidem*, p.126

domestico della società a cui si ispira¹. La scuola “antropologica”, invece, faceva derivare la fiaba dai miti e dai riti più arcaici, quando cioè si passò dalle società dei *clan*, basate sulla caccia, alle società basate sull’agricoltura: i riti di iniziazione caddero in disuso, ma rinacquero per così dire “trasformate” nelle situazioni di “allontanamento” che ritroviamo in ogni fiaba, nelle prove da superare, insomma in tutte quelle situazioni che portano il giovane protagonista a superare l’adolescenza e ad entrare nel mondo degli adulti.²

Particolarità della fiaba italiana su cui si sofferma il Nostro autore è la *trepidazione d’amore*.³, l’amore precario, gli amanti che per aversi devono inevitabilmente perdersi. Qui ritroviamo Amore e Psiche, che avevamo già citato a proposito delle prove da superare (*la cernita delle lenticchie*), stavolta secondo un’interpretazione fornita dagli etnologi: Psiche sarebbe la fanciulla che vive nelle case in cui i giovani sono segregati durante l’ultima fase della loro iniziazione; intreccia rapporti al buio, come fosse un solo giovane ad amarla; terminato questo periodo, i giovani tornano alle loro dimore e la dimenticano. Il racconto sarebbe nato quindi dalla crisi di tale istituzione; una donna si ribella a queste convenzioni e fa di tutto per ritrovare l’Amato.

Il folklore narrativo italiano, quella sorta di “mosaico dalle stratificazioni culturali numerose, variamente combinate”, secondo le parole di Antonio Gramsci⁴, è caratterizzato da un inizio particolarmente realistico (*il contadino senza terra, il pescatore disgraziato...*), che poi viene completamente ribaltato: è “una forza di realtà che interamente esplode in fantasia”⁵. Al di là di tutti i dibattiti, quale ad esempio quello tra i sostenitori della *monogenesi* (*origine di una fiaba in un luogo e in un tempo precisato, con sua successiva irradiazione*) e quelli della *poligenesi* (*sviluppo parallelo e contemporaneo in più luoghi, data la comune umana natura*), le fiabe continuano ad essere “una delle più

¹ Cfr. I. Calvino, *Sulla fiaba, La tradizione popolare nelle fiabe*, Oscar Mondadori, Milano, 2002, p. 121

² I. Calvino, *Fiabe italiane volume primo, Introduzione*, Oscar Mondadori, Milano, 2002, Nota .p. XLII

³ Cfr. *Ibidem* p. XLVIII

⁴ I. Calvino, *Sulla fiaba, La tradizione popolare nelle fiabe*, Oscar Mondadori, Milano, 2002, p.68.

⁵ *Ibidem* p. 78

misteriose espressioni della cultura umana"¹.Ed anche una tra le più suggestive, aggiungerei.

Come scriveva William Butler Yeats, poeta e grande cultore delle tradizioni irlandesi: "*Cammina con il passo leggero, perché è sui miei sogni che cammini*"².

Pensiamo ad esempio alle metafore paesaggistiche che ritroviamo di volta in volta nelle *Fairytales*: il passaggio dalla notte al giorno, l'opposizione luce/buio, bellezza/bruttezza, bianco/nero, i colori dell'aurora. E' il potere dell'immaginazione, la capacità di *pensare* per immagini, una sorta di *pedagogia dell'immaginazione*, tanto più utile al mondo di oggi, bersagliato com'è da immagini repentine che vanno e vengono e che il più delle volte si fatica a decifrare. Per questo Calvino si sofferma sulla *Visibilità*, l'immaginazione visiva che è sia comunicazione con l'anima del mondo, idea d'impianto neoplatonico, poi acquisita dai Romantici e dai Surrealisti, che strumento di conoscenza. Si possono distinguere due tipi di processi immaginativi: quello che dalla parola arriva all'immagine visiva, e quello che dall'immagine porta all'espressione verbale. Qui ritroviamo il *cinema mentale dell'immaginazione* (di cui avevamo parlato in un altro contesto, vedi paragrafo 1.2a, p.9), una serie di immagini che prendono forma nella nostra mente, è la fantasia che viene personificata e diventa "*un posto dove ci piove dentro*"³. La *Visibilità* è una delle cinque conferenze a cui Calvino si dedicò poco prima della morte, e che avrebbe dovuto tenere nell'Università di Harvard nell'anno accademico 1985/1986. E' interessante il discorso fatto da Calvino a proposito della letteratura fantastica futura, quella del Duemila, per intenderci. Egli si chiede se sarà ancora possibile la *fabulazione* nel mondo come si presenta oggi e come, a maggior ragione, si presenterà domani. Vi sono due strade aperte: usare le immagini in un nuovo contesto che ne muti il significato, oppure fare *tabula rasa* di tutto e ripartire da zero, riducendo elementi visuali e linguaggio. Gli altri *valori* della letteratura sui quali si sofferma Calvino

¹ I. Calvino, *Sulla fiaba, la tradizione popolare nelle fiabe*, Oscar Mondadori, Milano, 2002, p. 100.

² B. Bettelheim, *Il mondo incantato, Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, Saggi/Feltrinelli, Milano, 1986, p.262

³ I. Calvino, *Lezioni americane, Sei proposte per il prossimo millennio*, Oscar Mondadori, Milano, 2010, p.91

nelle sue *Lezioni americane* sono: la *Leggerezza*, la *Rapidità*, l'*Esattezza*, la *Molteplicità*. *Cominciare e finire*, che troviamo come Appendice nel testo, non è la sesta "lezione americana"; è piuttosto un lavoro di preparazione per la stesura delle sei lezioni chieste a Calvino dalla Harvard University. Il poeta-filosofo è colui che "si solleva sulla pesantezza del mondo"¹, colui che "alleggerisce" il linguaggio per renderlo preciso e determinato, non abbandonato alla casualità, è la levità espressa dal Leopardi quando "racconta" il cielo notturno, il paesaggio collinare delle Marche, il "natio borgo selvaggio"; la *Leggerezza* è il volo dell'eroe delle fiabe che si ritrova in un altro mondo, attraverso ad esempio un tappeto volante, un gigante, un cavallo, un uccello. Tutto nasce da uno stato di *privazione*, che dà la possibilità di *volare nel regno* in cui avverrà il risarcimento di ogni mancanza. Ricordando sempre che: "Noi siamo della stessa sostanza di cui son fatti i sogni" (William Shakespeare).

La *Rapidità* invece è intesa soprattutto come *economia del racconto*, l'essenzialità di ciò che viene raccontato, ma anche l'attendere ciò che si ripete, che rassicura l'ascoltatore. L'*intreccio* del racconto è fondamentale; ricordiamo l'interesse di Calvino per il cinema, iniziato fin dagli anni della sua adolescenza, tra il 1936 e la Guerra. Questo lo porta a privilegiare l'*economia espressiva*, la relatività del tempo, che può condensare ad esempio in poche scene un periodo di tempo piuttosto lungo, dilatarsi (come nelle fiabe orientali) o fermarsi del tutto (come nel caso della fiaba *La bella addormentata*). La Velocità rappresentata come un cavallo², agile, disinvolto; il dio Mercurio, messaggero degli dei, tramite tra la natura e la cultura, gli dei e gli uomini, con le ali ai piedi, sotto il nome di Toth inventore della scrittura³. La *Concisione* come una sorta di epigramma della mente, "massima concentrazione della poesia e del pensiero", adatta specialmente a questi odierni tempi burrascosi che ci si prospettano davanti⁴, sintesi ineffabile di

¹ I. Calvino, *Lezioni americane, Sei proposte per il prossimo millennio*, Oscar Mondadori, Milano, 2010, p.16

² I. Calvino, *Fiabe italiane, volume secondo, Il drago e la cavallina fatata, n°75*, Oscar Mondadori, Milano, 2010 oppure *Fioravante e la bella Isolina n° 79*, citata più avanti.

³ Platone, *Simposio*

⁴ I. Calvino, *Lezioni americane, Sei proposte per il prossimo millennio*, Oscar Mondadori, Milano, 2010, p.58

immediatezza e paziente lavoro di “aggiustamento” del testo, filmico e narrativo al contempo.

Si prosegue con l'*Esattezza* : la definizione minuziosa dei dettagli, al fine di raggiungere l'indefinito desiderato: è l'Infinito leopardiano, è la poesia di Valéry, Mallarmé , Baudelaire. Del resto, “l'opera vera consiste non nella sua forma definitiva, ma nella serie d'approssimazioni per raggiungerla”¹, perché ciò che conta è il processo di ricerca per arrivare poi al testo finito , quindi il *processo*, non il fatto compiuto. Lo stesso Leonardo scrittore parlava di “un investimento di forze”, quando si dedicava alla scrittura.²

Infine, la *Molteplicità*: le mille storie che si intersecano, i destini incrociati come un mazzo di carte, la rete dei possibili avvenimenti come tante sono le sfaccettature del nostro Essere,” per far parlare anche ciò che non ha parola”³, dato che “ogni vita è un'enciclopedia...dove tutto può essere continuamente rimescolato e riordinato in tutti i modi possibili”.

¹ I. Calvino, *Lezioni americane, Sei proposte per il prossimo millennio*, Oscar Mondadori, Milano, 2010 , p.85

² Ibidem, p.86

³ Ibidem p.135

Paragrafo 1.3 b

LA fiabistica italiana popolare

Vediamo adesso come in alcune fiabe italiane siano presenti alcuni motivi che ci riportano alle tre fiabe che andremo poi ad analizzare nel dettaglio, con la loro rispettiva trasposizione cinematografica realizzata da Walt Disney: *Biancaneve e i sette nani*, *Cenerentola*, *La Sirenetta*.

La fiaba n.° 109 *La Bella Venezia*, (*Fiabe italiane, volume secondo*), è una versione abruzzese della ben più nota fiaba di *Biancaneve*, con la differenza sostanziale che la matrigna invidiosa non è una regina, bensì una locandiera; al posto del cacciatore c'è uno sguattero che ha il compito di costruire una capanna per chiuderci dentro la figlia; lo sguattero porta alla donna il sangue innocente di un agnellino (*mentre in Biancaneve si trattava dei polmoni e del suo fegato, di cui la regina voleva nutrirsi*); al posto dei nani ci sono dodici ladroni, fermi davanti ad una pietra bianca. I nani sono quasi inesistenti nella tradizione orale italiana; li ritroviamo solo in una versione piemontese e in un'altra calabrese. La porta che si apre con la parola magica probabilmente deriva dall'influsso della fiaba orientale *Alì Babà*.

Ancora: qui non è lo specchio magico che risponde alle domande insistenti della matrigna; sono piuttosto le chiacchiere dei viaggiatori che sostano nella locanda a "rassicurare" la locandiera della sua bellezza e della sua presunta superiorità rispetto alle altre donne e in modo particolare rispetto alla figlia. Permane il motivo della tavola apparecchiata e delle pulizie fatte dalla ragazza nel posto che la stava ospitando. La locandiera chiede ad una vecchia strega di ammazzare la ragazza, quindi si realizza un ulteriore "sdoppiamento" della figura materna cattiva: la madre che odia la figlia al punto di desiderare di vederla morta e la madre che commissiona ad una strega l'omicidio della giovane.

La fanciulla, mentre i ladroni erano via, accoglie una vecchia che vuole venderle delle spille; la vecchia le conficca uno spillone nel cranio e la fanciulla muore. (*Nella fiaba di Biancaneve ricordiamo i tre espedienti del pettine, della stringa e della mela*). I ladroni scoppiano in lacrime nel trovarla morta (*proprio come i nani*) e la seppelliscono nel tronco cavo di

un albero (*non in una bara di cristallo*). Ad un certo punto arriva il figlio del Re che stava andando a caccia (*nella fiaba dei Grimm si tratta di un principe*), la fa portare a palazzo e su consiglio di sua madre, la Regina, fa chiamare il Real Parrucchiere che comincia a pettinarla. Questi si accorge dello spillone , che nel frattempo gli ha fatto rompere sette pettini, così la giovane riprende vita e tutto si conclude con le sue nozze e tanto cibo da mangiare per tutti. Manca la punizione della madre malvagia.

Per quanto riguarda invece la fiaba di *Cenerentola*, possiamo rintracciare alcuni motivi nella fiaba n.° 148 *Gràttula-Beddàttula* ,nella fiaba n.°50 *Giricoccola*, , nella n.°54 *Bene come il sale*, *Maria di legno* n°103, *La gallina lavandaia* n°122.

In particolare, la fiaba siciliana *Gràttula-Beddàttula*,, tipicamente mediterranea, fa riferimento ad un ramo di datteri in un vaso d'argento, ed in questo è molto simile alla *Aschenputtel* dei Fratelli Grimm. Poi ritroviamo i tre giorni di feste al palazzo, con un bando di corte in cui si chiede a tutti i genitori di portarvi le figlie in “*età da marito*”, pena la vita, perché il figlio del Re, dopo aver visto la giovane protagonista (*Ninetta*) che coglieva fiori e frutti nel suo giardino, è “*malato d'amore*” perché non riesce a ritrovarla. Ninetta si rivolge al suo bel dattero (*in dialetto siciliano: Gràttula è il dattero e Beddàttula è la forma contratta di bedda gràttula, ossia bel dattero*) , da cui esce dapprima una fata, poi tante altre ancora. Le fate la vestono “*di tutto punto*”(Fiabe italiane volume terzo) con collane, brillanti, pietre preziose, così la fanciulla si mette in carrozza (*come Cenerentola*) e arriva al ballo, dove tutti rimangono estasiati di fronte alla sua bellezza. Al ballo ci sono anche le sorelle, Rosa e Giovannina. Il *Reuzzo* (*il figlio del Re*) la riconosce e lo comunica al Re suo padre, poi i due ballano per tutta la sera. Intanto il re dà ordine ai suoi servitori di seguire la carrozza della giovane, ma lei, che se ne accorge, si scioglie le trecce e lascia cadere a terra perle e pietre preziose che inevitabilmente vengono raccolte dai servitori. Tornata a casa prima delle sorelle, Ninetta si rivolge di nuovo al dattero e si ritrova come prima. La scena si ripete la seconda volta; in questo caso la fanciulla riesce a distrarre i servitori tirando loro in faccia una manciata

di monete d'oro. La terza sera Ninetta viene chiamata al cospetto del re , che le impone di sposare suo figlio. La fanciulla dichiara di dipendere dal padre e dalle sorelle maggiori, così viene chiamato il padre, un po' spaventato, in quanto aveva "*parecchi imbrogli sulla coscienza*". Il Re lo assolve da ogni mancanza e gli chiede la mano di Ninetta per suo figlio. Il giorno seguente si svolgono le nozze del Reuzzo e di Ninetta. In questa fiaba, in cui manca sia il tema dello "*sfruttamento*" della sorella "*schiaiva*", che quello della *pantofola smarrita*, predominano il gioco (*le risposte curiose di Ninetta al Reuzzo*) e il meraviglioso.

Nella fiaba bolognese *Giricoccola*, n.50, ritroviamo le tre figlie e la più piccola, la più bella, di cui le altre sono invidiose. Ritorna il motivo degli *sgarbi* fatti dalle sorelle alla Giricoccola , mentre, in luogo della *fata madrina*, compare la Luna, che ebbe compassione di lei, "*la prese per mano e la portò via con sé*" (Fiabe italiane, Volume primo). Le sorelle, venute a sapere che Giricoccola era a casa della Luna, si rivolgono ad un'astrologa e questa si reca dalla fanciulla, travestita da zingara. A questo punto la fiaba ci ricorda la vicenda di Biancaneve, perché l'astrologa compie tre tentativi per uccidere la ragazza: gli spilloni (*come nella fiaba "La Bella Venezia"*), i pettini e una camicia ricamata. Al terzo tentativo, la Luna, che aveva più volte avvertito la ragazza di non aprire a nessuno, l'abbandona al suo destino (*a differenza dei nani*): Giricoccola, trasformata in statua, viene venduta ad uno spazzacamino.

Il figlio del Re vede la statua e se ne innamora, la compra e la chiude a chiave nella sua stanza. Successivamente intervengono le sorelle del giovane, che vogliono farsi una camicia uguale a quella della statua, dovendo recarsi ad una festa da ballo, così entrano nella stanza con una chiave falsa e le tolgono la camicia. In quel preciso istante Giricoccola torna alla vita e racconta la sua storia alle sorelle del figlio del re, rimaste sbalordite di fronte a quell'evento. Giricoccola racconterà poi tutto al giovane, che si disperava, non vedendo più la sua statua. Si celebrano le nozze e le sorelle (cattive) di Giricoccola, che lo hanno saputo dall'astrologa, muoiono di rabbia all'istante. Qui è presente la giusta punizione del malvagio, come nella versione di *Cenerentola* dei Fratelli Grimm.

Nella fiaba n° 54, *Bene come il sale*, si rinnova il *Giudizio di Re Lear* (paragrafo 1.2b, p.14) : un re chiede alle tre figlie una prova d'amore. Qui le tre figlie sono: una bruna, una castana e una bionda. Le diverse tonalità di colore sono tratte da una *Cenerentola di Parma* ¹.

La figlia più piccola, la più buona e la più bella, viene esiliata dal padre in quanto la sua risposta non è soddisfacente: ella gli vuole "bene come il sale". Così il Re dà ordine ai suoi servi di accompagnarla nel bosco e di ucciderla. La madre, però, la Regina, la fa nascondere dentro un grande candeliere d'argento, che viene acquistato dal figlio del Re di un paese vicino. La fanciulla, che si chiamava *Zizola* (*da notare l'assonanza con la Zezolla della Gatta Cenerentola di Basile*), colta dalle fame, viene scoperta dal Principe. Egli se ne innamora e decide di sposare *il candeliere*. Da notare i particolari preziosi della fiaba. Le nozze vengono celebrate, finché la Regina, la madre del Principe, a cui viene raccontata tutta la storia, viene un'idea: decide di invitare al banchetto tutti i Re dei dintorni, compreso il padre di *Zizola*, ma le pietanze vengono preparate senza sale. In tal modo il padre di *Zizola* si rende conto di quanto poco sapore abbiano i piatti e così si ricorda della risposta della figlia, e subentra in lui il rimorso. A quel punto la Regina manda a chiamare la giovane sposa, che viene abbracciata dal padre. La madre di *Zizola* viene mandata a chiamare e le nozze vengono rinnovate. Si può anche dire che l'impianto della fiaba si lega al tema della fuga della figlia a causa di una snaturata passione del padre, come nella fiaba *Pelle d'asino* di Perrault. Abbiamo già ricordato altrove come nelle più antiche versioni di *Cenerentola* sia presente il motivo (*mascherato*) della relazione edipica padre-figlia, poi superato da quello della rivalità fraterna (*paragrafo 1.2b, p.14*). In altre versioni italiane la fanciulla si nasconde in una pelle di vecchia o in un involucro di legno, come appunto il candeliere, oppure finisce in casa di un uomo selvatico.

La fiaba n°103 *Maria di Legno*, una delle più diffuse in tutta Italia, ribadisce lo stesso tema: la fuga di una figlia dal padre che vuole sposarla e il suo travestimento (*in questo caso un vestito di legno che galleggiava sul mare*). Il figlio del Re la porta nel suo Palazzo e la fanciulla dalle

¹ I. Calvino, *Fiabe italiane, volume terzo, Note n.° 54*, Oscar Mondadori, Milano, 2010, p.1063

belle trecce nere diventa una guardiana di oche. Ritorna il tema del *ballo* e della bella fanciulla che fugge dalla festa, dopo aver ricevuto in regalo dal giovane uno spillo d'oro che poi si mette nelle trecce. Per sviare i servi del re che la stanno inseguendo¹, Maria getta per terra una manciata di monete d'oro. La scena si ripete una seconda volta, ma ora il figlio del Re le dona un anello con i brillanti. La terza sera il regalo sarà un medaglione con il ritratto del giovane. Qui il Principe non è a conoscenza della doppia identità di Maria guardiana delle oche/Maria dama sconosciuta. Il figlio del re è disperato e si ammala di mal d'amore; non tocca cibo e i medici non sanno cosa pensare. Un giorno il Principe desidera che la madre gli prepari la pizza e qui interviene Maria di legno che si mette ad impastare. Il Principe trova nella pizza la spilla che aveva regalato alla bella sconosciuta, allora richiede un'altra pizza. Stavolta vi trova il suo anello di brillanti. Con la terza pizza che il Principe fa preparare, egli ritrova anche il medaglione con il suo ritratto, così si convince che la sua amata sconosciuta altri non è che la sua guardiana delle oche, che in quel momento stava uscendo dalla sua scorza di legno e si pettinava le trecce. Maria può finalmente narrare la sua storia al Principe ed unirsi a lui in matrimonio.

Concludiamo questa lunga carrellata di storie legate al tema del rapporto edipico e della giovane che fugge dall'innamorato, su esempio di *Cenerentola*, con una breve fiaba, *La gallina lavandaia*, n°122, in cui è presente la doppia natura (*in questo caso animale e umana nello stesso tempo*) della protagonista: una gallina che poi diventa, con l'aiuto delle fate, una bella *signorina*. Incontra il suo innamorato e anche qui ha luogo un *ballo* a cui i due giovani prendono parte, però, separatamente: prima la fanciulla si scolla le dosso le sue piume e si reca al ballo; dal canto suo, senza farsi accorgere, il figlio del Re, che intanto aveva fatto costruire un nido per la Ragazza-gallina accanto al suo letto, torna in camera sua e brucia le penne della gallina nel fuoco, quindi ritorna al ballo. Seguono i festeggiamenti per tutta la sera, i due ballano insieme, finché arriva il momento di rincasare. Anche in questo caso i due si separano: prima si muove il figlio del Re, facendo poi finta di dormire,

¹ Cfr. *Gràttula Beddàttula*

aspettando la bella signorina, che giunge in un secondo momento, e quando si accorge di non avere più le sue piume, si mette a piangere. Il Principe l'abbraccia, la tranquillizza e le dice che la sposerà.

Passiamo ora alla fiaba *La Sirenetta*. In questo caso ho rintracciato due fiabe i cui motivi possono essere considerati abbastanza simili a quelli che ritroviamo nella celebre fiaba di Andersen.

