

MASTER IN COMUNICAZIONE DELLA SCIENZA

**IL MESSAGGIO DELL'ECOLOGIA
NEI FILM DI ANIMAZIONE WALT DISNEY**

Tesi di:

Anna Rizzo

Relatore:

Matteo Merzagora

SISSA, Trieste, febbraio 2011



I film che faccio non sono rivolti in primo luogo all'infanzia: a meno di non considerare l'infanzia come simbolo dell'innocenza. Anche il peggiore di noi ha in sé dell'innocenza, per quanto possa essere sepolta nel suo profondo. Nella mia opera, cerco di raggiungere e di parlare a questa innocenza.

Walt Disney

INDICE

| | |
|--|-----|
| <i>Introduzione</i> | 7 |
| <i>Parte Prima. Scienza e ambiente nell'industria dell'intrattenimento</i> | 10 |
| Capitolo 1. La scienza al cinema | 13 |
| Capitolo 2. L'analisi del tema ambiente nell'animazione Walt Disney: progetto e metodologia | 25 |
| <i>Parte Seconda. Natura e ambiente nella produzione Walt Disney</i> | 33 |
| Capitolo 1. Dagli esordi alla fine dell'era Disney | 45 |
| Capitolo 2. Dalla rinascita eisneriana ai giorni nostri | 73 |
| <i>Parte Terza. Casi di studio: le produzioni dedicate</i> | 97 |
| Capitolo 1. <i>Bambi</i> | 99 |
| Capitolo 2. <i>Pocahontas</i> | 109 |
| Capitolo 3. <i>Il re leone</i> | 121 |
| Capitolo 4. <i>Alla ricerca di Nemo</i> | 135 |
| Capitolo 5. <i>WALL•E</i> | 149 |
| <i>Conclusioni: un messaggio dell'ecologia?</i> | 159 |
| <i>Filmografia</i> | 169 |
| <i>Bibliografia</i> | 173 |
| <i>Webografia</i> | 176 |

INTRODUZIONE

Se qualcuno mi avesse chiesto, qualche mese fa, per quale motivo avessi scelto di svolgere una tesi sul messaggio ambientale contenuto dei film di animazione Walt Disney, la mia risposta sarebbe stata immediata e spontanea: avevo trovato la scusa migliore, tra i totalizzanti impegni di studio e lavoro, per riuscire a farmi una nuova, nobile e legittimata scorpacciata di tutti quei film che mi hanno fatto emozionare, ridere, commuovere e riflettere durante tutta l'infanzia, e non solo.

Ho cominciato a vedere i classici Disney all'età di sei anni, quando mi è stato regalato, nella forma del caro e vecchio VHS, *La Sirenetta*; e da allora non ho più smesso. I capolavori della Disney non saranno mai in grado di stufarmi perché nessun film come questi ha la capacità di incantare, divertire e coinvolgere allo stesso tempo. Sono insieme dei film per adulti e per bambini, perché la poesia e la ricchezza dei loro messaggi, se non è completamente accessibile a un pubblico di bambini, si presta a essere approfondita su più livelli e compresa più a fondo man mano che la maturità permette di coglierne i diversi piani di lettura, in una scoperta continua. Ne è la riprova il fatto che analizzare questi film nel dettaglio, con occhio critico e la guida di testi dedicati, mi ha permesso di coglierne aspetti che prima ignoravo completamente senza per questo smettere di emozionarmi, anzi riuscendoci di più.

Per quanto riguarda il tema natura e ambiente, be', la risposta è ancora più semplice: sto studiando per diventare biologa, ho dedicato gran parte della vita a questo e spero di continuare a farlo.

Perché allora, mi sono detta, non provare a capire quale messaggio nasconde la filmografia Disney in proposito? Non ho mai potuto fare a meno di notare quanta ecologia contengano in sé questi film, e quanto questi messaggi mi abbiano fin da piccola colpito e, probabilmente, influenzato.

Ma quando ho scoperto che quasi nessuno, – con l'importante eccezione di *The Idea of Nature in Disney Animation* di David Whitley, - aveva svolto un'analisi approfondita di questo tema nella produzione Disney, questo mi è sembrato un fatto a dir poco delinquenziale.