La prima è *La sposa sirena*, n° 132. Qui è presente il tema dell'*adultera riabilitata*: una sposa dai capelli neri, infedele al marito marinaio che la lascia sola per anni, che si ritrova a vivere, a causa della vendetta del consorte, nel magico mondo delle Sirene. (*È l'opposto di ciò che accade alla Sirenetta di Andersen, che dal mondo del mare viene catapultata nel mondo degli esseri umani*). Qui viene accolta tra gli onori e viene ribattezzata con un nuovo nome: Schiuma. Inizia a danzare, impara anche a cantare nelle notti di luna, ma il ricordo del marito non l'abbandona. Una notte, dal parapetto di un bastimento, Schiuma si accorge di un uomo che sta per lanciarsi nelle onde e lo riconosce: si tratta di suo marito. Fa in modo che su di lui non venga fatta nessuna magia e che venga rinchiuso in un palazzo bianco in fondo al mare. Si mette a cantare versi struggenti davanti al marito, versi che parlano di come lo avrebbe salvato, autocondannandosi di fronte alle sirene, dopodiché una notte si decide a liberare il suo sposo, che già l'aveva perdonata, nuotando per ore e ore fino a portare in salvo l'amato, che viene recuperato da un grande bastimento. L'uomo, ormai resosi conto del suo errore, lui che l'aveva annegata e lei che gli aveva salvato la vita, si reca in un bosco, ad un albero di noce dove si pensava si riunissero le fate. Qui incontra una vecchia che gli dice cosa dovrà fare per riacquistare la moglie: dovrà sottrarre un fiore alle Sirene, detto "il più bello", e portarlo di notte sotto quel noce. L'uomo s'imbarca di nuovo, chiama a gran voce la moglie e le spiega tutta la situazione. Gli viene però spiegato che il fiore in questione un tempo apparteneva alle fate, quindi il giorno che fosse tornato a loro, tutte le Sirene sarebbero morte, compresa lei. L'uomo, però, convinto dell'aiuto delle fate, torna dalla sposa. Schiuma gli dice stavolta che per avere il fiore dovrà vendere tutto ciò che possiede e comprare i più bei gioielli del regno, per poi distrarre le Sirene e permetterle di prendere il

fiore. Il marinaio fa tutto quello che gli è stato chiesto, così il regno delle Sirene finisce per essere distrutto in un tremendo boato, mentre la moglie del marinaio, a cavallo di un'aquila, (in altre versioni è una scopa) in compagnia della vecchia fata, riesce a salvarsi e a tornare a casa, dove il marito l'aspetta. Come nella fiaba *La Sirenetta* di Andersen, la sirena salva il suo amato a nuoto; nella celebre fiaba è la giovane Sirena a recarsi dalla Strega del mare per trovare un modo per avvicinarsi all'uomo che ama; qui invece è l'uomo (*il marinaio*) che si reca in un bosco e trova una vecchia Fata. Una volta trasformata in donna, la Sirenetta non può più ritornare ad essere una sirena, mentre, da quanto ne sappiamo, la Sirena di questa fiaba tornerà a casa dal marito, quindi sotto forma umana. La Sirenetta di Andersen attraversa sofferenze tremende, pur di stare accanto al suo amato, sofferenze che non possono essere paragonate a quelle che ritroviamo in questa fiaba: le viene tagliata la lingua, resterà pertanto muta, lei che aveva la voce più bella tra tutti gli abitanti del mare, inoltre, per avere le gambe soffrirà "come se" stesse camminando "su un coltello appuntito". Il sacrificio della Sirenetta di Andersen è portato avanti fino all'estremo: ella si rifiuta di uccidere il principe che ha sposato un'altra, cosa che le avrebbe permesso di tornare ad essere una sirena e di evitare la morte diventando schiuma, poi diventa una figlia dell'aria e può conquistarsi un'anima immortale tra trecento anni. Le stesse sorelle della Sirenetta si sacrificano per lei, tagliandosi i capelli e donandoli alla strega del mare in cambio del coltello.

La sposa sirena, invece, non esita a "tradire" le Sirene che si erano prese cura di lei e fa in modo che muoiano morte annegate, così potrà tornare dal suo sposo. E' come se, per essere redenta dal peccato d'adulterio, fosse in qualche modo "giustificata" da tutto il resto. Nell'altra fiaba *Fioravante e la bella Isolina*, n°79, invece, ritroviamo il tema della povera ragazza innamorata (una tessitrice) che si sacrifica per salvare l'amato, prendendo l'aspetto di una *cavallina*, e finisce per farlo sposare ad una principessa, proprio come *La Sirenetta* che custodisce nel segreto del suo cuore l'amore per il giovane principe, rinunciando alla sua bella voce e soffrendo tormenti senza fine che lui non poteva neanche immaginare, e si ritrova a tenere lo strascico alla sua sposa. Si tratta

quindi di un finale triste, insolito per una fiaba (*vedremo poi come nel film d'animazione di Disney del 1989 questo finale sia stato modificato, proprio per renderlo più accettabile al grande pubblico*). Il lieto fine in questo caso è garantito dal matrimonio principesco, che però ribadisce l'amara constatazione delle differenze di classe sociale, che viene risolta con l'assegnazione di una cospicua dote all'innamorata sfortunata, perché sposi un altro, un mercante di Fiesole.¹

¹ I. Calvino, *Fiabe italiane, volume terzo*, Oscar Mondadori, Milano, 2010, Note 79, p.1075

Paragrafo 1.4

L'epopea russa

Lo studioso Vladimir Ja. Propp, antropologo russo, partito dallo studio dalla raccolta di Afanasjev, ha scoperto nelle società tribali e nel rito di iniziazione di cui si è parlato sopra (Paragrafo 1.3 a, p.21) le origini storiche della fiaba e ne ha studiato la struttura nel testo *Morfologia della fiaba*, che in origine doveva essere *Morfologia della fiaba di magia*, pubblicato in russo nel 1928. I termini *fiaba* e *favola* sono stati utilizzati come varianti dello stesso termine.

Propp ha messo in evidenza che nelle fiabe di *magia* si ripetono *situazioni identiche (funzioni)*, che sono elementi costanti, anche se cambiano i personaggi, l'ambiente o la vicenda stessa. Secondo Propp la funzione è "l'azione del personaggio determinata dal punto di vista del suo significato per l'andamento della narrazione"¹.

"Tutti gli intrecci della favola di magia si basano su funzioni identiche e tutte queste favole hanno struttura monotipica"²; se ne ricava uno schema di analisi della fiaba detto "schema di Propp" che non è un archetipo né la ricostruzione di un'unica favola (*di magia*) mai esistita (*come sosteneva lo studioso Claude Lévi-Strauss che dedicò un ampio saggio dal titolo La struttura e la forma, pubblicato nel 1960 e poi riproposto in Appendice nell'edizione italiana della Morfologia*), ma "è lo schema compositivo unitario che sta alla base delle favole di magia"³. Le funzioni sono trentuno, mentre i personaggi principali che interpretano sempre gli stessi ruoli sono sette:

1. *l'antagonista*
2. *il donatore (procacciatore)*
3. *l'aiutante*
4. *il personaggio cercato*
5. *il mandante*
6. *l'eroe*

¹ V. Ja. Propp, *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino, 2000, p.215

² Ibidem, pp .207-208

³Ibidem , p.216

7. *il falso eroe.*

Lo sviluppo narrativo procede da una condizione sfavorevole tipica, come un *allontanamento*, un *divieto*, una *mancaza*, verso il superamento della condizione negativa iniziale, attraverso altre circostanze che rimangono costanti (*la partenza dell'eroe*, *la sconfitta dell'antagonista*, ecc.). Non è indispensabile che tutte le funzioni si ritrovino in ogni fiaba; esse però costituiscono la struttura della narrazione, perciò il loro ordine è sempre lo stesso.

Personaggi diversi compiono identiche azioni o identiche azioni possono essere eseguite in modi molto diversi.

Lévi-Strauss accusa Propp di *formalismo* e di utilizzare un metodo storico, ma Propp risponde dicendo di non aver abbandonato l'analisi morfologica (*il termine Morfologia a cui si ispira Propp è tratto dalle opere di Goethe*) e di utilizzare un metodo di ricerca delle basi e radici storiche. (Il riferimento d'obbligo è il libro *Le radici storiche dei racconti di fate*, sempre di Propp). Gli *intrecci* delle storie (*cioè il contenuto, di per sé variabile*) traggono origine dagli usi e dalla vita del popolo, nei primissimi stadi di sviluppo della società umana, mentre la *forma*, la *composizione*, è un fattore costante. Il metodo di Propp si propone lo studio delle favole di magia come un tutto unico, un sistema, a differenza della scuola finlandese, che, isolando i singoli intrecci, non riusciva a individuarne i collegamenti. E' chiaro dunque come Propp non possa essere definito un formalista *strictu sensu*. Comparando gli intrecci, è invece possibile, secondo Propp, arrivare ad ampie prospettive storiche. Un altro punto di disaccordo con l'etnologo francese sta nella considerazione delle coppie di funzioni: mentre per Lévi-Strauss si tratta in realtà di una sola funzione (*ad esempio battaglia-vittoria*), per Propp si tratta di funzioni appaiate compiute però da personaggi diversi. Inoltre la funzione è compiuta nel *tempo* (*fa riferimento all'intreccio*) e non può esserne rimossa¹, mentre Lévi-Strauss estrae le funzioni dalla loro successione temporale e le dispone in serie *atemporal*. Propp ci ricorda a questo punto che la

¹ V. Ja. Propp, *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino, 2000, p.219

concezione del *tempo*, dello *spazio* e del *numero* presente in tutte le fiabe è completamente diversa da quella che noi siamo soliti utilizzare e che consideriamo assoluta. La struttura della favola di magia è simile a quella dei sedimenti geologici¹, pertanto è stratiforme, quindi gli strati più antichi si combinano con quelli più vicini a noi. Lo studio formale e la determinazione delle sue radici storiche permetterà di analizzare in modo oggettivo e scientifico nel suo sviluppo storico il mondo della filosofia e della morale popolare, uno dei componenti più importanti della favola di magia. Ultima questione dibattuta da Propp e Lévi-Strauss è il rapporto tra favola e mito: Propp ritiene che il mito sia più antico della favole, Lévi-Strauss sostiene il contrario. Ciò che accomuna comunque i due studiosi è vedere nella fiaba un passaggio da funzioni negative a funzioni che rovesciano la situazione iniziale.

Per concludere, volevo ricordare alcune tra le funzioni citate da Propp che più si avvicinano alle nostre tre fiabe prese in esame, in particolare: la funzione V (*L'antagonista riceve informazioni sulla sua vittima*), in cui ritroviamo una matrigna (*come quella di Biancaneve*) che dialoga con uno specchio e lo specchio la informa dell'esistenza di una figliastra, ancora più bella di lei, che *vive nel folto bosco, presso i bogatyri, eroi dell'epopea popolare russa*.²; la funzione VI, *L'antagonista tenta di ingannare la vittima per impadronirsi di lei o dei suoi averi*, in cui l'antagonista (*ad es. la matrigna*) cambia aspetto (diventa una buona vecchietta). All'interno della funzione di Allontanamento, di solito senza uno scopo preciso, l'eroe, che si trova già per strada (*o in un bosco, come Biancaneve*), viene a sapere della sciagura (*la regina ha ordinato al cacciatore di ucciderla*). Gli attributi dei personaggi, invece, riferiti agli attori della favola di magia, sono le caratteristiche esteriori dei personaggi (*età, sesso, condizione sociale, aspetto, segni particolari*), i quali vengono influenzati anche dalla letteratura, dagli usi, dai riti arcaici, dalla religione dei popoli. Analizzando gli attributi è possibile

¹ Cfr. V, Ja. Propp, *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino, 2000, p.223

²Ibidem, p.35

interpretare scientificamente la favola di magia, che potrebbe essere definita come “un racconto costruito secondo l’ordinata successione delle funzioni riportate...successione che, per ogni racconto, ne vede alcune mancanti e altre ripetute”.¹ Del resto Propp aggiunge che anche favole non di magia (ad esempio le *favole di animali*) possono essere fondate sullo stesso tipo di schema enunciato. Un altro aspetto che si può ritrovare in alcune fiabe è la *stonatura*: come se il novellatore perdesse il filo del racconto e facesse una lunga digressione, così il risultato non è ciò che l’ascoltatore si aspettava (*ne è un esempio la fiaba raccolta da Calvino da me citata “Fioravante e la bella Isolina”, p.29*) . Oppure il fenomeno della *triplicazione*, assai frequente: le tre prove da superare, Cenerentola che si reca al ballo tre volte (*nella fiaba dei Grimm*) e alcune fiabe presenti nella raccolta di Calvino (*ad esempio le tre pizze di Maria di legno*). I personaggi, comunque, nonostante le libertà che il narratore può prendersi, seguono dei canoni determinati, che nell’epopea russa sono: l’eroe (*Ivan*), l’antagonista (il *drago*) e la *baba-jaga*, il tipico donatore, con attributi non del tutto costanti, una vecchia dotata di poteri magici². Si conclude così la prima parte.

¹ V.Ja. Propp, *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino, 2000, p.105

² *Ibidem* nota 2, p.12

PARTE SECONDA
II° CAPITOLO
“ANALOGIE E DIFFERENZE TRA IL
TESTO FILMICO E IL TESTO
NARRATIVO;
IL CINEMA ANIMATO”

Paragrafo 2.1 Biancaneve e i sette nani

Nella *fiaba* dei fratelli Grimm si parla della *madre* di Biancaneve: “*una regina che cuciva, seduta accanto a una finestra dalla cornice di ebano. Si punse un dito e caddero nella neve tre gocce di sangue*”. In quel momento ella desiderò fortemente di avere una bambina bianca come la neve, rossa come il sangue e dai capelli neri come il legno della finestra. Poco dopo nacque Biancaneve e la regina morì. Il padre di Biancaneve si risposò dopo un anno con una donna bella, ma superba: la matrigna. Nel *film* di Walt Disney del 1937 Biancaneve è già presente; è una fanciulla e compare subito la matrigna. Non appaiono in scena né la madre né il padre di Biancaneve.

Nella *fiaba* si dice che Biancaneve “*a sette anni era ancor più bella della regina*”. Nel *film* la protagonista è un’adolescente e già si vede il *principe* che, nella storia originale, arriva solo alla fine.

Nella *fiaba* la Regina ordina al cacciatore di portare la bambina nel bosco e vuol vedere i polmoni e il fegato come prova della sua morte, per poi nutrirsene. Nel *film* il cacciatore porta alla regina il cuore di un cinghiale come prova della morte di Biancaneve.

Nella *fiaba*, la casetta dei sette nani è tutta “*linda e leggiadra*”, pulita e ordinata e la tavola è apparecchiata con sette piattini. Biancaneve mangia con appetito un po’ di verdura con pane da ogni piattino e beve una goccia di vino da ogni bicchierino, poi si mette a dormire sul settimo lettino. Non si parla degli animali del bosco. Nel *film* è l’esatto contrario: la casetta dei sette nani è sporca e disordinata, è tutto a soqquadro.

Biancaneve mette tutto in ordine, con l'aiuto degli animali della foresta; non mangia nulla. Infine va a dormire occupando tre lettini. Nella *fiaba* i nani non hanno nomi né personalità specifiche. Nel *film* ogni nanetto ha un nome e una caratteristica fisica-psicologica ben precisa. (Vedi la polemica di Bettelheim a questo proposito, paragrafo 1.2 a, p.11).

I nomi dei nani sono:

1. Dotto, Doc, dottore
2. Brontolo, Grumpy, scorbutico
3. Pisolo, Sleepy, sonnolento
4. Mammolo, Bashful, timido
5. Gongolo, Happy, felice
6. Eolo, Sneezy, assonanza con sneeze=starnuto
7. Cucciolo, Dopey, addormentato (*è il nanetto che non ha mai imparato a parlare ed è calvo*).

Nella *fiaba*, quando i nani ritornano a casa dopo il loro lavoro nella miniera, portano ognuno una candelina in mano. Nel *film*, solo Dotto (*il capofila*) e Cucciolo (*l'ultimo della fila*) hanno il lume.

Nella *fiaba* i sette nani sono sorpresi perché non è tutto in ordine come lo avevano lasciato; il settimo nano si accorge di Biancaneve, ma decidono di non svegliarla. Nel *film* è l'esatto contrario: i sette nani all'inizio sono spaventati nel vedere che qualcuno ha riordinato la casa. Biancaneve si sveglia circondata dai nani. Nella *fiaba* i nani dicono a Biancaneve che può rimanere con loro, a patto che lei abbia cura della casa. Nel *film* è la stessa Biancaneve che propone ai nani il suo aiuto nelle faccende domestiche, in cambio dell'ospitalità. Nella *fiaba* non c'è traccia delle *canzoni*, che invece costituiscono l'ossatura portante del film.

Sia nella *fiaba* che nel *film* i nanetti ammoniscono Biancaneve dicendole che non deve far entrare nessuno in casa. Nella *fiaba*, la Regina, prima di escogitare il trucco della mela avvelenata, fa due tentativi a vuoto spacciandosi per merciaia e servendosi di una stringa e di un pettine avvelenato. Nel *film* la regina prepara un filtro magico e si trasforma in un'orribile strega. Nella *fiaba* la matrigna morde una parte della mela, mentre Biancaneve mangia la metà avvelenata

(rossa). Nel *film* solo Biancaneve morde la mela, convinta che così avrebbe realizzato il suo desiderio d'amore; la matrigna non si cura dell'antidoto e non tiene conto del fatto che con il primo bacio d'amore Biancaneve si sarebbe potuta risvegliare. Nella scena del film in cui Biancaneve, esprimendo il desiderio di rivedere il suo Principe, morde la mela e cade a terra, apparentemente morta, si nota il procedimento della *sineddoche* (*una parte per il tutto*): non si vede la figura intera di Biancaneve che sviene, ma solo un braccio a terra, con la mela rossa accanto, a cui la fanciulla ha appena dato un morso. Sia nel *film* che nella *fiaba*, Biancaneve, creduta morta, viene posta in una bara di cristallo con sopra scritto il suo nome a lettere d'oro. Nella *fiaba* tre animali in particolare vengono a piangere Biancaneve: prima una civetta, poi un corvo, infine una colombella.

Finalmente arriva (nella *fiaba*) e ritorna (nel *film*) il Principe, che con un bacio d'amore risveglia Biancaneve dal maleficio. Il Principe porta via con sé Biancaneve sul suo cavallo bianco e la fanciulla saluta i nani uno ad uno. Nella *fiaba* il principe non bacia Biancaneve: la vorrebbe avere tutta per sé, così i nani, impietositi, decidono di donargliela. Portandola via, i servi del Principe inciampano in uno sterpo e per la scossa, quel pezzo di mela avvelenata che Biancaneve aveva ingoiato, le esce dalla gola, così ella finalmente torna alla vita. Il Principe le dichiara il suo amore e le chiede di sposarlo. Biancaneve accetta. Nel *film* i nanetti rincorrono la perfida strega durante un temporale, in una scena ricca di *pathos*; la strega vorrebbe schiacciarli con un masso, ma poi la roccia si sgretola e il masso le si ritorce contro, facendo cadere la donna nel vuoto. Due avvoltoi le vanno dietro, convinti che la morte farà il suo corso. Potrebbe essere morta, ma anche essere sopravvissuta: il suo destino non è certo.

Nella *fiaba*, la Regina, invitata al matrimonio da Biancaneve, ignorando l'identità della sposa, muore dopo essere stata costretta a calzare delle pantofole di ferro roventi e a ballarci.

Paragrafo 2.2 Biancaneve e i sette nani: il film

Biancaneve e i sette nani rappresenta il punto di svolta nella storia dell'animazione mondiale. Si tratta infatti del primo lungometraggio sonoro interamente realizzato con disegni animati e si pone esplicitamente come un degno "concorrente" del cinema dal vero. Walt Disney, (*Walter Elias Disney*, 1901-1966), fonda il suo studio a Hollywood nel 1923. Sono questi gli anni dei suoi cortometraggi, tra cui le celebri *Silly Symphonies*, piccole fiabe o musical che legano musica e disegno animato, iniziate nel 1929 con *The Skeleton Dance* (*La danza degli scheletri*). Dopo anni di praticantato, di espansione dello studio e di invenzione di nuovi strumenti come la *multiplane camera* (*uso dei piani multipli*) per la profondità di campo, già sperimentata negli studi Disney per il cortometraggio *The Old Mill*, (*Il vecchio mulino*), sempre del 1937, in grado di conferire un effetto "in rilievo" ai movimenti dei personaggi, collocandoli, insieme alle scenografie, su piani sovrapposti, finalmente nello stesso anno nasce il primo fortunato lungometraggio Disney: *Snow White and the Seven Dwarfs* (*titolo originale*), un vero e proprio azzardo, per l'epoca, dato il costo di realizzazione. Sia il fratello Roy Oliver sia sua moglie Lilian tentarono di dissuaderlo e tutti definivano questo progetto come "la pazzia Disney". Walt dovette infatti ipotecare la sua casa per finanziare la produzione del film, che alla fine costò più di un milione e mezzo di dollari, una cifra astronomica per quegli anni. Il film ebbe bisogno di tre anni per essere prodotto e debuttò la sera del 21 Dicembre 1937 al Carthay Circle Theater di Los Angeles, davanti a un folto gruppo di notorietà che annoverava, tra gli altri, Charlie Chaplin, Marlene Dietrich, Shirley Temple. Fu proprio la piccola Shirley a consegnare a Walt la statuetta dell'Oscar, arricchita con altre sette di piccole proporzioni. Lo speciale Premio Oscar fu vinto da Disney per la "significativa innovazione che ha affascinato milioni di persone ed è pioniera in un nuovo grande campo dell'intrattenimento". Molte tecniche di animazione che più tardi

diventarono di normale routine, furono sviluppate o migliorate per il film, compresa la possibilità di introdurre figure umane, sovrapponendo poi i disegni su ogni fotogramma, per “*ricalcare*” i movimenti degli *attori* in carne ed ossa, con l’aiuto del *rotoscope*, ideato da Max Fleischer. Per quanto riguarda l’animazione degli animali, assai cara a Walt, viene promosso un lungo lavoro di studio “*dal vero*”, mentre per l’animazione degli esseri umani, come guide per i disegni, vennero ingaggiati degli attori, che dovevano indossare i costumi dei personaggi. Particolare e degno di nota è lo sviluppo della personalità di ciascun nano. Il nome di ciascuno di loro suggerisce un carattere immediatamente identificabile. Effetti raffinati sono presenti per rappresentare pioggia, lampi, nebbia, riflessi, scintille, magie, in un modo che sarà poi preso a modello per la qualità della narrazione nel genere d’animazione.

Il film inizia mostrando la pagina di un libro che si apre, un espediente che si ritroverà poi nei successivi film Disney, così come il tratto tondeggiate del disegno . Il film è anche un *musical* ben concepito, i cui numeri musicali hanno una funzione determinante nello svolgimento della vicenda, pensiamo ad esempio alla canzone Hi-Ho , Hi-Ho (*Heigh-Ho*), cantata dai nani durante il ritorno dal loro lavoro in miniera. La RKO Radio Pictures fece uscire il film il 4 febbraio 1938 e il successo di pubblico fu enorme: *Biancaneve e i sette nani* divenne il più grande successo della storia del cinema statunitense, primato che venne sorpassato solo da *Via col vento* nel 1940. I movimenti aggraziati di Biancaneve erano quelli di Marjorie Belcher, la figlia di un maestro di ballo di Los Angeles, la quale interpretò anche la Fata Turchina in *Pinocchio*.

Fondamentale è poi lo studio dei colori con una loro precisa simbologia: il lungo mantello nero della Regina e le atmosfere torve del castello, così come la foresta antropomorfa attraverso la quale Biancaneve fugge, sono in contrasto con le vivaci e calde tonalità dell’abito di Biancaneve (*il corpetto blu con le maniche a sbuffo celesti dagli spicchi rossi e la gonna gialla*). Don Hahn, produttore,

tra le altre cose ha detto che “...sono i colori a definire l’emotività di una scena”¹.

Protagonista del film è Biancaneve, odiata dalla matrigna-regina invidiosa della sua bellezza. Accecata dall’odio, la Regina decide di far uccidere la figliastra per mano di un cacciatore, ma questi non ha il coraggio di compiere un gesto così crudele e la lascia fuggire. Spaventata e sola, Biancaneve si rifugia nella casetta dei sette nani, dove trascorre momenti di gioia. La strega-regina riesce però a trovarla grazie al suo specchio magico, si trasforma in una vecchia strega e convince Biancaneve a mordere una mela avvelenata che lei stessa ha preparato. La mela la fa cadere in un sonno profondo , senza fine. Solo il bel Principe, con un suo bacio, è in grado di risvegliarla e insieme vivranno momenti felici.

Nel momento i cui il film è concluso, Disney si accorge di un dettaglio a suo parere fastidioso: nel momento in cui il Principe si china sulla bara di vetro per baciare Biancaneve, manifesta un leggero tremito: per riparare questo piccolo difetto ci sarebbero voluti altri soldi, cosa improponibile allora per le precarie finanze Disney, così il fratello Roy lo convinse a lasciare che il principe continuasse tremare...cosa che avviene tuttora e che nulla toglie alla poesia del film.

Nel 1938 *Biancaneve e i sette nani* ricevette anche un premio dal Festival del Cinema di Venezia: il Grande Trofeo d’Arte della Biennale.

¹ G. Lucci, *Animazione , I dizionari del Cinema*, , Mondadori Electa , Milano, 2005, p.40

Paragrafo 2.3 Cenerentola

Cenerentola (Cinderella) è la protagonista del film d'animazione di Walt Disney del 1950, diretto da Ben Sharpsteen.. Il soggetto del *film* si basa sulla *fiaba* di Charles Perrault. Qui è presente la fata madrina (*la comare, che nel film si chiama fata Smemorina*), e che nella versione della *fiaba* dei Fratelli Grimm è sostituita da una bella pianta di nocciolo e da un uccellino bianco. La Fata trasforma una zucca, simbolo di abbondanza, in una carrozza; i topolini diventano cavalli (*nel film sono quattro*); il cocchiere nel *film* è un cavallo e il cane Tobia fa il lacchè, mentre nella *fiaba* il cocchiere è un topo grande (*un sorcione*) e sei lucertole fanno da lacchè. Nella *fiaba* Perrault parla di *pantofole di vetro*, mentre nel *film* le scarpette di Cenerentola sono di cristallo (*per i Fratelli Grimm le scarpette sono d'oro il terzo giorno*). Cenerentola balla con il principe e poi, nella *fiaba* di Perrault, offre alle sorellastre perfino delle arance e dei limoni che le sono stati dati dal Principe. Nel *film* questa scena non compare. La *fiaba* parla di una seconda sera. A mezzanotte Cenerentola deve andare via perché l'incantesimo svanirà. Nella fuga le rimane una scarpetta, (*una pantofola di vetro per Perrault*), particolare che si rivelerà essenziale per lo svolgimento della storia, anche nel *film*. Il Principe raccoglie la scarpetta e fa sapere con un bando di corte che sposerà colei che calzerà la giusta misura della scarpa. Nella *fiaba* dei Fratelli Grimm è lo stesso Principe che porge la scarpa d'oro alla fanciulla e lei se la infila; nel *film* di Walt Disney, invece, come nella *fiaba* di Perrault, un gentiluomo (*il granduca Monocolao, nel film*) ha l'incarico di provare la scarpetta alle fanciulle del regno. Cenerentola prova con molta naturalezza la scarpetta che le appartiene e poi tira fuori anche l'altra scarpa che le era rimasta, con gran meraviglia delle sorellastre. Nel *film*, Disney aggiunge un episodio fondamentale che contribuisce a creare tensione emotiva nello spettatore: la matrigna rinchiude Cenerentola nella sua stanza, in cima alla torre, ma i topini la salvano, poi nel momento in cui Cenerentola sta per provare la scarpetta, la perfida matrigna fa inciampare il paggio di corte, così la scarpetta si rompe. Per fortuna

Cenerentola ha l'altra. Il finale della *fiaba* di Perrault è assai generoso per le sorellastre, a differenza di quello che accade nella *fiaba* dei Fratelli Grimm, in cui le sorellastre restano cieche, punite per la loro cattiveria. Cenerentola, secondo Perrault, le fa alloggiare al palazzo reale e le fa anche "maritare a due gran signori". Nel *film* questo aspetto non compare. Il *film* termina con le nozze di Cenerentola. Nel film del 2002, *Cenerentola II*, Cenerentola sembra aver dimenticato i torti subiti dalle sorellastre e aiuta una di loro (*Anastasia*) a sorridere e a conquistare l'amore di un panettiere.

Esiste anche un altro seguito, *Cenerentola: il gioco del destino* del 2007.

Paragrafo 2.4 Cenerentola: il film

Cenerentola, dopo la morte del padre, rimasto vedovo e risposatosi con la nobile e severa lady Tremaine, (*nel film*), anch'ella vedova con due figlie, Anastasia e Genoveffa, cresce con la matrigna e le sorellastre. La matrigna fa svolgere a Cenerentola tutte le faccende di casa ed ella, nonostante tutto, cresce allegra e di buon cuore, consolata dai suoi amici animali, tra cui due topolini, Gas Gas e Giac. La fanciulla sogna di poter incontrare un principe e vivere felice in un castello. Un giorno arriva la notizia che a corte si svolgerà un gran ballo voluto dal re per trovare una ragazza degna di diventare la sposa del giovane principe. Tutte le fanciulle del regno dovranno prendervi parte. Cenerentola riesce a farsi promettere dalla matrigna che, una volta sbrigata tutte le incombenze domestiche, potrà parteciparvi, ma alla fine è talmente stanca che sta per rinunciare, quando i topini le mostrano un vestito rosa elegante che nel frattempo hanno cucito per lei. La fanciulla esulta di gioia, ma a quel punto la matrigna torna sui suoi passi e le sorellastre, riconoscendo alcuni "pezzi" dei loro vestiti e la collana che Cenerentola indossa, le distruggono il vestito. Cenerentola rimane sola e sconsolata, ma in suo aiuto arriva la vecchia e paffuta fata Smemorina che con la sua magia procura a Cenerentola tutto il necessario per il ballo: una carrozza, un vestito, i cavalli bianchi, il cocchiere, un lacché. Pronta per andare al ballo, la fata avvisa Cenerentola che alla mezzanotte la magia scomparirà. Il principe resta incantato di fronte alla grazia e alla bellezza di Cenerentola e balla insieme a lei per tutto il tempo. Arrivata la mezzanotte, la giovane è costretta a fuggire via, perdendo una scarpetta di cristallo. Tutta la magia svanisce, ma le rimane l'altra scarpa di cristallo. Il principe non si rassegna, e per ritrovare la sua bella ordina al granduca Monocolao di far calzare la scarpetta a tutte le fanciulle del regno: colei che la calzerà a pennello, diventerà la sua sposa. La matrigna, che ha intuito la verità, rinchiude Cenerentola in uno stanzino. Durante la prova della scarpina, Cenerentola riesce ad uscire grazie all'aiuto di Gas Gas e di Giac, ma la perfida matrigna fa

inciampare il paggio del granduca e la scarpetta va in mille pezzi. Fortunatamente Cenerentola possiede l'altra, che naturalmente le sta alla perfezione. Portata a corte, ella finalmente realizza il suo sogno, sposa il principe e cambia vita. Un momento davvero memorabile del film, ricco di *suspance*, ma anche significativo per i grandi risultati ottenuti a livello tecnico dall'animazione, è quando i due topini rubano la chiave dalla tasca della matrigna e si divincolano per le scale, cercando di portarla nella stanza in cima alla torre del castello dove è rinchiusa Cenerentola.

La voce di Lady Tremaine, la matrigna, è quella di Eleanor Audley, che doppia anche la strega Malefica di *La bella addormentata nel bosco* del 1959, sempre della Disney. La matrigna dallo sguardo obliquo e la bocca beffarda che ricorda *Bette Davis*, è di un realismo che non ha bisogno di parole, così come la Regina di Biancaneve sembrerebbe ricordare l'attrice *Joan Crawford*, dai grandi occhi profondi. Per le sorellastre di Cenerentola, invece, Disney sceglie di accentuarne i tratti in modo esagerato e di caratterizzarle con una voce gracchiante.

Dal punto di vista musicale, Cenerentola offre pagine di storia Disney memorabili: la danza col Principe, l'incantesimo della fata (famosa la formula magica della *Fata Smemorina*, *Bibbidi Bobbidi Bu*, nominata agli Oscar come migliore canzone), il canto di Cenerentola all'inizio della giornata (*I sogni son desideri*), il brano che accompagna i titoli di testa.

Paragrafo 2.5 La Sirenetta

La Sirenetta (*The Little Mermaid*) è un film d'animazione prodotto dalla Walt Disney Feature Animation nel 1989, basato sull'omonima fiaba di Hans Christian Andersen. A trent'anni esatti da *La Bella Addormentata nel Bosco*, finalmente la Disney torna a presentare un film d'animazione tratto da una fiaba. Il successo di questo film segna l'inizio di una nuova epoca per la casa di produzione statunitense che impone sul mercato uno stile ancora attuale. Walt Disney aveva pensato più volte di trarre un film dalla fiaba di Andersen; proprio per questo la Factory ritrova e utilizza dei disegni realizzati negli anni Trenta dall'animatore Kay Nielsen che figura, per tale ragione, nei titoli di coda. Negli anni in cui si mise in produzione questo film, l'azienda non era ancora uscita dalla crisi dei primi anni Ottanta, anzi, lo avrebbe fatto proprio con *La Sirenetta*. Il disegno portato avanti dalla gestione di Michael Eisner e Roy Edward Disney prevedeva un recupero dello stile classico della Disney: una fiaba, appunto.

Nella *fiaba*, la Sirenetta non ha nome e ha gli occhi azzurri, mentre nel *film* si chiama Ariel e ha sedici anni; il giovane principe nel *film* ha gli occhi azzurri, mentre nella *fiaba* sono neri; nella *fiaba* compare la nonna della Sirenetta che nel *film* è assente. La Strega del mare nel *film* viene chiamata Ursula e ha le fattezze dell'attrice Gloria Swanson di *Viale del tramonto* (Billy Wilder, 1950). La Sirenetta, nel momento in cui "stipula" il suo accordo con la Strega, nella *fiaba* perde non solo la voce, ma tutta la lingua e soffre atroci dolori ad ogni passo. La Strega le dice che se il principe avesse sposato un'altra, il primo mattino dopo il matrimonio il suo cuore si sarebbe spezzato e lei sarebbe diventata schiuma dell'acqua. Inoltre non avrebbe mai potuto sperare di avere un'anima immortale come gli esseri umani. Questi particolari sono omessi, nel *film*. Nella *fiaba* il Principe sposa un'altra, una fanciulla dagli occhi azzurri, e la sirennetta fa la damigella d'onore, vestita di seta e di oro. Nel *film* il gabbiano Scuttle scopre che l'altra ragazza altri non è che la Strega

del mare Ursula, così cerca di ritardare la cerimonia, insieme a Flounder, il pesciolino giallo e blu amico di Ariel. Il *film* è a lieto fine: il Principe viene liberato dall'incantesimo che lo teneva soggiogato alla falsa principessa e sposa la Sirenetta, una volta che l'ha riconosciuta. La *fiaba*, invece, continua con le sorelle maggiori della Sirenetta che le danno un coltello per colpire al cuore il Principe: se il suo sangue le avesse bagnato i piedi, questi avrebbero riformato una coda di pesce ed ella sarebbe ridiventata una sirena e avrebbe vissuto per trecento anni, prima di diventare schiuma salata. Le sorelle hanno anche dato i loro bei capelli alla Strega, in cambio di una soluzione per poter salvare la sorella, ma la piccola e dolce Sirena non riesce a compiere una simile crudeltà e getta il coltello in mare, dopodiché si scioglie in schiuma. Viene circondata dalle figlie dell'aria e diventa una di loro: solo così potrà conquistarsi un'anima immortale tra trecento anni, compiendo buone azioni.

Paragrafo 2.6 La Sirenetta: il film

La trama del film sposta nel mondo degli abissi del mare un problema vecchio come il mondo: il conflitto tra genitori e figli. La protagonista è Ariel, una bella e giovane sirenetta dai capelli rossi, con una magnifica voce, che sogna una vita diversa, al di fuori del mare. Suo padre, un tritone e Re degli abissi, il popolo di Atlantica, preoccupato per questa sua inclinazione, incarica il buffo granchio Sebastian di sorvegliarla. Ariel vede il mondo umano come qualcosa da amare e considera come tesori gli oggetti umani che trova nelle profondità marine, reinventandoli. Un giorno Ariel, disubbidendo ad un ordine del padre, si reca in superficie e vede su una nave un bellissimo principe di nome Eric. E' il compleanno del giovane, ma subito dopo una furiosa tempesta fa affondare la nave. La Sirenetta salva il suo amato e lo porta a riva. Il ragazzo non ricorda il volto della sua salvatrice, ha in mente solo la sua voce e farà di tutto per ritrovarla. Quando il Re Tritone viene a sapere quanto è accaduto, riprende Ariel e la punisce, allora la sirena si rivolge ad Ursula, la perfida Strega del mare, che pensa di approfittare della situazione per prendere il posto del Re. Fingendo di volerla aiutare, le propone un patto: in cambio della sua bellissima voce, avrà le gambe e avrà tempo tre giorni per conquistare l'amato e ottenere un suo bacio. Solo così resterà un'umana per sempre, altrimenti sarà trasformata in un'anima perduta e diventerà una sorta di "schiava" della regina. Ariel accetta. Memorabile e ricca di *pathos* è la scena in cui la Strega del mare trasforma la sirena e le dona un corpo umano: è come se si percepisse il dolore di Ariel (*come descritto nella fiaba*) nel momento in cui ottiene le gambe. Poi la Sirenetta incontra Eric che, a causa del mutismo della ragazza, non la riconosce. I due stanno quasi per baciarsi, ma intervengono i perfidi aiutanti della strega, Flotsam e Jetsam, due murene, che impediscono che il bacio abbia luogo. A quel punto la Strega, temendo di non riuscire ad assoggettare Ariel, si trasforma in una giovane, Vanessa, dai capelli scuri, che canta con la voce di Ariel, ed ipnotizza Eric, chiedendogli di sposarla. Ariel è distrutta dalla notizia, ma quando il suo amico gabbiano Scuttle l'avverte che la ragazza misteriosa è in realtà Ursula,

non si dà per vinta. Riesce a riavere la sua voce, ma ormai il sole è tramontato al terzo giorno ed ella torna ad essere una sirena. Ursula la trascina con sé negli abissi, ma è fermata dal Re Tritone, che decide di prendere il posto di Ariel, autocondannandosi. Infatti, da quel momento in poi Ursula diventa la Regina degli Oceani e s'impadronisce del tridente e della corona del Re, ormai spodestato e ridotto ad essere "un'anima perduta". Ursula s'ingigantisce, soprattutto dopo la disintegrazione dei suoi fedeli Flotsam e Jetsam; comincia a sconvolgere la natura attorno e cerca di uccidere Ariel. Il principe Eric, che nel frattempo si era ridestato dall'incantesimo che lo teneva legato a Vanessa alias Ursula, interviene per salvare la Sirenetta che ama ed uccide la Strega con la prua mozzata di una nave, in una scena con tinte a tratti *horror*. Con la sua morte, le "anime perdute" vengono liberate dai malefici della strega e anche Re Tritone torna ad essere libero e si riappropria dello scettro. Comprendendo il vero amore di Ariel per Eric, il Re usa i suoi poteri per trasformare sua figlia in un'umana, così i due giovani possono sposarsi, salutati dall'intero popolo del mare. Quindi, a differenza della *fiaba* di Andersen, il *film* si conclude con il lieto fine e il coronamento dell'amore tra i due protagonisti. Come spesso accade nei film Disney, i personaggi animali antropomorfici risultano particolarmente interessanti e divertenti: il granchio Sebastian, direttore d'orchestra, che parla nella versione originale con accento giamaicano e dirige un numero di calypso, ne è un perfetto esempio. Pienamente riuscita, inoltre, è la difficile operazione di rendere credibile il mondo sottomarino. Numerosi e piacevoli nel film sono anche i momenti musicali, a testimonianza della scelta della Disney di tornare a privilegiare, da ora in poi, il musical, genere tralasciato spesso dal cinema classico per i costi eccessivi. Il film infatti vince l'Oscar per la colonna sonora e per la canzone *Under the Sea* di Howard Ashman e Alan Menken.

Il film si colloca tra tradizione e innovazione, in quanto inaugura una nuova figura di eroina che non aspetta passivamente il soccorso di agenti esterni, ma agisce in modo costruttivo ed autonomo (*sbagliando, anche, all'inizio, quando Ariel si rivolge ad un personaggio infido*

come *la Strega*) per compiere il proprio percorso di formazione e di crescita. Ariel è un'adolescente che passa dalla vita in mare con il padre e con le sorelle, ad una vita umana in superficie con l'uomo che ama. Il padre alla fine accetta il matrimonio, la trasformazione definitiva di Ariel, il distacco da lei, e avalla così la conquista dell'indipendenza da parte della figlia. La metamorfosi del corpo, che la trasforma da sirenetta in creatura umana, è segno della metamorfosi dell'identità che la trasforma da ragazza in donna. Ariel costruisce un processo relazionale nella comunione con la differenza, l'alterità, ossia la relazione tra mondo marino e mondo di superficie (mondo animale e mondo umano).

A differenza quindi delle principesse dei film classici come *Biancaneve* e *Cenerentola*, che aspettano passivamente di essere salvate dall'eroe e concludono la propria parabola sposandolo, questa figura (*La Sirenetta*), come poi sarà Belle de *La Bella e la Bestia*, *Pocahontas* e *Mulan*, è una sedicenne che si ribella all'autorità paterna, agisce addirittura per salvare l'eroe, prigioniero o vittima di un maleficio e la storia non si conclude necessariamente con il matrimonio. Ariel costruisce il proprio futuro al di fuori del mare e opera concretamente perché questo accada. Non si rassegna di fronte alle difficoltà, ma lotta attivamente per cambiare le situazioni sfavorevoli. E' decisamente un personaggio moderno che inaugura quei percorsi di formazione al femminile che ritroveremo poi in altri film Disney degli anni Novanta.

Paragrafo 2.7 Breve storia del cinema animato

Il progenitore del disegno animato fu Émile Reynaud, che nel 1888 mostrò agli amici *Un bob bock (Un buon boccale di birra)*, la prima storia realizzata con disegni in movimento e sviluppata con il teatro ottico. Nel 1892, Reynaud precede di tre anni i Fratelli Lumière nella proiezione pubblica di immagini in movimento, con lo spettacolo *Pantomimes lumineuses (Pantomime lumineuse)*, ma si ritrova fuori mercato e per la disperazione distrugge i propri strumenti.¹

Come nel cinema tradizionale, il principio che sta alla base dell'animazione è la persistenza delle immagini sulla retina dello spettatore. La macchina da presa cattura dunque il movimento di attori o oggetti con 24 fotogrammi in un secondo, mentre nell'animazione classica vengono realizzati 24 disegni, ripresi uno ad uno da una macchina perpendicolare al foglio. I disegnatori creano i loro personaggi su speciali fogli trasparenti di acetato, sovrapposti anche in più strati dove è disegnato lo sfondo. Dopo la fase del disegno subentra quella della ripresa, non prima però di aver inserito gli elementi scenografici (pioggia, vento, ombre, luci e così via). Questa tecnica tradizionale rimane invariata fino agli anni Ottanta, quando le nuove tecnologie informatiche applicate all'animazione, provocano una vera e propria "rivoluzione" in questo campo: si tratta della *computer animation*, già sviluppatasi dalla fine degli anni Sessanta, che permette di ampliare le possibilità espressive degli artisti². Al francese Émile Cohl (nome d'arte di Émile Courtet), si attribuiscono i primi veri disegni animati: nel 1908 egli realizza *Fantasmagorie*, tra i primi esempi di disegno animato cinematografico, poi seguito da altri trecento cortometraggi. Una precisazione è d'obbligo: è scorretto chiamare tutti i film d'animazione *cartoni animati*.³ Il termine "cartoni" è impiegato inizialmente come traduzione di *cartoons*, termine inglese che andrebbe tradotto con "disegni caricaturali". I *cartoons*, a loro volta, sono un'anglicizzazione cinquecentesca dell'italiano *cartoni*, termine

¹ T. Iannini, *Tutto Cinema*, De Agostini, Novara, 2009, p.227.

² Cfr. G.Lucci, *Animazione, I Dizionari del Cinema*, Mondadori Electa, Milano, 2005, p.46

³ T. Iannini, *Tutto Cinema*, De Agostini, Novara 2009, p.226.

artistico con cui si indicavano i disegni preparatori a tele dipinte, affreschi e sculture. Il mondo anglosassone si riappropria poi di questo termine, secoli dopo, volendo indicare con *cartoons* le caricature, i disegni satirici delle vignette dei giornali. Agli inizi del Novecento lo stile dei *cartoons* caricaturali passa agli schermi del cinematografo e negli Stati Uniti quei film primordiali vengono chiamati *animated cartoons*. Da qui la traduzione in “*cartoni animati*”, che sono in realtà *disegni animati*. Gli stessi *disegni animati* non rappresentano in modo completo l’*animazione*, ma solo una sua parte insieme a figure ritagliate, pupazzi, plastilina, *computer animation* e non solo. Il primo vero personaggio della storia dell’animazione è il clown *Fantoche*, ad opera del già citato Cohl. La prima opera a colori (*Kreise, Cerchi*) è invece da attribuirsi al cineasta tedesco Oskar Fischinger, specializzato nella pittura astratta in movimento. Fischinger realizza anche , tra il 1934 e il 1935, l’animazione “ritmica” legata alla terza dimensione e al colore: *Komposition in blau (Composizione in blu)*. L’intento del suo lavoro, una volta trasferitosi in America, sarà quello di trasferire i caratteri del linguaggio nel campo dell’immagine, una sorta di *coloremusica*, un’arte nuova, in cui i suoni gravi corrispondono a forme rotondeggianti, mentre i suoni più acuti corrispondono alle forme triangolari. Il primo lungometraggio nella storia dell’animazione si deve invece a Lotte Reiniger, specializzata nelle *silhouette animate (ombre cinesi)*, ritagli di carta nera, con effetti speciali e accompagnamento sinfonico: il film è *Achmed, il principe fantastico*, del 1926, ispirato alle *Mille e una notte*. Indimenticabile il viaggio del principe Achmed sul cavallo verso il cielo, così come il combattimento tra la strega buona e il mago malvagio. Il regista Michel Ocelot, con il suo *Principi e principesse* (2000), renderà un omaggio a questa artista delicata e sensibile. Alexander Alexeieff, fuoriuscito dalla Russia nel 1921, approda a Parigi, dove, dopo diverse esperienze, inventa lo “*schermo a spilli*”¹: una tavola in cui sono infissi un milione di spilloni, illuminati con una luce obliqua di

¹ M. Turrioni, *Un secolo di cinema*, Periodici San Paolo, Alba, Cuneo, 1994, p.22

varia altezza; le ombre generate da questi spilli disegnano delle figure della consistenza grafica di una incisione che, modificate e rifotografate in fotogrammi successivi, si animano con grande suggestione e laboriosità realizzativa: il suo capolavoro è *Una notte sul Monte Calvo* del 1932, realizzato insieme alla compagna americana Claire Parker. Si tratta di un'illustrazione animata dell'omonimo poema sinfonico di M.Musorgskij, un emozionante concatenamento di forme."L'animazione insegna a conoscere meglio la maniera in cui l'uomo vede e pensa. Essa mi ha permesso di entrare nella vera quarta dimensione, aprendomi così un universo sconosciuto, di cui mi sono servito per realizzare nuovi effetti" (Alexander Alexeieff, regista)¹. Passando invece agli Stati Uniti, il pioniere dell'animazione americana e di quella mondiale (insieme al francese Cohl) è Winsor McCay, che nel 1911 presenta al pubblico *Little Nemo*, il celebre personaggio dei fumetti apparso fin dal 1905 sul *New York Herald*. Il suo capolavoro cinematografico *Gertie il dinosauro*, è del 1914; nel 1918 esce il film *L'affondamento del Lusitania*, basato su un fatto di cronaca, il cui intento era quello di fare dell'animazione un'arte adulta.