Non solo i film animati della Disney sono fra le produzioni più celebri e apprezzate del panorama hollywoodiano, in termini di pubblico e di critica, d'incassi e di premi, da ben settantatré anni; ma più di ogni altro prodotto sono in grado di impattare trasversalmente la società: il loro pubblico è quello dei bambini quanto quello degli adulti, che accompagnano i figli al cinema e sono i diretti acquirenti dei prodotti home video. È evidente, quindi, come questi film abbiano la potenzialità di influenzare, con gli immaginari evocati e i loro messaggi, espliciti e non, una grande fetta della società civile, nel presente quanto soprattutto nelle generazioni a venire.

Le domande che mi sono posta in questo lavoro sono state di diverso genere: innanzitutto, quale tipo di natura è rappresentata in questi lavori, e che ruoli e significati assume? Secondariamente, se e se sì quali contenuti scientifici veicola, con quanta accuratezza e con quali finalità? Infine, di quali messaggi ambientali si fa veicolo, consapevolmente o inconsapevolmente? È il risultato di una volontà specifica, o la mera conseguenza di un processo creativo? Alcune di queste domande saranno, per un addetto al settore, banali e di ovvia risposta, altre meno; io stessa non sono riuscita a individuare spesso delle risposte univoche.

La mia analisi, dopo uno sguardo rapido a quella che è la rappresentazione della scienza nella produzione cinematografica hollywoodiana, si è occupata di fornire una panoramica breve ed essenziale del tema natura e ambiente nell'arco dell'intera produzione Disney, secondo un procedere cronologico, contestualizzandolo il più possibile nella realtà storica in cui questi film sono stati concepiti. Ho preso in considerazione e visionato tutti i film a eccezione dei prodotti *direct to video*, realizzati unicamente per la visione domestica.

Mi sono quindi soffermata a fornire una lettura più attenta e approfondita di cinque dei film "maggiori", scelti in base alla loro rilevanza e agli approcci diversi che presentano al tema. Si tratta in tutti i casi di alcune delle produzioni di maggiore successo della Disney, sia in termini d'incassi (e quindi impatto con il pubblico), sia in termini di critica e di premi ricevuti (e quindi con una cura estrema nella qualità e nei contenuti).

Bambi (1942), è senza dubbio il più rappresentativo dei film Disney dedicati, un vero e proprio manifesto dell'etica della conservazione; è anche un valido campione della produzione della prima metà del Novecento, che presenta delle peculiarità proprie distinte da quella successiva.

Pocahontas (1995) e *Il re leone* (1994), due esempi della fase della produzione che va dai secondi anni Ottanta ai giorni nostri, presentano aspetti diversi che meritano di essere messi in evidenza. Il primo, la vicenda umana della principessa indiana Pocahontas, esprime i valori della civiltà dei nativi americani, di un profondo rispetto e un intimo legame con la natura, un modello di civiltà ormai perduta ma che costituisce le radici della cultura americana. Il secondo, invece, è una fiaba incentrata sulla maturazione di un cucciolo di leone dalla sua nascita al raggiungimento dell'età adulta. Fornisce uno splendido ritratto della natura e dello spirito dell'Africa, enunciando importanti concetti sull'equilibrio degli ecosistemi naturali che sono alla base delle attuali politiche di gestione di riserve e parchi.

Alla ricerca di Nemo (2003) rappresenta il più riuscito e fedele tentativo di rappresentare con il mezzo grafico la biodiversità sul nostro pianeta. Il realismo che caratterizza le immagini dei diversi

ambientanti che costituiscono l'oceano e le forme di vita che lo abitano, frutto di uno studio e una ricerca senza precedenti, sono di una fedeltà e bellezza straordinarie, e solo in relazione a questo aspetto il film avrebbe meritato una trattazione a parte. Il film inoltre è un ritratto quanto mai moderno e disincantato della realtà dell'ambiente marino, minacciato dall'uomo ma anche, per la prima volta, teatro di un'agguerrita lotta per la sopravvivenza.