Il periodo cosiddetto *pre-disneyano* è caratterizzato dall'uso del *Cell Process*, ovvero l'uso di fogli di celluloidi trasparente per il disegno dei personaggi, da sovrapporre in seguito a scenografie dipinte all'acquarello, poi diventato il procedimento più usato dagli animatori di tutto il mondo. Le figure che più si possono associare al *Cell Process* sono John Randolph Bray e Earl Hurd. A Max Fleischer, invece, il maggiore dei due fratelli austriaci naturalizzati americani, si deve il *rotoscope*, che permette di ricalcare col disegno, fotogramma dopo fotogramma, un'azione filmata "dal vero". La prima guerra mondiale lo vede impegnato in un film di istruzione tecnica per il cinema americano. Nel 1921 Max e Dave Fleischer si mettono in proprio, dando vita allo studio d'animazione più significativo d'America, dopo Disney. Il loro personaggio è il clown *Ko- Ko*, che esce da un calamaio per rientrarvi in chiusura, dopo ogni avventura. Il

¹ G. Lucci, *Animazione, I Dizionari del Cinema*, Mondadori Electa, Milano, 2005, p.20.

successo arriva anche con *Betty Boop*, il primo personaggio femminile di rilievo nell'animazione. Prototipo della “*femme fatale*”, sul modello della cantante Helen Kane, Betty è interprete di una sensualità fino ad allora sconosciuta nel mondo dei cartoni animati. Nel 1931 Max Fleischer riprende un altro personaggio dalle *stripes* di Elzie Crisler Segar: *Braccio di Ferro (Popeye the Sailor)*.

La vera star del periodo *pre-disneyano* esce dal piccolo studio di Pat Sullivan, ed è *Felix the Cat (Gatto Felix)*, il cui vero creatore è Otto Messmer. Felix il Gatto è una figura muta molto espressiva, “*materiale grafico*” tale da poter staccare parti del proprio corpo e usarle secondo la forma che suggeriscono (ad esempio, la coda a punto interrogativo può diventare un amo da pesca). Ma Felix non è ancora un attore comico. Lo saranno invece i personaggi di Walt Disney.

L'approccio chiamato *personality animation* (attori tracciati a matita e pennello) trova il suo maggiore interprete in **Walter Elias Disney**, con cui si passa dall'idea del “disegno che si muove” a quella dell'”attore disegnato”. La Disney fa recitare i suoi disegni secondo procedimenti e tipologie ben precise. Quarto di cinque fratelli, Walter, nato a Chicago nel 1901, si trasferisce in una fattoria del Missouri e poi a Kansas City. Nel 1916 Walt diventa caricaturista ufficiale di un barbiere della città, in cambio di tagli gratis di capelli. Frequenta l'Istituto d'Arte di Chicago, va in Francia nel 1918 a guerra finita, poi torna a casa e trova lavoro in uno studio di pubblicità, dove incontra Ub Iwerks, un bravo *cartoonist* con cui si mette in società. Nel 1921, Walt, allora diciannovenne, fonda il suo primo studio d'animazione, ma non riuscendo a farsi pagare, è costretto al fallimento. Si trasferisce a *Hollywood* e qui le cose gli vanno meglio con i *cartoons* di *Alice* e con il coniglio *Oswald*, che nel 1928 gli viene brutalmente scippato dal distributore Charles Mintz. Così, insieme al fratello Roy e all'amico Ub, nasce *Mickey Mouse (Topolino)*, da cui poi si sviluppò l'impero disneyano che tutti conosciamo, fatto di cinema, fumetti, televisione, home-video, parchi tematici e quant'altro. Il primo Mickey Mouse sonoro, *Steamboat*

Willie, rappresenta il “giro di boa” di tutta l’animazione mondiale, preceduto da *Plane Crazy*, affiancato da Minni e *Gallopín’ Gaucho* in cui compare anche *Gamba di legno (Peg Leg Pete)*.¹ Tra il 1928 e il 1942 la Disney produce ben 113 episodi della serie dal titolo “Mickey Mouse”. Fu lo stesso Walt Disney a dare la voce a Topolino fino al 1947. “...Non volevamo fargli zampe da topo, perché doveva essere umanizzato e gli mettemmo i guanti. Cinque dita ci parvero troppe per un esserino così piccolo e gliene levammo uno”.² Walt reinvestiva ogni centesimo in ogni suo progetto, tanto da rischiare la bancarotta. Con il film *Biancaneve e i sette nani*, del 1937, primo lungometraggio Disney, a cui lavorarono ben 32 animatori, i cartoni animati approdarono ad una forma narrativa totalmente nuova, con espressioni mimiche ancora oggi di grande livello. L’ultimo progetto che Disney riuscì a seguire prima di morire fu *Il Libro della Giungla* (1967). Per il cosiddetto “*Rinascimento Disney*”, bisognerà aspettare il 1989, quando *La Sirenetta* dimostrò che la nuova gestione era in grado di produrre film avvicinati ai vecchi classici.³ E’ soprattutto negli Stati Uniti che la tecnologia si afferma come strumento duttile e in continua crescita; da Walt Disney in poi il cartoon per il grande schermo diventa un prodotto industriale, anche per altre case di produzione come la Warner Bros., la Metro-Goldwyn- Mayer, la 20th Century Fox, la Universal, fino ad arrivare alla DreamWorks SKG e alla Pixar. L’Europa, dal canto suo, continua una produzione molto sfaccettata difficilmente classificabile, proprio per la mancanza di un modello industriale: dai pupazzi animati della Cecoslovacchia, ai fratelli Pagot in Italia, il cui personaggio più noto è il pulcino nero *Calimero*, apparso per la prima volta nel 1963 all’interno del contenitore *Carosello*; è tutto un susseguirsi di esperienze artigianali e di “risposte” al cinema d’animazione statunitense. Sempre in Italia, ricordiamo *La rosa di Bagdad*, realizzato in pieno conflitto mondiale dal regista Anton Gino Domeneghini, che conquistò a Venezia il primo Premio nella “Sezione Ragazzi” e fu anche presentato a Londra

¹ T. Iannini, *Tutto Cinema*, De Agostini, Novara, 2009, p.232.

² G. Lucci, *Animazione, I Dizionari del Cinema*, Mondadori Electa, Milano, 2005, p.12.

³ M. Turrioni, *Un secolo di cinema*, Periodici San Paolo, Alba, Cuneo 1994, p.28.

alla corte reale¹. Un caso a sé è rappresentato dal cinema d'animazione giapponese, di vario genere (fantascienza, sentimentale, storico...) che produce una quantità notevole di serie animate a cui si aggiungono i lungometraggi (*anime*) di forte identità. La produzione occidentale dagli anni Settanta ad oggi, invece, continua a legarsi a temi classici, anche se modernizzati nel contenuto e rinnovati linguisticamente. Ritornano la fiaba e il racconto di formazione (*Koda, fratello orso*, 2003, *Alla ricerca di Nemo*, 2003), l'amicizia, anche tra uomini e animali (*Balto*, 1995) e la solidarietà per sconfiggere il male (*Toy Story*, 1995, *Shrek*, 2001, *Madagascar* 2005). Passando poi per originalissime creazioni, come quella di Tim Burton, *Nightmare Before Christmas*, 1993, e la fedeltà ai classici, vedi *La Bella e La Bestia*, 1991, fino ad arrivare agli eroi in digitale, il cinema di animazione ha ormai abbattuto, sia nella durata, sia nella distribuzione, ogni barriera divisoria con il cinema dal vero, tanto che lo spettatore quasi si dimentica di trovarsi di fronte a personaggi che fisicamente non esistono.

Volevo concludere questa panoramica dedicata al cinema d'animazione con una frase di Walt Disney:

*“La vita non è fatta solo di luci, ma anche di ombre, e noi saremmo bugiardi...se cercassimo di far finta di non vedere le ombre. La maggior parte delle cose sono belle, e queste sono le più importanti, ma ci sono anche quelle malvagie: non si farebbe certo una cortesia ai bambini tentando di proteggerli dalla realtà. La cosa importante è insegnargli che il bene può sempre trionfare sul male, e questo è quello che fanno i nostri film”.*²

Come diceva François Truffaut:

“Fare un film significa migliorare la vita, sistemarla a modo proprio, significa prolungare i giochi dell'infanzia”.

Un grazie particolare a tutti coloro che hanno saputo migliorare la mia vita con la loro Arte, fin da quando ero bambina.

¹ G. Lucci, *Animazione, I Dizionari del Cinema*, Mondadori Electa, Milano, 2005, pp. 174-175.

² M. Turrioni, *Un secolo di cinema*, Periodici San Paolo, Alba, Cuneo, 1994, p.29.

PARTE TERZA
III° CAPITOLO
“LA RICERCA A SCUOLA”

Paragrafo 3.1 I bambini e il cinema

Durante l'anno scolastico 2009/2010, ho predisposto un'attività legata al Cinema, inserita nel Piano dell'Offerta Formativa (POF) e nella Programmazione, all'interno della classe II° B a tempo pieno della Scuola Primaria Statale “Giacchino Gesmundo” di Roma, presso la quale insegno a tempo indeterminato dall'anno scolastico 2000/2001.

La classe, costituita da 20 alunni (10 maschi e 10 femmine), provenienti dalla periferia Nord-Est della città (zona Tor Sapienza), è costituita, tra gli altri, da sette alunni di origine non italiana, comunque nati a Roma, ad eccezione di una bambina (A. A. C.).

La prima parte del lavoro consisteva in un *momento informativo essenziale*,¹ per aiutare i bambini ad “entrare” più facilmente nel film, poi seguito dalla *proiezione* di tre film d'animazione di Walt Disney (il 16 Aprile, il 14 Maggio e il 28 Maggio 2010, dalle 14,00 alle 16,00), all'interno della scuola stessa, che già da alcuni anni ha inserito nel suo POF il Progetto Cinema .

I film erano i seguenti:

Biancaneve e i sette nani, Cenerentola, La Sirenetta.

Dopo la visione, seguiva la *ricostruzione del film “a caldo”*, per permettere a tutti i bambini di “esporsi”, di mettersi in gioco, con il racconto delle sequenze più significative e la *verbalizzazione* dei momenti più emozionanti; successivamente sono stati proposti dei *questionari* a risposta multipla e aperta, ai quali i bambini hanno risposto per iscritto, chiamati uno alla volta, con la guida dell'insegnante.

¹ Per questo e per tutti i riferimenti che seguono, cfr L.Galasco, M.Oddenino , F.Paraboschi, *Spiegare il cinema ai bambini, Un agile strumento per insegnanti e genitori*, Dino Audino Editore, Roma, 2006, p.23 e seguenti.

Le domande hanno permesso di evidenziare il grado di coinvolgimento di ciascun alunno al film, il personaggio preferito, la scena più accattivante per loro, per concludere con la “*restituzione del film attraverso i disegni*” della scena preferita (per ogni film), con, in alcuni casi, la scrittura di una frase sullo stesso foglio, per la preparazione di cartelloni per la Mostra di Fine-Anno e la *libera interpretazione dei disegni* stessi.

In Appendice vengono riportati: il **modello del questionario**, i **disegni** realizzati dai bambini con l’indicazione della fiaba e i **grafici** a titolo esemplificativo.

Paragrafo 3.2 I bambini e Biancaneve

Esaminiamo le risposte date al primo film: *Biancaneve e i sette nani* (1937).

Il film risulta **interessante** per sedici bambini, mentre quattro bambini lo considerano **prevedibile**. Nessuno di loro lo considera **noioso**.

Considerando che il film è comunque connotato da tempi assai diversi dai ritmi frenetici a cui sono abituati i bambini di oggi, è interessante questo tipo di risposta, che evidenzia la capacità di questo film del 1937 di saper catturare l'attenzione dei fanciulli di ogni età. Viene percepito **veloce** però da soli 8 bambini, mentre tutti gli altri lo considerano **lento**, non al punto tale però da compromettere la riuscita del film *in toto*.

Il film è piaciuto a tutti senza margine di dubbio (nessuno ha risposto **così così** oppure **no**, alla domanda se il film fosse piaciuto o meno). Tutti, infatti, **lo consiglierebbero ad un amico**.

Alla domanda riguardante il **colore** che ognuno di loro associa a questo film, e il corrispondente motivo, è interessante notare come ben 8 bambini rispondano con il **rosso**, per i motivi più disparati: per il **mantello** di Biancaneve, (1), per **la mela ed il mantello**,(1),per **la mela**, (2), per **le guance rosse** (1), per **le labbra** (1), per **la bocca di Biancaneve e la mela** (1), perché Biancaneve aveva **le maniche del vestito con gli spicchi rossi**.(1).

Tre bambini hanno risposto con il colore **giallo**, per il colore della gonna di Biancaneve e anche (risposta curiosa) per **la paglia della casetta dei sette nani**. Lo stesso bambino, alla domanda seguente, in cui si chiedeva quale fosse la scena preferita, ha risposto :”**Quando Biancaneve ha visto la casetta dei sette nani**”.

Due bambini hanno risposto con il **blu**, per il corpetto indossato da Biancaneve; una terza bambina ha dato una risposta più completa:

“**Il blu, perché è il colore del castello, del corpetto di Biancaneve e del principe**”.

Il **nero** è stato scelto da due bambine, per il **colore dei capelli di Biancaneve**;

infine il **bianco**, per un bambino è associato alla **barba dei sette nani**, mentre per una bambina (di origine asiatica) è legato alla **pelle bianca** della protagonista.

Il **viola**, colore legato ai personaggi negativi, viene citato da un solo bambino, “**perché la strega aveva il mantello di quel colore**”, mentre il **marrone** viene nominato da un bambino per il **marrone dei cervi**.

Ne risulta dunque un’ampia gamma di scelte, non sempre legate a ciò che per noi (adulti) sembrerebbe più ovvio e scontato.

Proseguendo, alla domanda: “**Qual è stata la scena che ti è piaciuta di più?**”, 4 risposte si riferiscono al momento in cui **il principe ha baciato Biancaneve** (3 risposte date dalle femmine e una risposta data da un maschio), una risposta data da una bambina è piuttosto generica (“**Quando è venuto il principe**”), un’altra si riferisce al momento in cui “**il principe ha preso in braccio Biancaneve**”, e un’altra bambina aggiunge: “...e l’ha messa sul cavallo bianco”.

Due bambini rispondono: “**Quando la strega è caduta nel burrone**”, e uno di questi aggiunge subito dopo “...e il masso l’ha schiacciata”. Biancaneve come protagonista della scena preferita è presente in altre due risposte: “**Quando Biancaneve cade nel burrone, fuggendo nel bosco**”, e “**Quando Biancaneve ha visto la casetta dei sette nani**”.

Le risposte che seguono hanno come protagonista **Cucciolo**, che il grande *Charlie Chaplin*, di cui Disney era un grande fan, definì come “*il più grande mimo di tutti i tempi*”.¹ Tre bambini (due maschi e una femmina) rispondono: “**Quando Cucciolo ha ingoiato il sapone**”, altri due (un maschio e una femmina) rispondono: “**Quando Cucciolo si è messo i diamanti sugli occhi**”; una bambina risponde: “**Quando Cucciolo ha sbattuto dietro la porta mentre andava a lavarsi le mani**”; “**Quando Cucciolo, per tirare il sacco dei diamanti nel ripostiglio, ci è caduto dentro e poi ha lasciato la chiave fuori dalla porta**” (un bambino), e “**Quando Cucciolo era salito sulle spalle di un nano e ballava *La tirolese dei nani***”. Infine una

¹ M. Turrioni, *Un secolo di cinema*, Periodici San Paolo, Alba, Cuneo, 1994, p.29.

bambina dà una risposta “globale” che riguarda tutti e sette i nani: **“Quando i sette nani ritornano a casa dopo il lavoro e trovano tutto cambiato”**.

Le scene sono considerate **fantastiche** da tutto il campione; non ci sono dubbi su chi sia il *protagonista* del film (**Biancaneve**, appunto), mentre, nell’indicare l’*antagonista*, c’è una sorta di “sdoppiamento” tra la **matrigna** e la **strega**, che poi sono in ultima analisi lo stesso personaggio.

Interessanti risposte emergono quando ai bambini viene chiesto **per chi essi parteggiano**: all’unanimità **per Biancaneve**, e per diversi motivi.

“Perché è buona” è la risposta più accreditata, scelta da 6 bambini, più alcune varianti: **“Perché è buona e pulisce, e io aiuto sempre mamma a pulire”** (data da una bambina), **“Perché è dolce, buona, allegra e sorridente. Mi fa felice”** (una bambina), **“Perché è buona e sincera”** (un bambino), **“Perché è buona e la matrigna è cattiva”** (un bambino), **“Perché la strega è cattiva”** (risposta data da un bambino, per definizione negativa, opposta a quella di Biancaneve); tre risposte si definiscono invece **“dalla parte dei buoni”**, ed un terzo bambino precisa: **“Perché è meglio stare dalla parte del bene”**. Quattro bambine, invece, dichiarano di parteggiare per Biancaneve a partire da una delle sue qualità: **“Perché è una brava bambina”**, **“Perché è dolce”**, **“Perché è bella”** (per la corrispondenza “bellezza interiore” *alias* “bellezza d’animo”), **“Perché è simpatica”**. **“Perché mi piace”**, è una risposta un po’ generica, data da un bambino. Un’ultima risposta, data anch’essa da una bambina, è curiosa: **“Perché stanno quasi tutti dalla sua parte”**. L’alunna in questione è una bambina piuttosto esuberante, che tende a concentrare l’attenzione delle compagne su di sé e sulla sua capacità brillante di organizzare giochi e svolgere una funzione quasi da *leader* del gruppo delle femmine. Alla domanda che chiede se il protagonista resta uguale a se stesso o subisce trasformazioni, i bambini concordano nell’affermare che Biancaneve (*la protagonista*) **“resta sempre uguale”**, oppure **“rimane sempre uguale”**, **“resta**

uguale a se stessa”,**”Resta sempre lei”,** “Non subisce trasformazioni”. Un bambino risponde:**”Prima era vestita di stracci, poi aveva un vestito da principessa”**; per una bambina **“cambia solo i vestiti, perché all’inizio Biancaneve era vestita di stracci, dopo invece indossa una gonna gialla e un corpetto blu con maniche celesti e spicchi rossi”**; un bambino precisa: **“Resta uguale a se stessa, anche se mangia la mela e sembra morta”**; per un’ulteriore bambina **“solo il vestito cambia”**.

Per quanto riguarda *l’antagonista*, **“la matrigna si trasforma in una strega”**, a volte connotata dall’aggettivo **“malvagia”** o **“cattiva”**, quindi è unanime il fatto che l’antagonista subisca trasformazioni.

Ben otto bambine, tra tutti i personaggi del film, **si identificano con Biancaneve**, più un solo bambino che risponde:**”Perché ha mangiato la mela. Non so spiegare il perché”**. Le risposte delle bambine sono le seguenti:**”Perché mi piace il suo vestito”**, (2),**“Perché è una principessa bellissima, con un vestito splendido”**, **“Perché è bella”**, **“Perché si vede sempre nel film”**e la risposta simile **”Perché lei compare sempre nel film”**, **“Perché ha la voce bella”** (quindi la risposta in questo caso è collegata ad una competenza specifica di Biancaneve); **“Perché nessuno aveva paura di lei”** (da collegare alla risposta **“Perché stanno quasi tutti dalla sua parte”**, vedi sopra).

Quattro bambini e due bambine si identificano con **Cucciolo**, **“perché fa il buffone”**, **“perché è simpatico”**, **“perché è carino”**, **“perché mi ha fatto scoppiare dal ridere”**, **“perché è pelato e mi fa ridere”**, **“per come è vestito”**.

Due bambini si identificano con **Dotto** **“perché è il capo dei nani ed è saggio”** (risposta data da un bambino che tende a fare il leader del gruppo-classe) oppure **“perché Dotto conosceva bene i minerali”** (risposta data da un bambino con grande interesse per gli argomenti scientifici).

Un bambino dà una risposta di tipo **“romantico”**: si identifica con il **principe**, **“perché così potevo vedere Biancaneve, che è bella”**.

Infine due risposte curiose: due bambini che si identificano con il **cerbiatto del bosco**, uno **“perché è carino”**, e l’altro dà una risposta

più completa:”**perché qualche volta vedo questo animale a Cervara, un paese vicino a Roma**”.

Gli **oggetti magici** presenti nel film sono senza alcun dubbio la **mela avvelenata** e lo **specchio magico**. Due bambine, particolarmente attente ai dettagli, anche nel disegno, aggiungono “**le pozioni della strega**”.

Tutti i bambini si sono divertiti vedendo il film, ma non tutti si sono commossi. In particolare, si sono **commossi (12)**“**vedendo il bacio del principe**”, “**il momento in cui il principe ha baciato Biancaneve**”, “**perché alla fine Biancaneve si ritrova con il principe**”, “**perché Biancaneve sembrava morta**”, “**perché i sette nani stavano piangendo per Biancaneve**”, “**quando Biancaneve è caduta in un sonno profondo**”, “**perché Biancaneve era svenuta**”(2), “**per colpa della strega**”, aggiunge un bambino, “**perché era stata avvelenata**”e “**mi sono uscite le lacrime**”, aggiunge una bambina. Un bambino così risponde:”**Ho avuto quasi paura quando Biancaneve era nella foresta e gli alberi prendevano vita**”.

Non si sono **commossi** in **8**: 7 maschi e una femmina. La bambina dice:”**Il film era bello, però non mi ha commosso**”; tre bambini non danno ulteriori spiegazioni; un bambino precisa:”**Perché già conoscevo la fine del film e sapevo che finiva bene**”; un bambino dice di non essersi commosso :”**Perché non è romantico**”; un altro “**perché mi ha fatto sempre ridere Cucciolo**”. Infine un bambino spiega:”**La scena in cui Biancaneve sembrava morta, un pochino mi ha fatto commuovere, ma non tanto**”.

Paragrafo 3.3 I bambini e Cenerentola

Esaminiamo ora le risposte date al secondo film: *Cenerentola* (1950).

Il film è **interessante** per quattordici bambini; sei bambini lo considerano **prevedibile**, ma nessuno di loro lo considera **noioso**. E' un film **veloce** per undici bambini (quindi è considerato **più veloce** rispetto a *Biancaneve*); i rimanenti lo considerano **lento** (9).

Il film è piaciuto a tutti e **tutti lo consiglierebbero ad un amico**.

Undici bambini associano questo film al **colore celeste**: “**Per il vestito di Cenerentola**”(6), “**il celeste, perché era luccicante**”(1), “**il celeste, perché Cenerentola aveva il vestito celeste e un po' bianco**” (2 bambine), “**Perché è il colore della fatina e del vestito di Cenerentola**” (1), “**Perché è il colore di quando la fata trasforma Cenerentola in una principessa con un bel vestito azzurro illuminato**” (1).

Due bambini (un maschio e una femmina) associano il film al **colore arancione** “**perché mi fa venire in mente la zucca**” oppure “**quando la zucca si è trasformata in carrozza**”.

Un bambino associa il film al **colore verde** della collana che aveva Cenerentola mentre indossava il primo vestito, mentre una bambina lo collega “**agli occhi verdi della matrigna**”.

Altri due bambini associano il **giallo**, come **i capelli di Cenerentola**, che sono biondi;

altri due bambini rispondono con il **colore rosso**, “**perché di rosso erano i capelli di una sorellastra**”, oppure “**per il vestito del topolino magro, Giac**”.

Infine, un bambino associa il **colore trasparente**, “**perché così era il vestito di Cenerentola**”.

Andando avanti, alla domanda “**Qual è stata la scena che ti è piaciuta di più?**”, troviamo un'infinita varietà di risposte: **tre bambine** hanno detto: “Quando la fatina ha fatto la magia a Cenerentola e l'ha fatta diventare con il vestito bello”, “Quando la fatina ha trasformato la zucca in una carrozza, così Cenerentola

poteva andare al ballo”, “Quando Cenerentola col fazzoletto salutava la fatina mentre stava andando al ballo” .

Un maschio e una femmina hanno dato la seguente risposta: “Quando i topolini fanno il vestito di Cenerentola”;

due bambini hanno risposto:”Quando il topolino Giac ha messo le perle della collana sulla coda di GasGas”; altri **due bambini** sono stati colpiti dai topini:”Quando c’erano i topini che stavano prendendo le chiavi alla matrigna” e “Quando il topo GasGas aveva portato la chiave della soffitta dove stava Cenerentola fino alle scale e poi era svenuto perché non ce la faceva più”.

Tre bambini, 2 maschi e una femmina, sono rimasti colpiti dal finale, “quando Cenerentola e il principe si sposano”; **un maschio e una femmina** hanno detto:”Quando Cenerentola ha perso la scarpetta”; **un bambino**:”Quando Cenerentola scappa per le scale”.

Una bambina ha così risposto:”Quando Cenerentola serviva la colazione alla matrigna e alle sorellastre e i topini andavano a mangiare”; “Quando la matrigna ha chiuso a chiave Cenerentola” (**un bambino**), infine **tre bambine** hanno dato risposte piuttosto romantiche:”Quando Cenerentola ha baciato il principe” (1), “Quando Cenerentola e il principe ballavano” (2).

Non c’è alcun dubbio che le scene siano da considerarsi **fantastiche**; la *protagonista* è sicuramente **Cenerentola**, mentre, per quanto riguarda l’individuazione dell’*antagonista*, il bambini non hanno dubbi: si tratta della **matrigna**, unita alle **sorellastre**.

Alla domanda:”**Per chi parteggi?**”, **sei bambini** (5 maschi e una femmina) rispondono:”**Per Cenerentola**, perché è buona”; **tre bambine** ampliano la risposta:”Perché non è cattiva, è buona, è carina, è dolce e vuole bene a tutti”, “Perché è bella, molto buona, non è cattiva”, “Perché è buona e non si lamenta mai” (quest’ultima risposta merita un approfondimento: la bambina in questione ha largamente superato alcune dinamiche che la portavano spesso a contrariarsi di fronte alle piccole difficoltà dei compiti quotidiani; nel periodo in cui avveniva la proiezione di questo film, stava appunto superando un momento critico: la capacità di saper rielaborare i

propri vissuti, non sempre ottimali, senza scoraggiarsi alla minima questione).

Proseguendo, **un bambino** ha risposto dicendo di essere dalla parte di Cenerentola, “perché la matrigna è cattiva”; **una bambina** dice di essere dalla parte di Cenerentola “perché “ le “piace il vestito” (un’analisi puramente estetica, quindi); **tre bambini** danno una motivazione di tipo “morale”：“Per Cenerentola, perché sta dalla parte dei buoni”, oppure “Per Cenerentola, perché sta dalla parte del bene”, o meglio ancora”perché è meglio stare dalla parte del bene”.

Cinque risposte (date da 4 femmine e da 1 maschio) vertono sulle qualità fisiche e/o interiori di Cenerentola, rispettivamente:”Perché è brava e simpatica”, “Perché è carina”, “Perché è più gentile”(evidentemente, rispetto alle sorellastre), “Perché è bella e brava”, infine semplicemente “Perché è brava”. **Una bambina** dichiara di parteggiare per Cenerentola, “perché poi si sposa col principe”, quindi la risposta è legata a qualcosa che poi la protagonista farà nel corso del film, non ad un modo di essere.

Alla domanda:”**Il protagonista resta uguale a se stesso o subisce trasformazioni?**”, 8 bambini affermano che “Cenerentola **si trasforma**”, “in una principessa con un bel vestito e le scarpette di cristallo”, specifica una bambina; per un’altra bambina Cenerentola “**subisce trasformazioni**”; per 3 bambini (2 maschi e 1 femmina) Cenerentola “**resta uguale**”, per un bambino e una bambina “**resta sempre uguale**”, per un’ulteriore bambina “**resta uguale a se stessa**”.

Cinque risposte sono più ricche e variegata: Cenerentola “subisce trasformazioni: prima aveva il vestito di stracci e poi il vestito che le aveva fatto la fata”(1 bambina), “Non si trasforma, però il vestito cambia” (1 bambino), “Resta uguale, ma si trasforma poi in una principessa” (1 bambino), “**Resta uguale a se stessa: cambia il vestito, però non cambia lei**” (1 bambino), “Resta uguale, ma si trasforma solo il vestito”(1 bambina).

Queste ultime risposte denotano uno spirito d’osservazione più attento, che non si ferma alle apparenze. I **personaggi che fungono da antagonista** (in questo caso si tratta della matrigna e delle

sorellastre) “**non si trasformano**” per 7 bambini, mentre per 13 bambini “**restano uguali**” o “**sempre uguali**”.

Alla domanda: “**Tra tutti i personaggi del film, con chi ti identifichi? Perché?**”, 12 bambini si identificano con **Cenerentola**, tra cui 4 maschi, che così rispondono: “Con Cenerentola, perché si vede sempre lei” (una prevalenza dell’immagine, quindi), “Perché è gentile”, “Perché mi piace essere dalla parte dei buoni”, “Con Cenerentola, perché non è cattiva e le sorellastre non la lasciano mai in pace”. Le femmine hanno così risposto: “Perché mi è piaciuta quando si è trasformata in una principessa”, “Perché è buona, gentile e generosa”, “Perché è bella e perché si comporta bene, e anche io delle volte faccio come lei”, “Perché è la più bella”, “Perché è bella” (2), “Perché è brava”, infine “Perché mi è piaciuto quando Cenerentola scendeva dalle scale e perdeva la scarpetta”.

I topolini sono stati assai apprezzati dai bambini, in particolare “perché sono simpatici” (1 bambina), “perché mi piacciono come personaggi” (1 bambino), mentre il topolino GasGas (quello paffuto) è stato citato da 2 bambini, “perché è ciccione e a volte si arrabbia con qualcuno, tipo il gatto”, oppure “mi piace perché mangia tantissimo”. Quest’ultima risposta è stata data da un bambino che ama “pasticciare” con il cibo a tavola.

Le risposte vanno collegate ai vissuti di ogni bambino, anche se non rispecchiano fedelmente la realtà, proprio come le fiabe: semplicemente, la deformano.

Altri 2 bambini hanno scelto invece il **topolino Giac**, “perché è simpatico” oppure “perché è furbo”.

Infine **un** bambino e **una** bambina si identificano con **il principe**: la bambina, “perché ha sposato Cenerentola”, e il bambino (lo stesso “che poteva vedere Biancaneve, che è bella”) “perché posso vedere Cenerentola quanto è bella e sposarmi”.

Da notare quindi una prevalenza del personaggio di **Cenerentola**, scelto specialmente dalle bambine, ma anche la scelta dei **topini** è degna di considerazione, così come lo erano stati i **nani** per Biancaneve: sono comunque personaggi “piccoli”, alla portata dei

bambini, vivono nel loro stesso mondo, sono buffi e divertenti. Curiosa l'identificazione con il **principe** da parte di una bambina e molto "romantica" la risposta data dal bambino.

Gli **oggetti magici** sono sicuramente la bacchetta della fata, la zucca-carrozza, le scarpette di cristallo. Qualcuno specifica ulteriormente: il vestito di Cenerentola, il cavallo, i topini, il cane.

Tutti si sono **divertiti** vedendo il film e **6 bambini** (tutti maschi) **non** si sono **commossi**:

"Perché GasGas e Giac facevano ridere", "Perché sapevo come finiva il film", o semplicemente perché **"non mi ha fatto piangere"**.

I **14** che si sono **commossi** lo hanno fatto perché **"quando le sorellastre hanno rotto il primo vestito di Cenerentola, mi veniva quasi da piangere", "quando le hanno strappato il vestito"** (4 risposte, 2 femmine e 2 maschi); un bambino cita due momenti che lo hanno commosso: **"quando la matrigna ha chiuso Cenerentola nella soffitta"** e **"quando le sorellastre le hanno strappato il vestito"** (vedi sopra).

Altre motivazioni: **"Quando le sorellastre non la fanno uscire di casa per andare al ballo", "Quando Cenerentola indossava la scarpetta, ero felice", "Nel finale, quando Cenerentola e il principe si sono sposati" (2), "Quando Cenerentola e il principe stavano al ballo, mi sono commossa", "Quando Cenerentola e il principe hanno ballato e si sono baciati"**.

Da notare la prevalenza delle risposte a sfondo *romantico* date dalle bambine. Altre due risposte date da due bambine: **"Mi sono commossa perché la matrigna di Cenerentola la trattava come una schiava",** infine **"Quando ho visto gli occhi verdi della matrigna nel buio, la scena mi metteva paura"**, dove per **"commozione"** il significato è stato considerato in modo più esteso, abbracciando anche il timore, **l'horror**.

Paragrafo 3.4 I bambini e La Sirenetta

Esaminiamo ora le risposte date al terzo film: *La Sirenetta* (1989). Il film risulta **interessante** per **sedici** bambini, **prevedibile** per gli altri quattro. Nessuno lo considera noioso. Fino a qui le risposte date concordano con quelle relative al film di Biancaneve. Per soli 7 bambini il film è **veloce**, per i rimanenti 13 il film è **lento**. Considerando che si tratta di un film relativamente più vicino ai tempi odierni, rispetto ai *classici*, viene comunque percepito dalla stragrande maggioranza dei bambini come un film **lento**. Il film è piaciuto a tutti e **tutti lo consiglierebbero ad un amico**.

Sette bambini associano al film il colore **rosso**, “perché Ariel ha i capelli rossi”(3 maschi e 4 femmine, tra cui una bambina aggiunge:”Il rosso, perché i capelli di Ariel, quando uscivano dal mare, luccicavano un po’’). Il rosso è scelto anche da un’altra bambina “per i fuochi d’artificio”.

(**Otto** risposte hanno associato quindi il **colore rosso** al film).

Un bambino ha scelto l’**arancione**, sempre collegato ai capelli della protagonista.

Il **verde** /verde chiaro è stato scelto da **3** bambini (2 maschi e una femmina) “per la coda della Sirenetta”.

Due bambine hanno scelto il **giallo**, per motivi diversi:”come quella mano che aveva preso la voce alla Sirenetta” e “giallo come la corona e il tridente del padre della Sirenetta”.

Una bambina ha associato al film il **celeste**, “perché la Sirenetta viveva nel mare tutto bello, con i pesci”, mentre **un** bambino ha scelto il **blu**, “perché è il colore del mare”.

Le risposte che seguono, indicano tutti colori o sfumature diverse: **un** bambino ha scelto il **nero**, “perché mi ricorda **Ursula**”(la Strega del mare);

un altro **bambino** ha associato al film il colore **viola**, “perché era il colore delle conchiglie che aveva indosso Ariel”.

Infine, **un** bambino ha indicato il colore dell’**arcobaleno**, “perché era alla fine, la parte più bella del film” ed **una** bambina ha nominato

“l'**argento** del bagliore del vestito della Sirenetta quando, alla fine, il padre la trasforma in un'umana”.

Come si vede, le sfaccettature dei colori scelti sono variegata e mostrano un'attenzione particolare ai dettagli. Rispetto ai film precedenti, si nota una maggiore varietà di sfumature scelte dai bambini, probabilmente dovuta agli sfondi del mare, particolarmente curati, che caratterizzano questo film.

Per quanto riguarda **la scena preferita**, troviamo risposte quanto mai differenziate: **due** bambine hanno scelto il momento in cui “**la Sirenetta esce dall'acqua con un bel vestito** tutto luccicante”o “brillante”, **tre** bambini (2 femmine e un maschio) hanno detto:”Quando **la Sirenetta si è trasformata in un'umana**” (una bambina), mentre il maschio è stato più preciso:”Quando il Re Tritone ha trasformato Ariel in un'umana”. E un'altra bambina ancora:”Quando la Sirenetta stava sul masso e il papà l'ha trasformata in un'umana”.

Tre bambini (2 femmine e un maschio) hanno risposto:”Quando **Ariel e il padre** si sono abbracciati”, con alcune varianti:”la fine, quando il papà e la Sirenetta si abbracciano”, oppure “quando la Sirenetta salutava il padre”.

Due bambini hanno risposto:”Quando viene **lo squalo**”, “Quando Ariel viene inseguita dallo squalo”, privilegiando quindi il tema “*avventuroso*”;

un altro bambino ha risposto:”Quando c'era la Sirenetta che stava andando nel **suo posto segreto** dove raccoglieva tutte le cose degli esseri umani”. **Un bambino** ha detto:”Quando **il granchio Sebastian** va dal Re Tritone a dirgli che la Sirenetta era andata in superficie”;

un altro bambino ha detto:”Quando **le mani comandate dalla Strega** tolgono la voce ad Ariel”. Ancora: **un bambino** ha scelto il momento in cui “**il Re Tritone**, padre della Sirenetta, diventa di nuovo Tritone, dopo essere stato trasformato in un'anima perduta dalla strega del mare Ursula”.

Una bambina ha scelto la scena in cui **“la Strega Ursula** si era **trasformata in una bella ragazza**, si guardava allo specchio e compariva la sua vera immagine”.

Un bambino ha scelto un momento *avventuroso*: “Quando **il principe Eric ha infilzato la strega**”, mentre **una bambina** ha privilegiato un momento *comico*: “Quando la Sirenetta ha soffiato **la pipa in faccia al tutore del principe**, Grimsby”.

Per finire, **3 risposte** hanno evidenziato il tema *romantico*: “Quando **il principe Eric e la Sirenetta** stanno per baciarsi”(1 bambina), “Quando Ariel e il principe si sono sposati” (1 bambino), infine “Quando Ariel aveva salvato il principe e lo aveva portato sulla spiaggia” (1 bambina), una scena che vede in primo piano sia il coraggio di Ariel in mezzo alla tempesta, quindi un tema *avventuroso*, sia un aspetto più propriamente *romantico*.

Concludiamo potendo affermare che in questo film non ha prevalso l’aspetto *romantico* della vicenda, ma sono stati presi in considerazione più momenti e personaggi. Anche in questo caso le **scene** sono **fantastiche**; la *protagonista* è ovviamente **Ariel**, la Sirenetta, mentre l’*antagonista* è la strega del mare, **Ursula**, “che ha preso la voce (ad Ariel)”, aggiunge un bambino.

Anche la domanda successiva, **“Per chi parteggi? Perché?”**, offre interessanti spunti di riflessione.

Sei alunni (5 bambini ed una bambina) rispondono: **“Per la Sirenetta, perché è buona”**. **Un bambino** specifica: “Perché fa le cose belle, è buona”, ed **una bambina**: “Perché Ariel è dolce, è simpatica e buona”.

Complessivamente quindi **8** bambini (6 maschi e 2 femmine) **parteggiano per Ariel**, perché la considerano **buona**.

Tre bambini ribadiscono ulteriormente questo concetto: “Perché è meglio stare sempre **dalla parte del bene**”, “perché la Sirenetta è della parte del Bene”, ed un ultimo bambino personalizza la risposta: “Perché sto dalla parte dei buoni. Non sarò mai cattivo”.

Due bambine parteggiano per **Ariel** semplicemente **“perché è brava”**; **una** “perché è simpatica”;

altre due bambine “**perché canta bene**, ha la voce carina”.

Due bambine, che sono **sempre dalla parte di Ariel**, esprimono motivazioni particolari:”Perché tra tutte le principesse è **la mia preferita**”, “Perché è una sirena e **a me piacerebbe essere una sirena**. E’ anche molto bella. E **si tiene le cose nascoste** (anch’io mi tengo le cose nascoste)”.

Sullo stesso tono è la risposta di **un altro bambino**, che è **sempre dalla parte di Ariel** “perché **va a prendere gli oggetti degli umani**”.

Solo una bambina è **dalla parte del padre** della Sirenetta “perché aveva ragione: Ariel era una sirena e non doveva fidanzarsi con un umano”. Rispetto ai film precedenti, dunque, questa è **l’unica situazione riscontrata in cui c’è almeno una risposta** (in questo caso una bambina) che dimostra di **non** stare “**dalla parte**” della **protagonista** (Ariel).

I bambini sono **tutti concordi (tranne uno**, per cui Ariel “resta sempre uguale”) nell’affermare che la *protagonista* (Ariel) **si trasformi** nel corso del film, **così come l’antagonista**. In particolare: Ariel “si trasforma le gambe”, “ha le gambe al posto del corpo da sirena” (osservazioni prodotte da due bambine), mentre “la strega del mare si trasforma anche lei in una bella donna”, oppure “si trasforma prima in una ragazza, poi in un gigante”.

Undici bambini (di cui 8 femmine e 3 maschi) **si identificano** con il personaggio della **Sirenetta**.

In particolare, **per le sue qualità interiori (e non solo)**, sono 7 risposte:

“Perché è simpaticissima” o semplicemente “simpatica”, “Perché è buona”(2) o “Perché fa azioni buone”, “Perché è brava a fare le cose”, “Perché è la più bella e non è cattiva”.

Le altre 4 risposte si riferiscono più a ciò che la Sirenetta ha fatto, che alle sue qualità. Vediamo:”Perché si era innamorata del principe”, “Perché è la mia preferita e certe volte faccio le cose che faceva lei (quando andavo in piscina, mi mettevo il costume da Sirenetta)”,”**Perché lei vuole essere umana e alla fine ce l’ha fatta**.

Anche perché è bella” (qui oltre alla perseveranza della Sirenetta, viene presa in considerazione la bellezza). Infine:”Mi identifico con la Sirenetta, perché è bella e *alla fine ha sempre ragione lei* e *alla fine* si è sposata con il principe”.

(Quest’ultima risposta è da mettere in correlazione con quanto detto dalla stessa bambina a proposito della domanda che si riferiva al personaggio per il quale si prendevano le parti: la bambina aveva risposto citando il padre della Sirenetta, “perché aveva ragione: la Sirenetta era una sirena e non doveva fidanzarsi con un umano”. Inizialmente, quindi, questa bambina dà ragione alla figura paterna - al Re Tritone-, poi però alla fine premia la Sirenetta per la sua caparbia e l’obiettivo che ha raggiunto).

Quattro bambini (tutti maschi) si identificano con **il granchio Sebastian** “perché è simpatico” (2), oppure “mi piace tanto, è divertente ed è simpatico”, “perché cantava bene”.

Seguono risposte “singole” molto curiose:

“Mi identifico con il **Re Tritone** perché capita sempre nelle scene”,

“con il **pesce Flounder** perché ride sempre”,

“con il **gabbiano Scuttle** perché fa lo sciocchino”.

Infine **un bambino e una bambina** si identificano con **il principe**: il bambino, “perché così posso sposare Ariel”, e la bambina “perché ha avuto il coraggio di salvare anche la Sirenetta”.

Sono considerati **oggetti magici**: la **conchiglia** (che teneva racchiusa la voce di Ariel) , il **tridente** (altrimenti definito “forcone”, “scettro” o “bacchetta”) di Re Tritone, il **contratto** (che era stato firmato prima da Ariel e poi da suo padre, ed incatenava di fatto i due alla malvagia strega del mare Ursula), poi lo **specchio** in cui Ursula, trasformata in una ragazza, poteva vedere com’era veramente, infine **la sfera** della strega.

Tutti si sono **divertiti** guardando il film e **solo 3** bambini (tutti maschi) **non** si sono **commossi**.

E’ il film che ha commosso di più, rispetto a Biancaneve e a Cenerentola, probabilmente perché le problematiche affrontate (ad

esempio il conflitto padre-figlia) sono più vicine alla realtà vissuta quotidianamente dai bambini.

Il **motivo** principale che **ha commosso** i bambini, specialmente le femmine, è stato il momento in cui “**Ariel salutava il papà**” (risposte date da **3 maschi e da 3 femmine**, una delle quali aggiunge”dopo che si era sposata”); altre **4 risposte (3 femmine e 1 maschio)** ampliano questo aspetto della Sirenetta, “tutta la parte finale: quando la Sirenetta abbraccia il papà e quando lei finalmente si bacia con il principe”; “quando la Sirenetta ha abbracciato il papà”, “quando la Sirenetta e il principe si sono baciati e quando la Sirenetta ha abbracciato il papà”, “quando la Sirenetta e il principe si sono baciati e anche quando il papà abbraccia la Sirenetta”.

Solo una bambina parla di **matrimonio** e risponde:”Quando la Sirenetta ed Eric si sono sposati”.

Quindi ben la metà più uno (11) dei bambini ha privilegiato l’aspetto *emozionale* del film, nel rapporto Ariel-principe e Ariel-padre di Ariel.

Le risposte che seguono (6) fanno derivare la commozione da momenti di **pathos, non sentimentali**: 4 risposte (3 maschi e una femmina) dichiarano di essersi commossi “quando ad Ariel va via **la voce**”.

(Varianti:”Quando la strega prende la voce alla Sirenetta”, “Quando Ariel aveva perso la voce” e “La scena più impressionante è stata quando la strega del mare **ha strappato la voce ad Ariel**”, quindi è stata questa la scena che più ha commosso, “impressionato” questo ultimo bambino).

Altre **due** risposte (2 bambine) di argomento diverso:”Mi sono commossa quando **la strega stava per far affogare il principe**” e “”Quando c’era **la tempesta** e quando **Ariel** andava **dalla strega** e le diceva che aveva bisogno del suo aiuto per trasformarsi in un’umana”.

CONCLUSIONI

Possiamo concludere affermando che i tre film presi in esame, nonostante siano assai lontani nel tempo e presentino, anche a livello tecnologico, linguaggi molto diversi dal genere di film a cui i ragazzi sono tuttora abituati, riescono comunque a catturare l'attenzione dei bambini di 7 anni di oggi (quanti ne avevano i miei alunni lo scorso anno, considerando che tra di loro ci sono anche tre anticipi, quindi tre bambine di 6 anni).