WALL•E (2008) rappresenta invece il futuro: nella fiaba del robot spazzino prendono vita tutte le inquietudini dell'uomo moderno di fronte ai gravi problemi dell'attualità, l'inquinamento e i cambiamenti climatici. Nella catastrofe ambientale che costituisce il presupposto alla storia di *WALL•E*, nella raffigurazione di un'umanità nello spazio, progressivamente privata dei suoi più elementari impulsi vitali, non possiamo che percepire un monito, per quanto implicito, alla nostra società perché cambi i suoi valori fondanti e il suo stile di vita finché ne ha ancora la possibilità.

PARTE PRIMA
SCIENZA E AMBIENTE NELL'INDUSTRIA
DELL'INTRATTENIMENTO

CAPITOLO 1. LA SCIENZA AL CINEMA

Prima di introdurre il nostro argomento, ovvero *come* la scienza sia raccontata dal cinema, ritengo utile compiere una riflessione, che è la premessa di tutto il lavoro che seguirà. Prima di accingersi a un lavoro di analisi di un tema scientifico all'interno di un particolare ambito cinematografico, è lecito chiedersi “perché, che senso e scopo ha questo genere di studio?”, domanda senza la cui risposta il lavoro perde di motivazione e significato.

Bene, è facile osservare quanto largo sia lo spazio dedicato alla scienza nell'ambito del cinema, è un fatto sotto gli occhi di tutti. Lo è per un semplice motivo: tutti, o quasi tutti, guardiamo film, consumiamo prodotti cinematografici più di ogni qualsiasi altra forma d'arte. Nell'ambito della società occidentale il cinema, insieme alle produzioni televisive, rappresenta la produzione artistica di maggiore consumo sia in termini di numero di consumatori che in termini di prodotti consumati pro capite. Poiché non ci interessa compiere un'analisi di mercato, possiamo considerare prodotti di consumo anche le miriadi di film scaricati e condivisi tramite la rete, che non costituiscono un guadagno, – anzi, per lo più un danno, - per le case di produzione, ma che rappresentano un mezzo eccellente di diffusione dei contenuti a un pubblico vastissimo, che può contare oggi come oggi sulla possibilità di avere qualsiasi film desideri gratuitamente e in brevissimo tempo, a portata di click.

Oltre che quantitativamente, il cinema è anche qualitativamente il più democratico dei generi artistici: è alla portata di bambini, adolescenti e adulti, accessibile a quasi tutte le categorie sociali e non richiede requisiti culturali di particolare genere.

Per tale ragione, è evidente come contenuti e messaggi veicolati dal cinema siano di vastissimo impatto sulla società, e che questa fruizione riguardi la società quanto gli scienziati stessi.

Questo fatto rende i film uno specchio della società e di conseguenza anche dell'immagine della scienza nella società: come la scienza permea l'opinione pubblica e come ne è permeata.

Ciò rende il film un prodotto estremamente interessante, per uno scienziato come per un comunicatore della scienza o uno studioso di comunicazione della scienza, in ragione di tre aspetti: sono un mezzo per indagare quale sia la percezione della scienza nella società, riflessa nei film; i suoi possibili effetti sul pubblico, e i suoi possibili effetti sulla scienza stessa.

I film sono un classico esempio di quella che viene chiamata “comunicazione scientifica implicita”, una forma di comunicazione della scienza, in termini di contenuti, valori, finalità, in un mezzo che non ha come scopo conclamato quello di divulgare la scienza.

Nonostante tutto questo, nell'ambito degli studi sulla comunicazione della scienza l'analisi del ruolo del cinema come veicolo di comunicazione scientifica non costituisce un campo d'indagine estremamente cospicuo. Nonostante dall'anno 2000 il numero di studi in questo campo stia aumentando (Weingart e Pansgreau, 2003), si è ancora lontani dal poter considerare questo come un campo d'indagine a sé stante.

Le motivazioni per questo "ritardo" sono di diverso tipo. Di certo, il pregiudizio di molti accademici verso la cultura popolare ha avuto un peso in questo trend (Kirby, 2008).

Ma il principale responsabile sembra essere quella visione ristretta della comunicazione pubblica della scienza, il cosiddetto "modello di deficit della comunicazione della scienza", che attribuisce l'atteggiamento negativo del pubblico verso la scienza (se effettivamente esiste un atteggiamento negativo, cosa tutta da dimostrare) a una semplice mancanza di conoscenza scientifica, e che ritiene, più del rappresentare i valori, il ruolo e le finalità della scienza, l'alfabetizzazione scientifica come unico possibile mezzo per un cambio nella percezione della scienza da parte della società.