Questi film non sembrano quindi risentire del tempo che passa, sono comunque attuali per la loro capacità di coinvolgere i bambini, anche se parecchi di loro li considerano “*lenti*”; propongono storie “*classiche*” con personaggi e sfondi realizzati con maestria che incantano i piccoli spettatori (e non solo loro...).

I personaggi narrativi che riscuotono maggior interesse, a parte le tre protagoniste (*Biancaneve, Cenerentola, Ariel*), la cui identità è costruita “a partire dal nome e dagli altri attributi”¹, sono gli animali buffi e simpatici o i nanetti: i bambini li apprezzano molto, ci si identificano, li trovano simili a loro, soprattutto per quella che Tomaševskij chiamava la *maschera*² del personaggio: uso di tic, fisionomia linguistica (pensiamo ad esempio all'inflessione giamaicana del granchio Sebastian o ai giochi di parole del nanetto Dotto).

Tutti si identificano comunque con personaggi positivi, con il loro *essere*³ (*attribuzioni o qualità del personaggi : es. Parteggio per Cenerentola perché è buona, è bella...*) o con il loro *fare* (*la sfera pragmatica in cui sono coinvolti: es. Mi identifico con la Sirenetta perché alla fine si è sposata con il principe*); nessuno con i personaggi antagonisti. I personaggi generalmente si trasformano nel corso della storia, manifestano dinamicamente le loro varie e poliedriche dimensioni⁴: pensiamo all'evoluzione psicologica della Sirenetta, che dapprima disobbedisce al padre per poter diventare

¹ A. Marchese, *L'officina del racconto, Semiotica della narrativa*, Oscar Mondadori, Cles, (TN 2009), p.192.

² Ibidem, p.188.

³ Ibidem, p.187.

⁴ Cfr. Ibidem p. 187

un'umana, poi sembra quasi rassegnata di fronte al matrimonio del principe, infine, scoperto l'inganno ordito dalla strega del mare, combatte coraggiosamente e ristabilisce un rapporto sereno con la figura paterna, che ha accettato la decisione di Ariel di sposare un essere umano.

E' molto forte, specialmente in alcuni bambini, il richiamo del **Bene**, il fatto di “**stare dalla parte dei Buoni**” e ciò è senz'altro un messaggio positivo, per noi insegnanti ed educatori. E' chiara quindi la opposizione **Buoni/Cattivi**, tipica dei film di Disney, la distinzione tra **Eroe e Antieroe**¹.

Soprattutto le bambine tendono a privilegiare i momenti *romantici* dei film, ma c'è anche chi preferisce scene *comiche* o di *avventura*.

Tutti si sono impegnati per realizzare i disegni che fanno parte di questo Lavoro, e che sono stati posti su cartelloni murali per la *Mostra di Fine-Anno a.s. 2009/2010*.

Subito dopo la **proiezione** di ogni film, si lasciava un largo spazio ai bambini per poter commentare ciò che si era visto; successivamente ai bambini veniva consegnato il **questionario** ed ognuno ha risposto individualmente, per iscritto, con l'aiuto della sottoscritta. Infine, ogni bambino ha realizzato il proprio **disegno** rappresentando la **scena preferita** di ogni film. I bambini hanno lavorato con entusiasmo ed impegno.

In **Appendice** troviamo:
il fac-simile del questionario, i 60 disegni (20 per ogni fiaba-film) realizzati dai bambini, a volte corredati da una semplice frase che riguardava la loro scena preferita, **i grafici** che commentano e riassumono la ricerca.

¹ Cfr. F. Casetti- F. Di Chio, *Analisi del film*, Strumenti Bompiani, Milano, 2009, p.180

APPENDICE

TITOLO DEL FILM: _____

1. Il film è stato: noioso interessante prevedibile
(metti una crocetta)

2 Il film ti è sembrato: “lento” “veloce”

3 Il film era: in bianco e nero a colori

4 Ti è piaciuto il film? SÍ NO COSÍ COSÍ

5 Lo consiglieresti ad un amico? SÍ NO

6 Qual è il colore che ti viene in mente, pensando a questo film? Perché?

7 Qual è stata la scena che ti è piaciuta di più?

8 Le scene erano realistiche o fantastiche? _____

9 Chi è il protagonista? _____

10 Chi è l'antagonista? _____

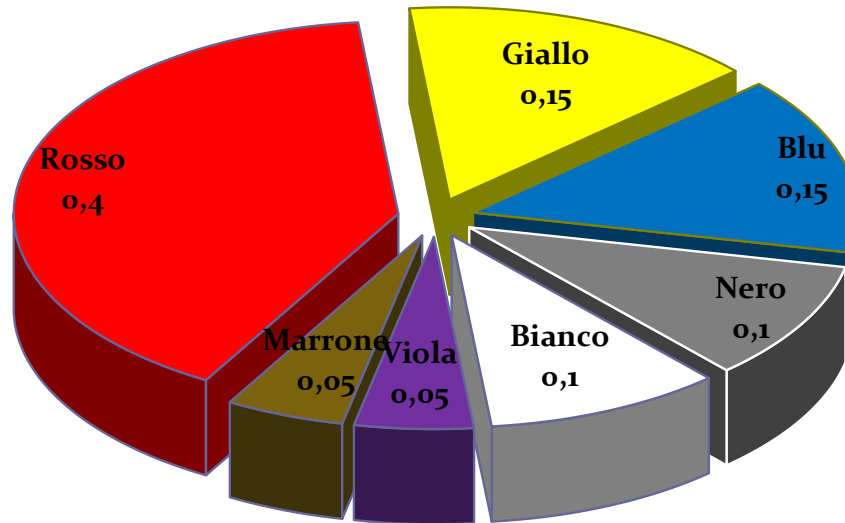
11 Per chi

parteggi? Perché? _____

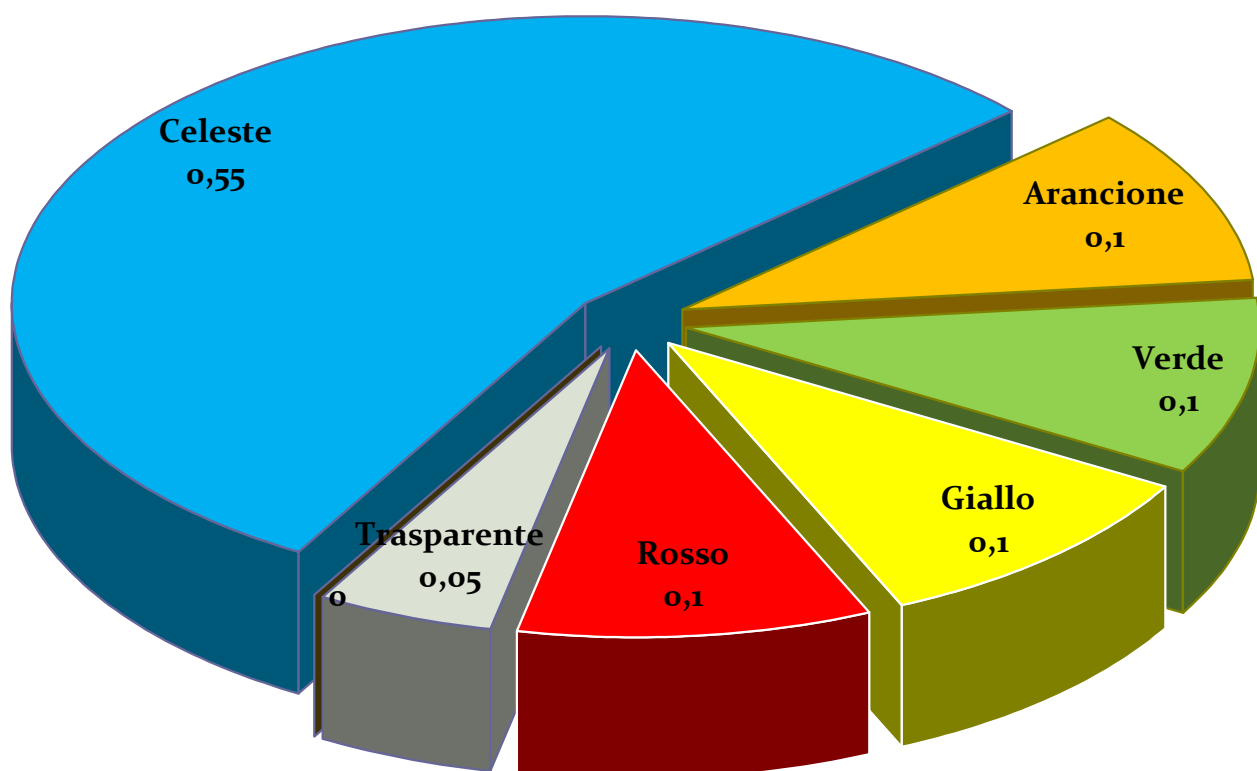
12 Il protagonista resta uguale a se stesso o subisce trasformazioni? _____

Colore	Importo
Rosso	8%
Giallo	3%
Blu	3%
Nero	2%
Bianco	2%
Viola	1%
Marrone	1%

Qual è il colore che ti viene in mente
pensando
a questo film?
Biancaneve

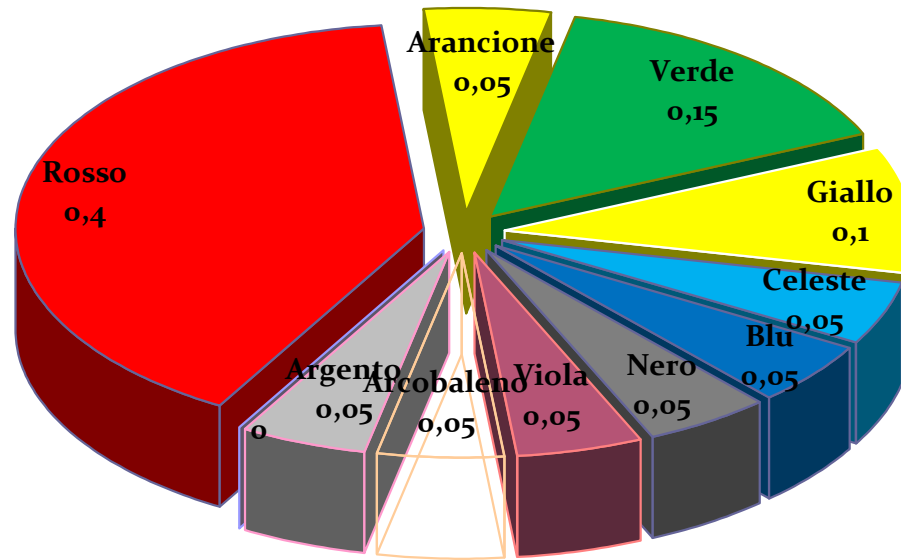


Qual è il colore che ti viene in mente pensando
a questo film?
Cenerentola



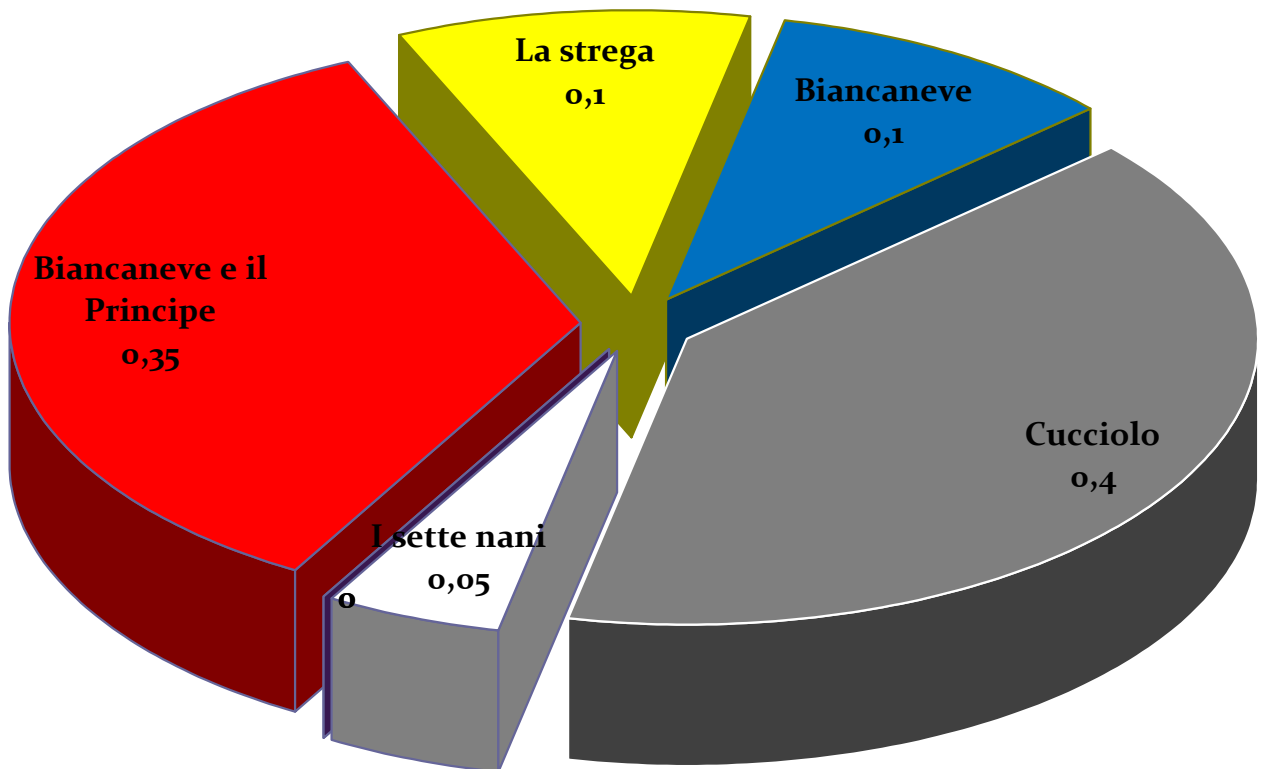
Colore	Importo
Rosso	8%
Arancione	1%
Verde	3%
Giallo	2%
Celeste	1%
Blu	1%
Nero	1%
Viola	1%
Arcobaleno	1%
Argento	1%

Qual è il colore che ti viene in mente pensando
a questo film?
La Sirenetta

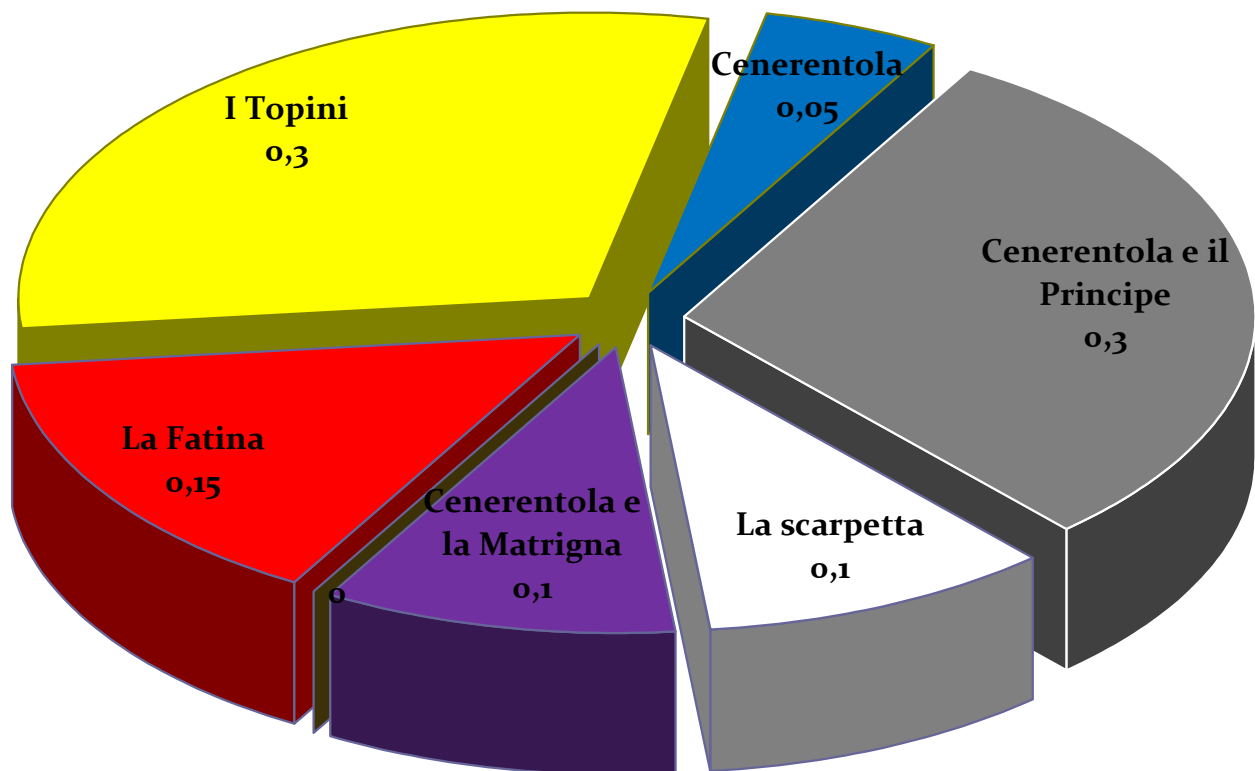


Qual è stata la scena che ti è piaciuta di più?

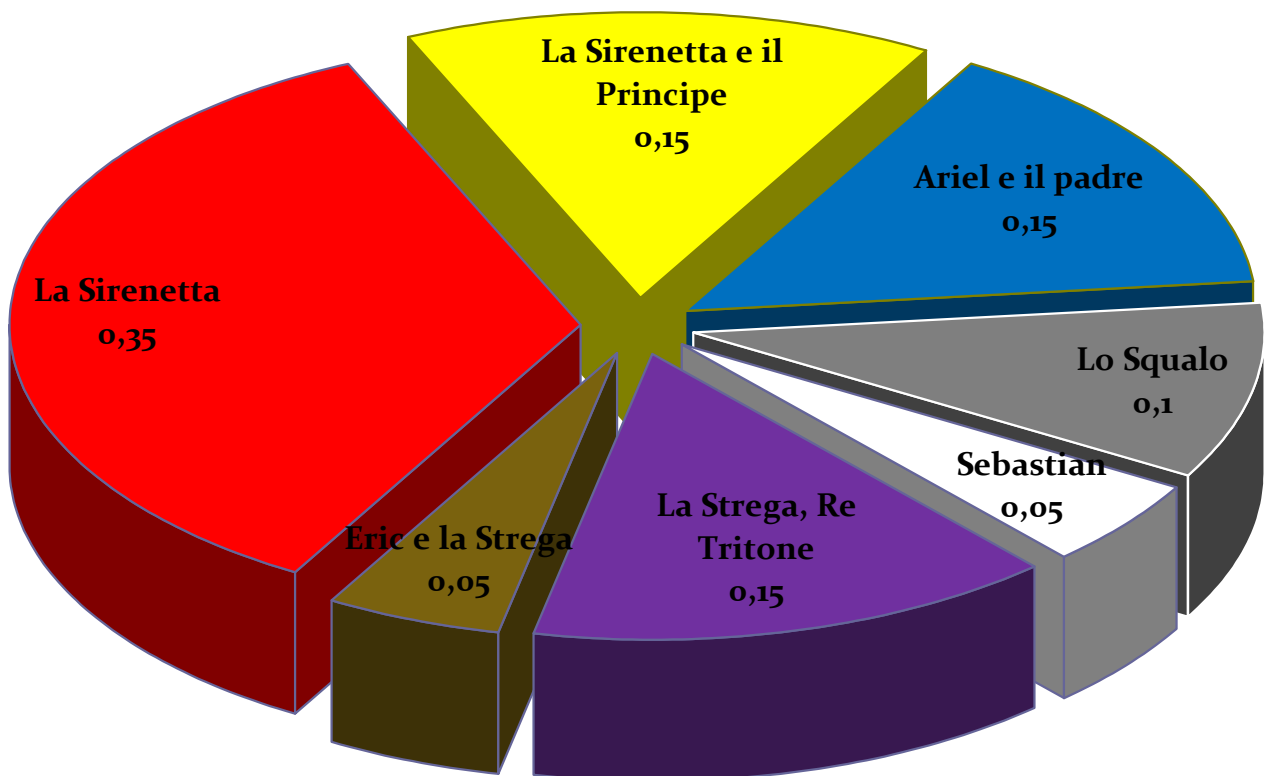
Biancaneve



Qual è stata la scena che ti è piaciuta di più?
Cenerentola



Qual è stata la scena che ti è piaciuta di più?
La Sirenetta



Personaggio

Biancaneve

Cucciolo

Dotto

Principe

Cerbiatto

Importo

9%

6%

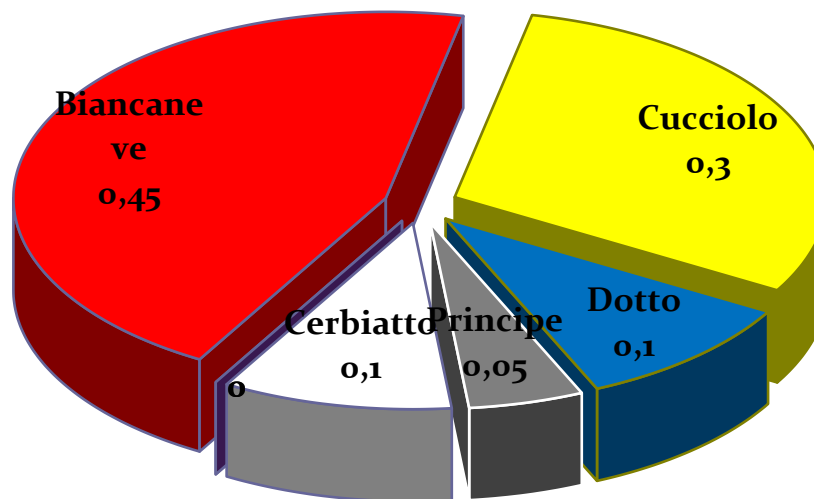
2%

1%

2%

Con chi ti identifichi?

Biancaneve



Personaggi

Cenerentola

I Topolini

Il Principe

Importo

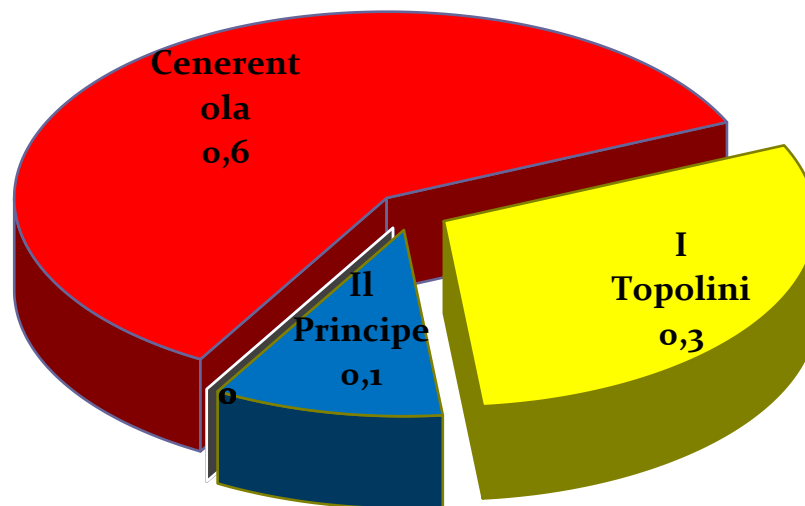
12%

6%

2%

Con chi ti identifichi?

Cenerentola



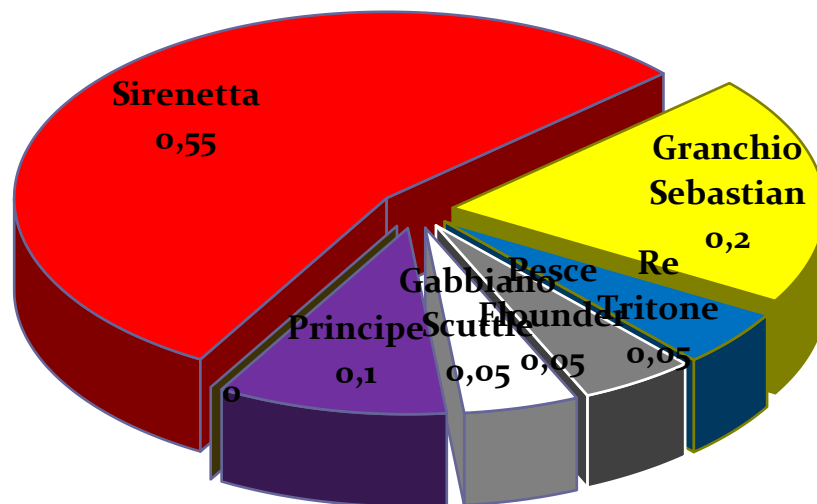
Personaggi

Sirenetta	11%
Granchio Sebastian	4%
Re Tritone	1%
Pesce Flounder	1%
Gabbiano Scuttle	1%
Principe	2%

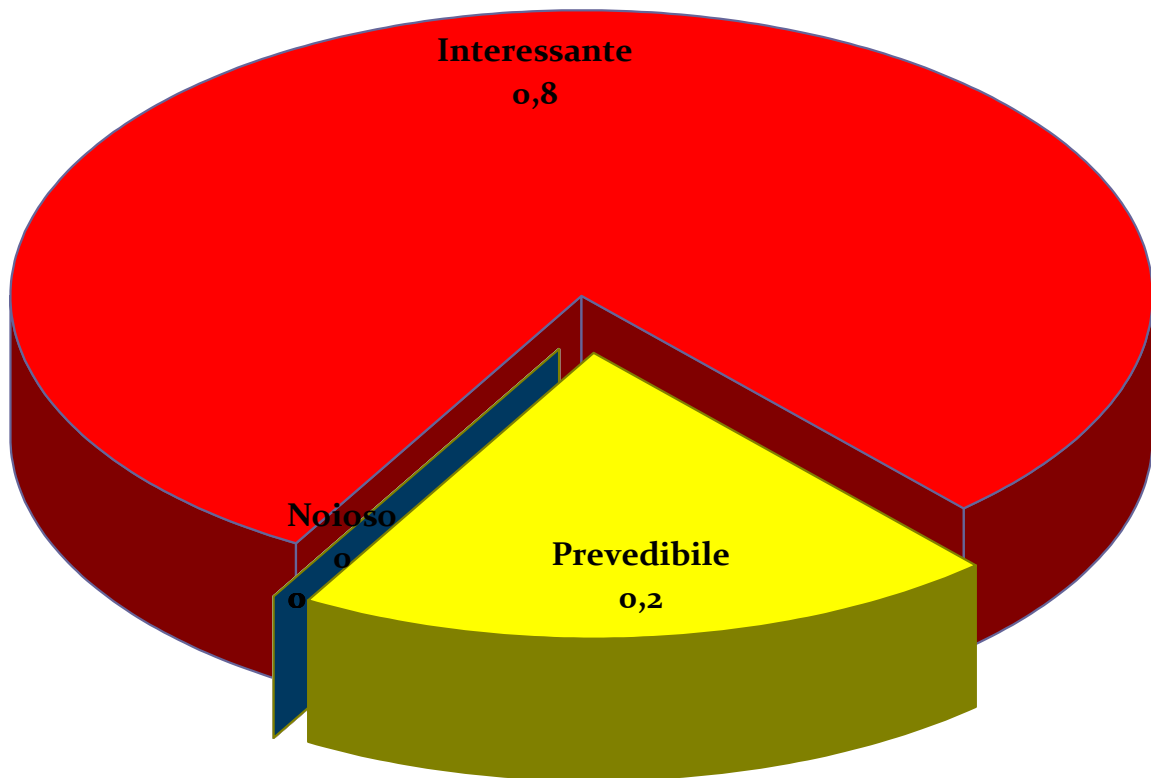
Importo

0,55
0,2
0,1
0,05
0,05
0,05
0

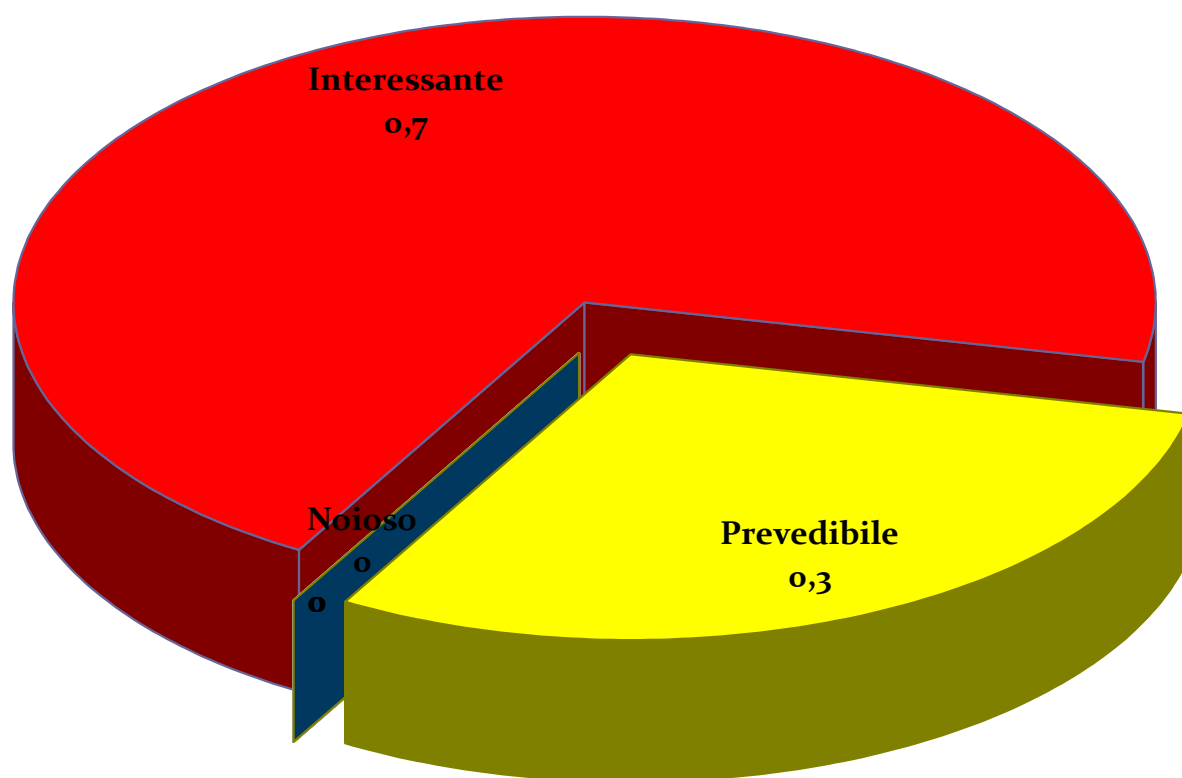
Con chi ti identifichi?
La Sirenetta



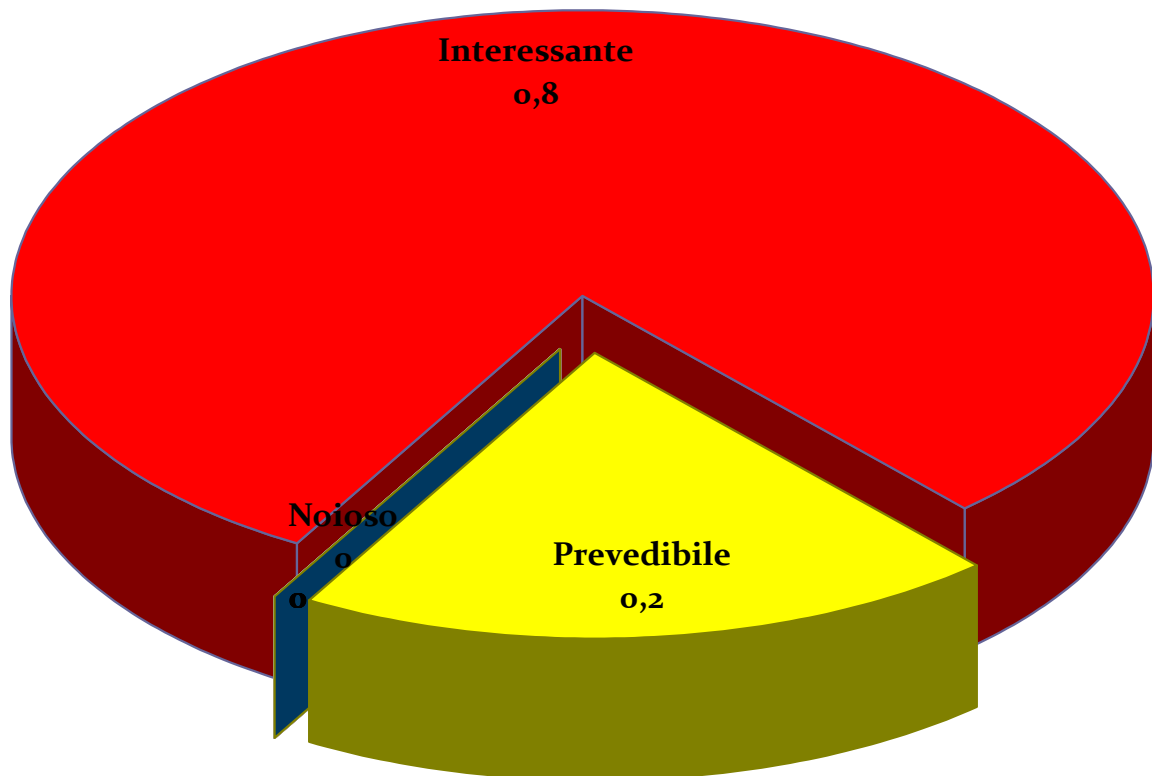
Il film è stato:
Biancaneve



Il film è stato:
Cenerentola



Il film è stato:
La Sirenetta



Critica

Commosso

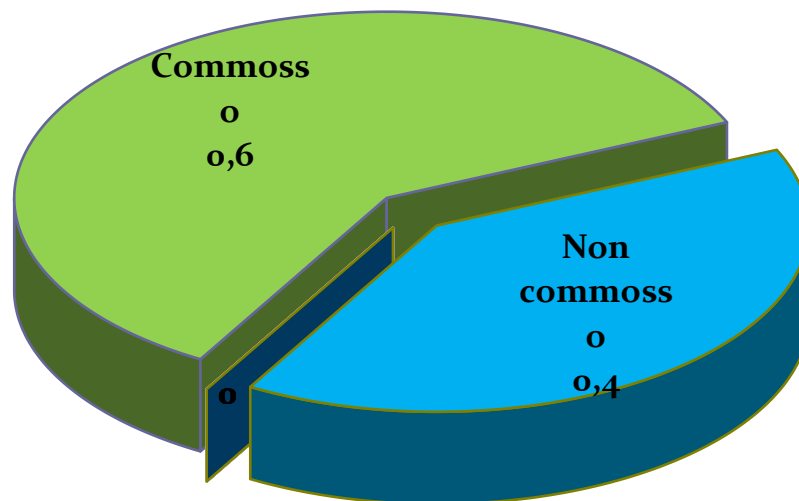
Non commosso

Importo

12%

8%

Ti ha commosso?
Biancaneve



Critica

Commosso

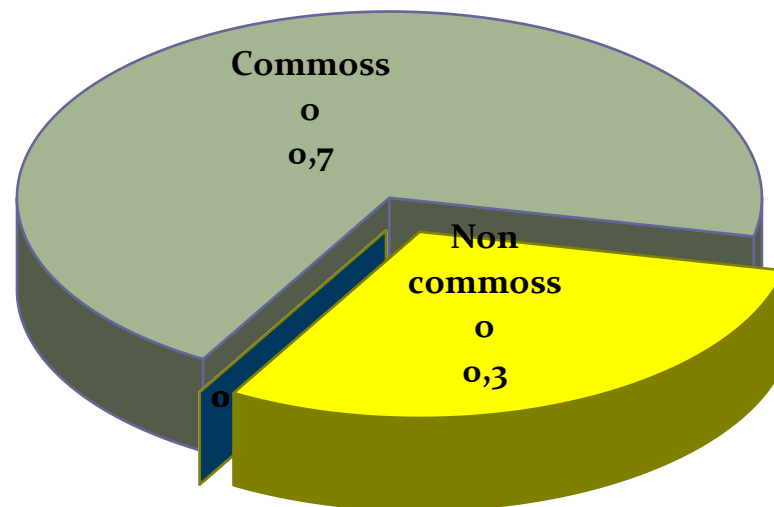
Non commosso

Importo

14%

6%

Ti ha commosso?
Cenerentola



Critica

Commosso

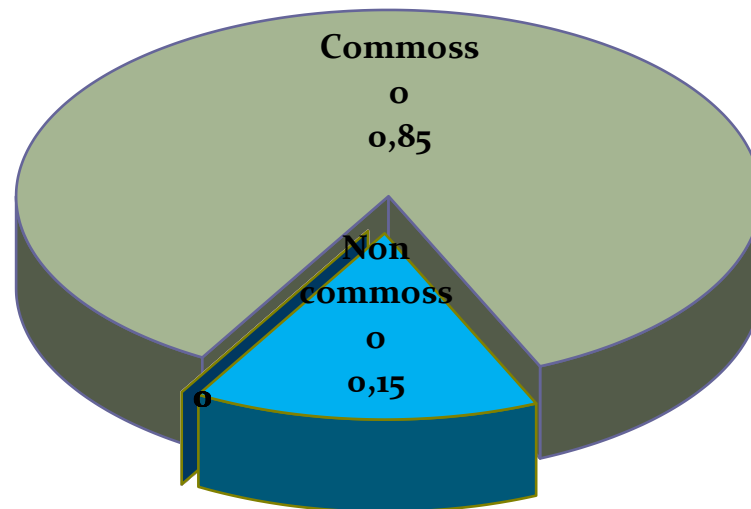
Non commosso

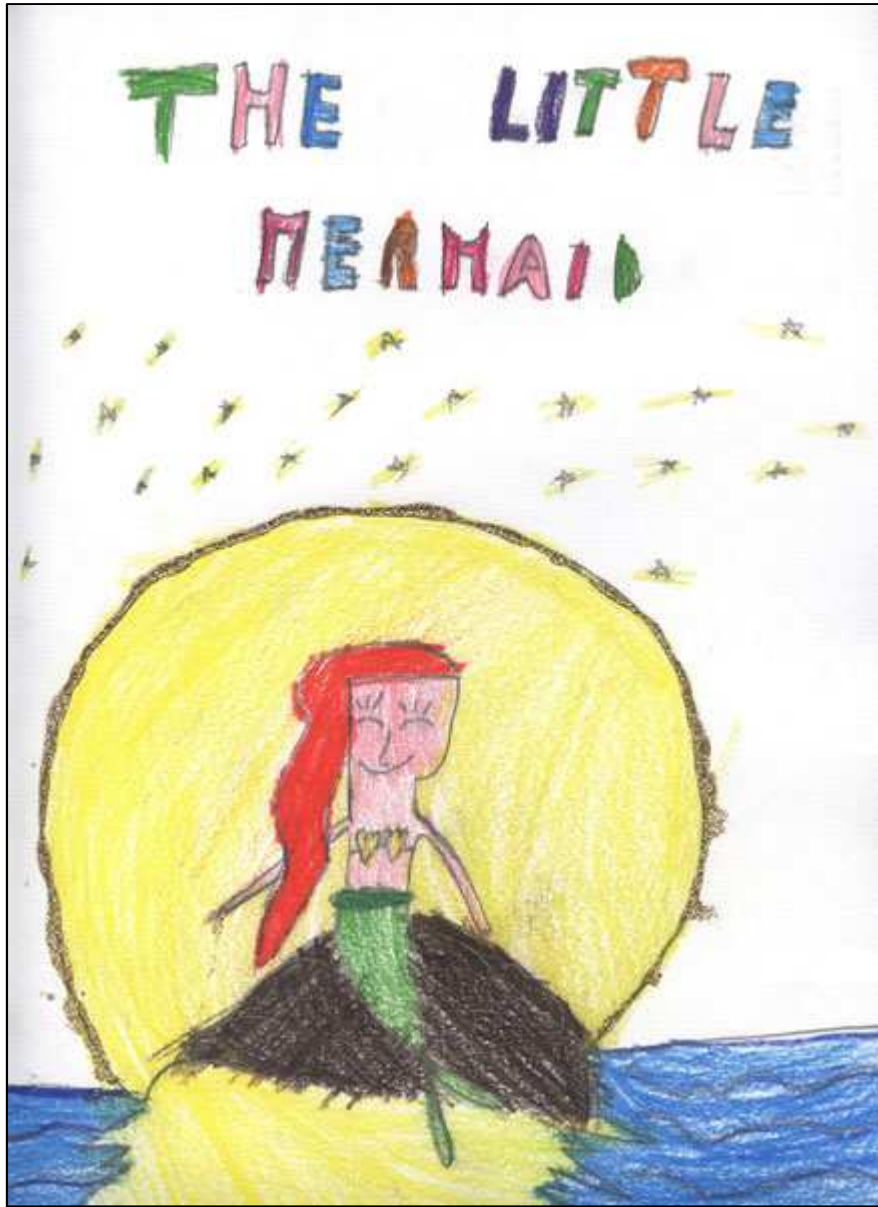
Importo

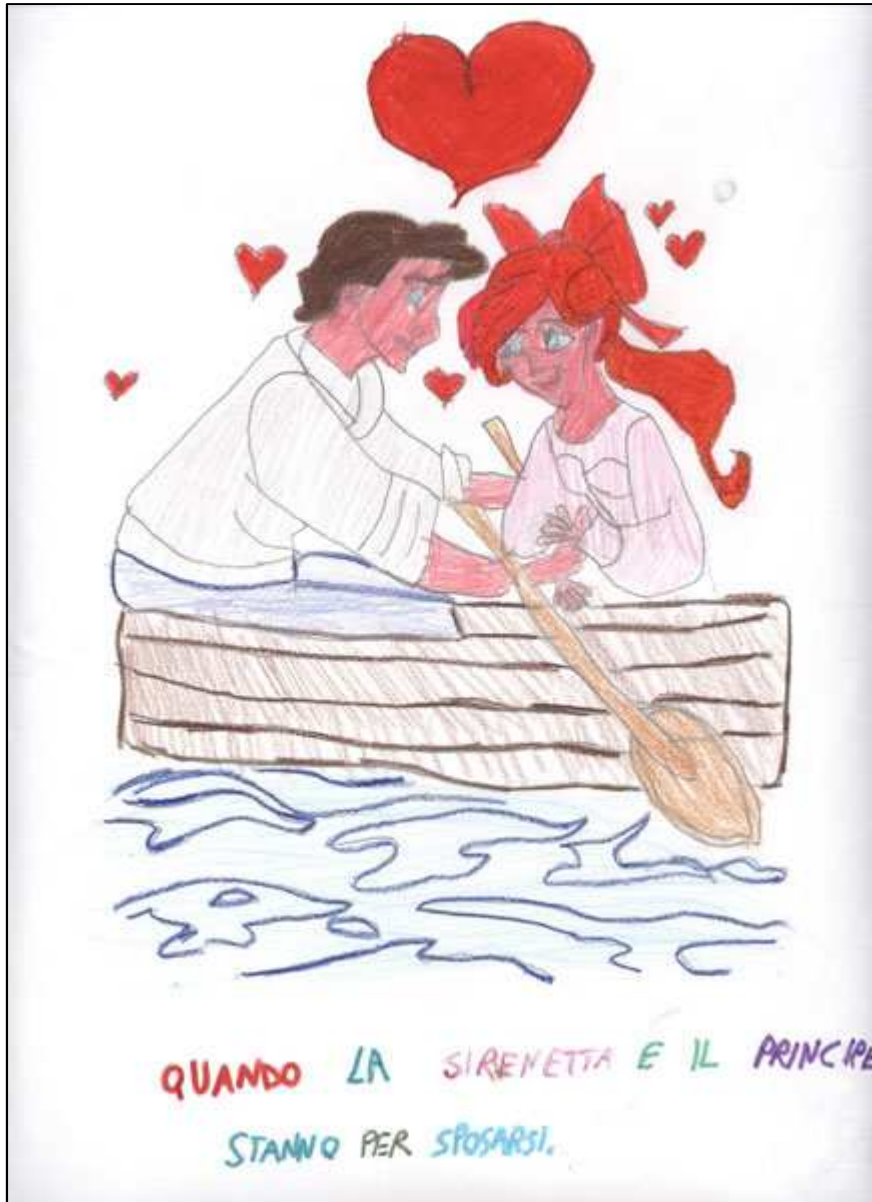
17%

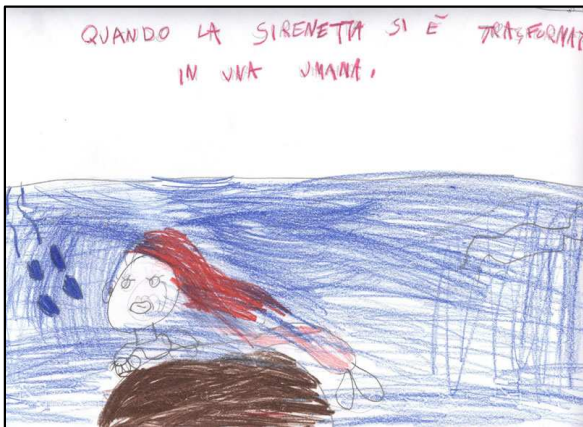
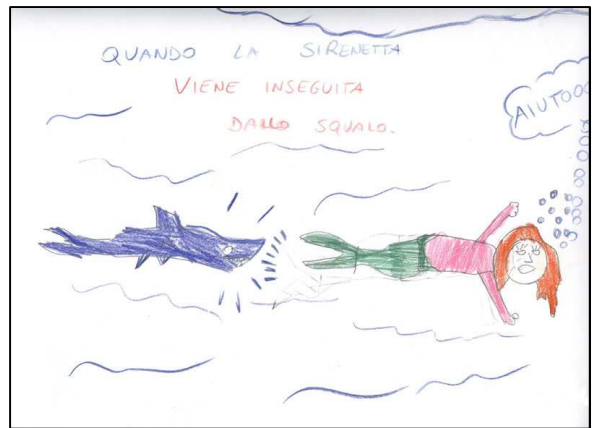
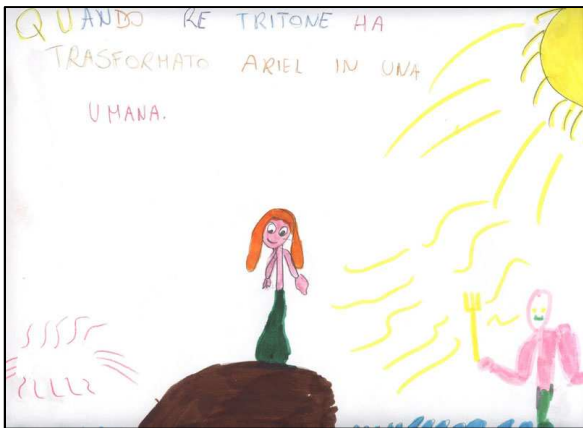
3%

Ti ha commosso?
La Sirenetta





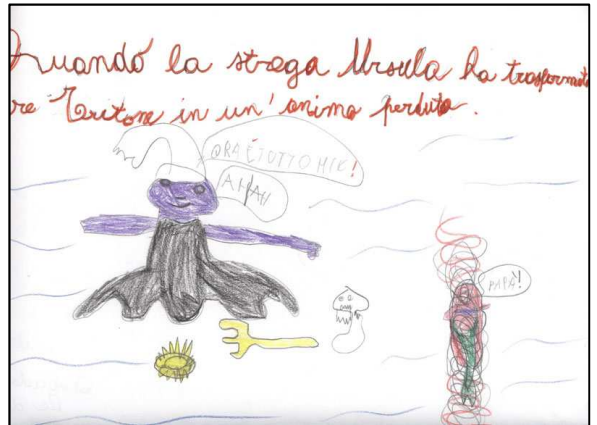
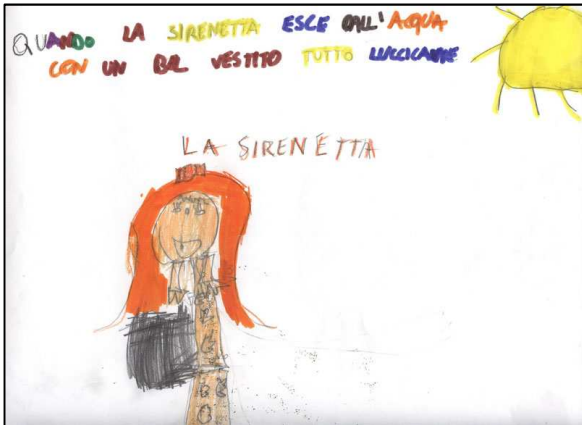






QUANDO LA STREGA URSULA SI ERA
TRASFORMATA IN UNA BELLA RAGAZZA,
SI GUARDAVA ALLO SPECCHIO E
COMPARIVA LA SUA VERA IMMAGINE.