Secondo questo modello, i film sono nella migliore delle ipotesi una fonte più o meno attendibile di incremento di conoscenza scientifica, nella peggiore un mezzo che mina ulteriormente l'alfabetizzazione scientifica seminando disinformazione.

Molti studi sull'argomento (si veda per esempio Irwin and Wynne, 1996) hanno dimostrato come questa visione rappresenti una prospettiva ristretta della questione, mostrando come siano i messaggi sulla scienza, più che le mere conoscenze scientifiche, a costituire l'elemento più significativo a contributo della percezione pubblica della scienza. Secondo Alan Irwin, il pubblico elabora una visione della scienza – detto nei suoi termini, costruisce una "cittadinanza scientifica" - nel contesto della sua vita quotidiana, delle sue conoscenze preesistenti, esperienze e sistema di valori.

In questo contesto il cinema popolare, – la forma di narrazione più pervasiva e persistente del Ventesimo secolo, accompagnata negli ultimi decenni dalle serie televisive, – è una componente importante nella formazione della cittadinanza scientifica, modellando con le sue produzioni i significati culturali della scienza.

Il progressivo riconoscimento di questo ruolo nella comunicazione pubblica della scienza e della tecnologia ha favorito la crescita della letteratura scientifica in quest'ambito. Ciò che rende quest'analisi interessante, quanto problematica, è il fatto che questi studi non emergano da un unico campo di ricerca, ma si basino su una ampia varietà di approcci e metodologie provenienti da

diverse discipline, tra cui la comunicazione, la sociologia, la storia, gli studi sul cinema, la cultura e la letteratura, gli studi sulla fantascienza.

Questo perché, per analizzare la scienza contenuta nel cinema d'intrattenimento, non possiamo limitarci ad analizzarne i contenuti scientifici: dobbiamo prendere in esame tutti i suoi aspetti, metodologici, sociali, politici, insomma quanto David Allen Kirby, un genetista dedicatosi ormai da molti anni agli studi sulla comunicazione pubblica della scienza, definisce il “sistema della scienza”. Il sistema della scienza include i metodi della scienza, le interazioni sociali fra gli scienziati, le attrezzature di laboratorio, l'istruzione scientifica, legami fra lo stato e l'industria, assieme ad aspetti della scienza che esistono in parte al di fuori della comunità scientifica, come la legislazione scientifica, la comunicazione della scienza, e i suoi significati culturali.

È il sistema della scienza l'obiettivo di ricerca che bisogna prefiggersi in questo genere di analisi, comprendere come esso sia dipinto nel cinema, come questa rappresentazione si sia evoluta nel tempo, come questo ritratto sia costruito attraverso la produzione cinematografica e come questo ritratto influenzi il (vero) sistema della scienza.

Per farlo, Kirby individua quattro fondamentali domande intorno alle quali ruota, o dovrebbe ruotare, l'attuale esplorazione della comunicazione della scienza nel cinema (Kirby, 2008):

- *come* è costruita la rappresentazione della scienza nella produzione di testi cinematografici?
- *Quanta* scienza, e *che tipo* di scienza appare nel cinema popolare?
- Quali sono le possibili *interpretazioni culturali* della scienza e della tecnologia?
- Esistono degli *effetti*, e se sì quali, che il ritratto cinematografico della scienza ha sulle conoscenze e sull'atteggiamento del pubblico verso la scienza, oltre che sugli scienziati stessi?

1.1 La fase di produzione: un “conflitto d'interessi” permanente

Spesso, guardando un film, viene spontaneo chiedersi “Ma sarà vero questo? Ma quello che succede in quella scena è pura invenzione o sarebbe teroricamente possibile?” La risposta a questa domanda è spesso sia sì che no. Come è vero che molti film contengano dei reali contenuti scientifici, è altrettanto evidente come altri siano basati su concetti, o contengano azioni, scientificamente assurde. La maggior parte delle volte è il buon senso a farcene rendere conto: nessuno si aspetterà mai di vedere un essere vivente acquisire l'invisibilità come in *L'uomo senza ombra* (2000), o un medico riportare in vita un corpo ormai morto, come in *Frankenstein* (1931). In altri casi, invece, la risposta è men che ovvia. Dopo il successo di *Jurassic Park* (1993), erano in molti a chiedersi se il

miracolo della ricostruzione di un dinosauro a partire da DNA recuperato dal corpo di zanzare fossilizzate e integrato con materiale genetico di rana fosse realmente possibile. In fondo, se pensiamo che l'uomo condivide intorno al 98,7 % del suo patrimonio genetico con lo scimpanzé, la domanda non è poi così assurda.