QUANDO LA SIRENETTA AVEVA IL VESTITO
BRILLANTE ED È USCITA DALL'ACQUA.



QUANDO I TOPI LE FANNO IL VESTITO.



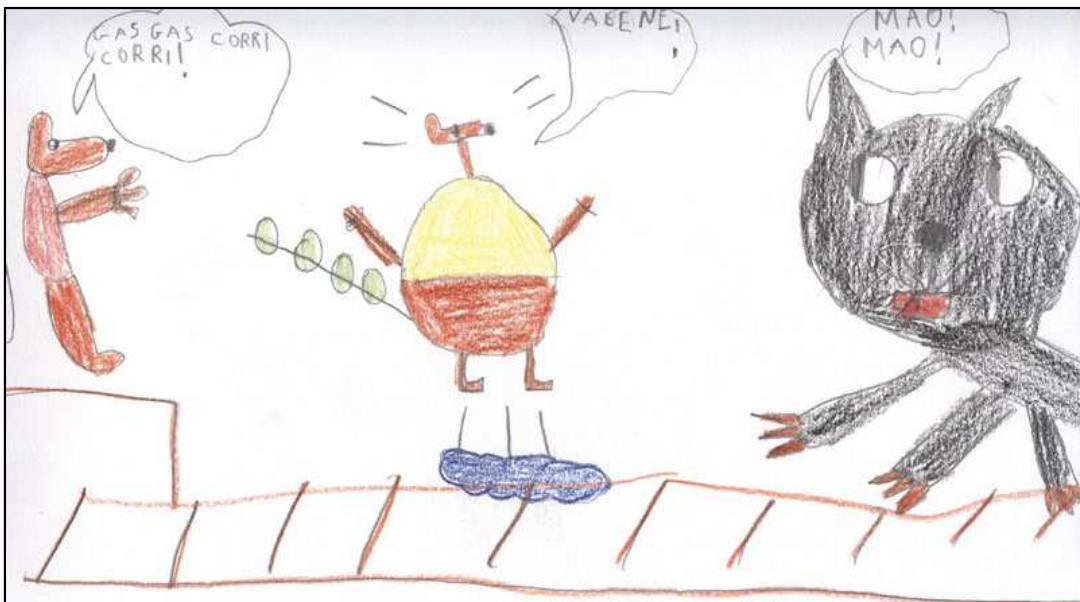
QUANDO CENERENTOLA E IL
PRINCE SI SPOSA.



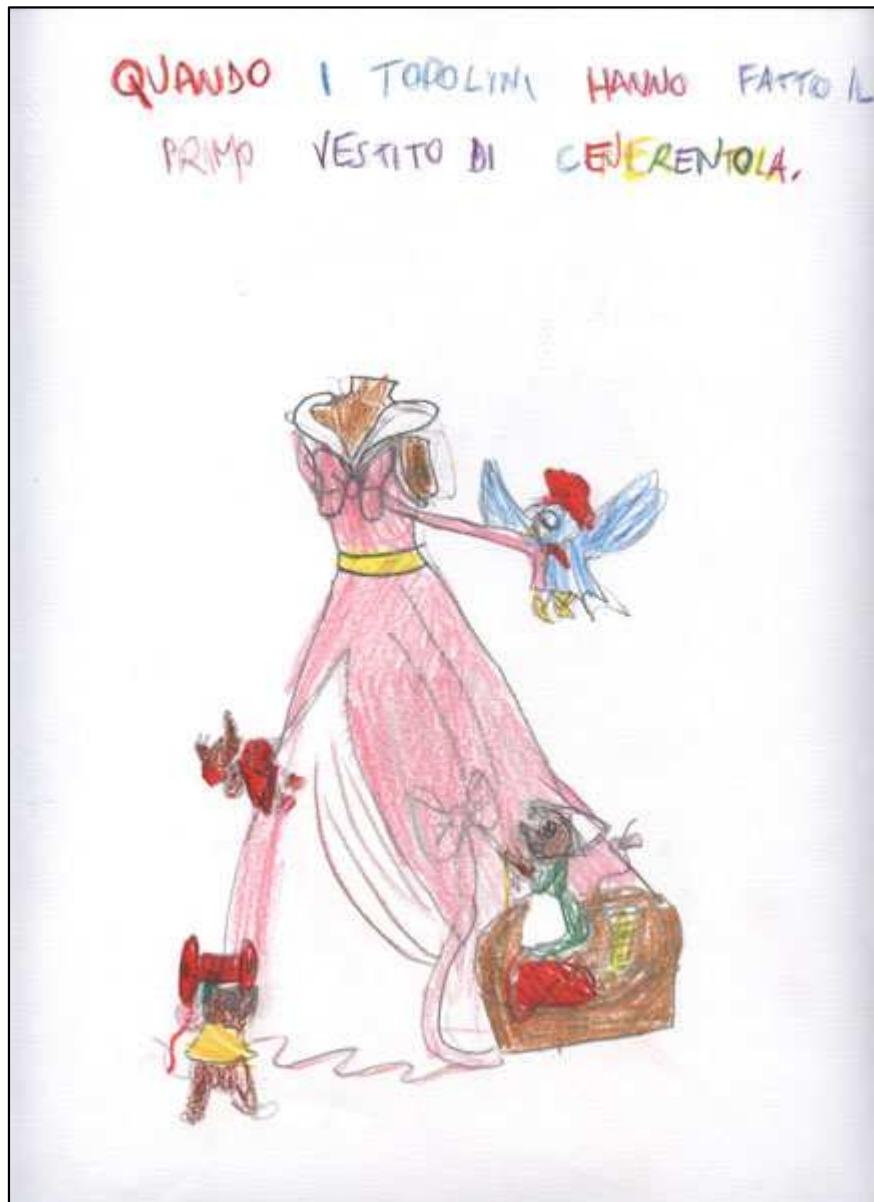
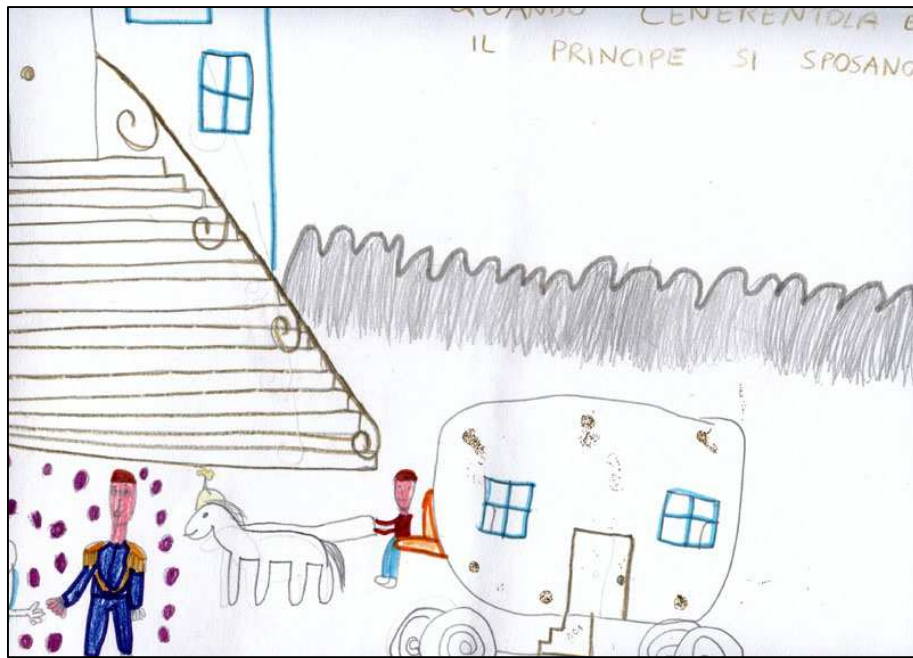




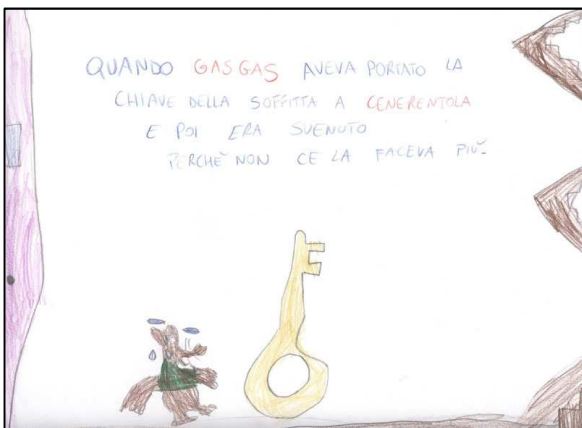
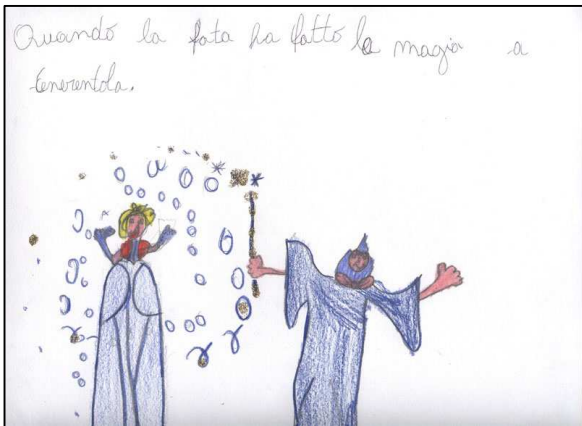
QUANDO IL TOPOLINO GIAC HA MESSO
LE PERLE DELLA COLLANA SULLA CODA DI
GASGAS.



QUANDO IL TOPOLINO GIAC ENFILAVA LE PERLE SULLA CODA DI
GASGAS.







QUANDO CENERENTOLA HA
BACIATO IL PRINCIPE.



QUANDO CUCCILO SI È MESSO
I DIAMANTI NEGLI OCCHI.

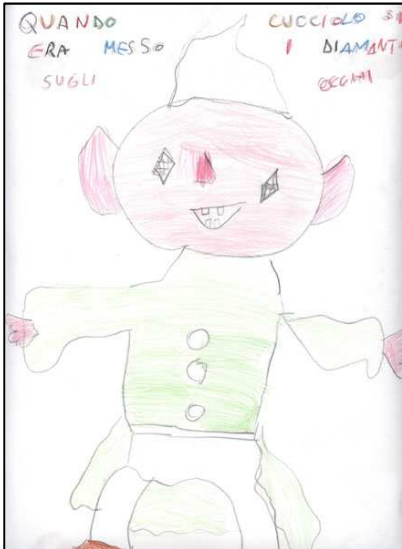


QUANDO
BIANCANEV
HA VISTO
CASETTA
DEI SET
NANI.



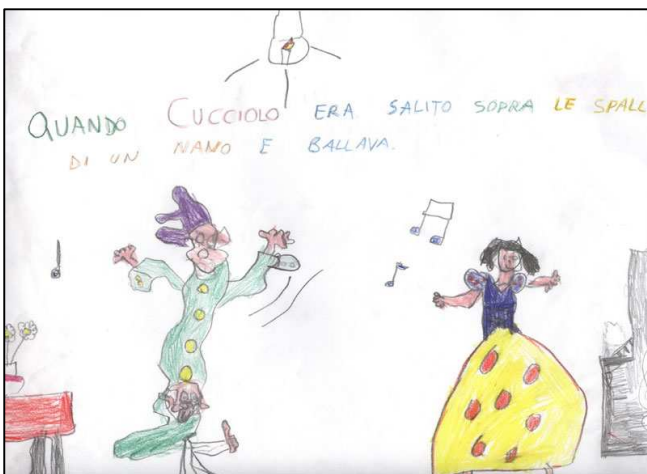
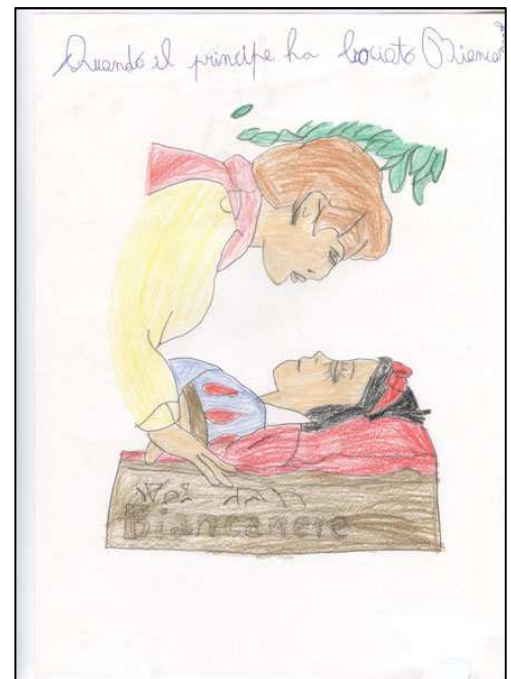
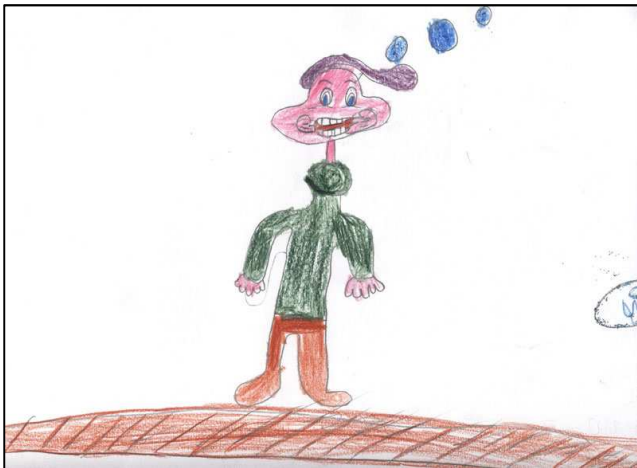
QUANDO
ERA MESSO
SUGLI

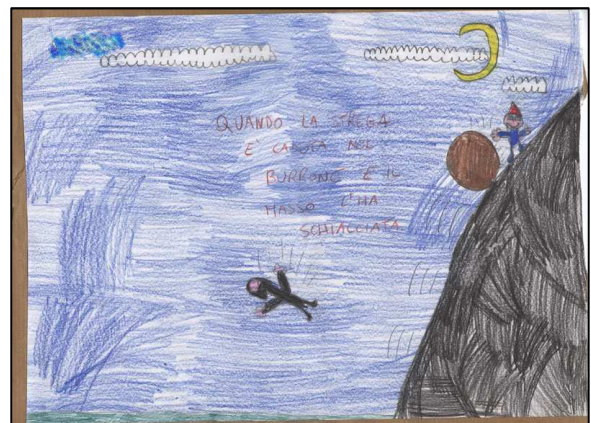
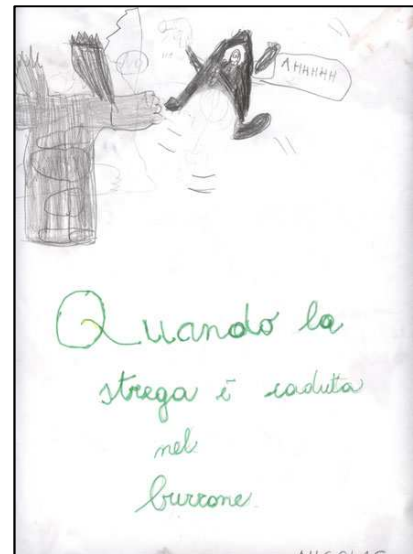
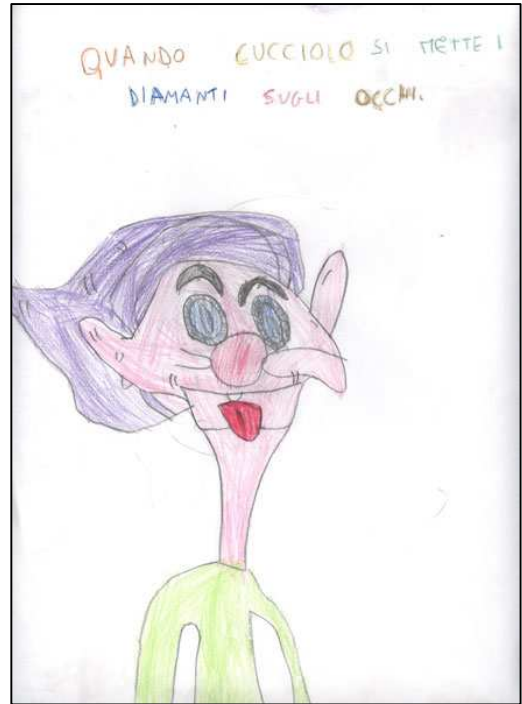
CUCCILO SI
I DIAMANTI
NEGLI OCCHI



QUANDO
CUCCILO
HA
INGOIATO
IL
SAPONE







Bibliografia

- L.F.Baum., *Il meraviglioso mago di Oz*, Mondadori, Milano, 2001
- I.Bellagamba ,P. Ceccarelli, *Rosso Fragola 3/4/5, Guida per l'insegnante*, Gruppo Editoriale Raffaello, Monte San Vito (Ancona) , 2001.
- B.Bettelheim, *Il mondo incantato, Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, Saggi/Feltrinelli, Milano, 1986.
- I.Calvino, *Lezioni americane, Sei proposte per il prossimo millennio*, Oscar Mondadori, Milano , 2010.
- I.Calvino, *Sulla fiaba*, Oscar Mondadori, Milano, 2010.
- I.Calvino, *Fiabe italiane, Volume primo*, Oscar Mondadori, Milano , 2010.
- I.Calvino, *Fiabe italiane, Volume secondo*, Oscar Mondadori, Milano ,2010.
- I.Calvino, *Fiabe italiane, Volume terzo*, Oscar Mondadori, Milano, 2010.
- F.Casetti, F. Di Chio, *Analisi del film*, Strumenti Bompiani, Milano , 2009.
- M.Diana, *La saggezza delle fiabe*, Paoline Editoriale Libri , Milano, 2010.
- L.Galasco, M. Oddenino, F. Paraboschi, *Spiegare il cinema ai bambini, Un agile strumento per insegnanti e genitori*, Dino Audino Editore, Roma , 2006.
- G.García Márquez, F. Birri, *Facile, facile, Incontri sul cinema*, Giunti Gruppo editoriale, Firenze, 1999.
- T.Iannini, *Tutto Cinema*, De Agostini, Novara ,2009.
- G.Lucci, *Animazione, I Dizionari del Cinema*, Mondadori Electa, Milano, 2005.
- A.Marchese., *L'officina del racconto, Semiotica della narratività*, Oscar Mondadori, Cles (TN), 2009.
- V.Ja.Propp, *Morfologia della fiaba*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino, 2000.
- I.Rubaud, T. Stanzani, *Invito alla lettura 3, Percorsi di lettura e di riflessione linguistica per il secondo ciclo* coordinati da Dario Lavia, Editrice Piccoli, Prima edizione , Torino, 1998 .
- M.Turrioni, *Un secolo di cinema*, Periodici San Paolo, Alba, Cuneo ,1994.
- Vegetti, Alessio, Fabietti, Papi, *Educazione e filosofie nella storia delle società, Teorie filosofiche, pedagogie, istituzioni e tecniche dell'educazione dall'800 a oggi*, Zanichelli editore, , Bologna, 1983.

Sitografia

<http://it.wikipedia.org/wiki/Fiaba>

[http://it.wikipedia.org/wiki/Biancaneve_e_i_sette_nani_\(film_1937\)](http://it.wikipedia.org/wiki/Biancaneve_e_i_sette_nani_(film_1937))

<http://www.paroledautore.net/fiabe/classiche/grimm/biancaneve.htm>

[http://it.wikipedia.org/wiki/Cenerentola_\(Disney\)](http://it.wikipedia.org/wiki/Cenerentola_(Disney))

<http://it.wikipedia.org/wiki/Cenerentola>

<http://www.paroledautore.net/fiabe/classiche/perrault/cenerentolaperrault.htm>

<http://www.paroledautore.net/fiabe/classiche/grimm/cenerentolagrimm.htm>

<http://www.paroledautore.net/fiabe/classiche/basile/gattacenerentola.htm>

<http://www.paroledautore.net/fiabe/classiche/andersen/sirenetta.htm>

<http://disneyano.altervista.org/sirenetta.htm>

<http://kids.mymovies.it/film/?id=23047>

[http://it.wikipedia.org/wiki/La_sirenetta_\(film\)](http://it.wikipedia.org/wiki/La_sirenetta_(film))