Com'è ovvio, limitare la creatività di sceneggiatori e registi solo a ciò che la scienza considera fatto comprovato e attendibile, ridurrebbe drasticamente le possibilità di creare storie coinvolgenti in modo inaccettabile per qualsiasi casa di produzione, oltre a eliminare interi generi cinematografici, come la fantascienza. È convinzione dei registi, però, che l'etichetta di "autenticità" di un film costituisca un attributo di autorevolezza e prestigio ai film e, in definitiva, conferisca maggiore possibilità di successo ai botteghini. Da qui nasce il conflitto ormai atavico fra scienziati e registi: mentre la comunità scientifica, che in buona parte abbraccia ancora il "modello di deficit", pone l'accento sulla necessità di mantenere quanto più possibile l'autenticità della rappresentazione della scienza, i registi rivendicano la necessità di poter "rivendicare" l'autenticità dei loro film, senza che a questa corrisponda necessariamente a una reale fedeltà ai fatti, ma limitandosi a mantenere un livello "accettabile" di verosimiglianza.

Questa eterogenità di esigenze porta a due diverse interpretazioni del termine "autenticità". Per uno scienziato, l'autenticità richiede di raggiungere una totale aderenza alla realtà scientifica lungo tutto l'arco del film. I registi, invece, si limitano a considerare un film scientificamente autentico se questo mantiene alcuni elementi di verosimiglianza, che passano in secondo piano rispetto alle esigenze di budget, della durata del film e del tempo della narrazione.

I processi di produzione cinematografica, del resto, hanno spesso impedito il raggiungimento di un'accuratezza scientifica, nonostante il desiderio di autenticità dei loro registi, perché imponevano una struttura e una dinamica non prevista dagli scienziati. Ma poiché per mantenere il concetto di autenticità i registi hanno sempre avuto bisogno degli scienziati, nel tempo si è andati sempre più alla ricerca di un compromesso.

A partire dagli anni Venti e Trenta, per assicurarsi l'aiuto degli scienziati le case di produzione usavano assoggettarsi al loro volere, garantendo un elevato grado di controllo sulle versioni definitive dei film, che includeva il diritto di veto su qualsiasi porzione del film su cui non fossero d'accordo. Negli ultimi anni, invece, è divenuto sempre più comune l'utilizzo di consulenti scientifici: figure specificatamente deputate a garanti dell'autenticità scientifica delle produzioni hollywoodiane, con una valenza sempre più flessibile. Dai non numerosi studi sulla produzione, focalizzati per lo più sul ruolo degli scienziati e delle istituzioni scientifiche nella realizzazione dei

lungometraggi, emerge come il concetto di “esperto” sia divenuto sempre più aleatorio, e questo mix di scienza inaccurata e accurata che è contenuta nei film sia di fatto un danno per la cultura scientifica, perché le pone sullo stesso piano. In questa situazione d’indeterminatezza, si lascia di fatto che il pubblico diffidare dell’accuratezza e crede nell’inaccuratezza, allo stesso tempo.

1.2 L’analisi dei contenuti

L’unica maniera di valutare quanta scienza e che tipo di scienza appaia nei film è quella di analizzarne i contenuti, ma sono stati in pochi fin’ora nel cinema a farlo. In quest’ambito, infatti, esistono solo due studi quantitativi su larga scala. Nel primo caso si tratta del lavoro di Andrew Tudor (1989), che ha compiuto un’analisi omnicomprensiva di tutti i film horror prodotti fra il 1931 e 1984, scoprendo che la scienza è storicamente l’elemento “mostruoso” più diffuso fino al 1960, per essere poi sostituito dalla formula del thriller psicologico.

Peter Weingart e colleghi, invece, hanno compiuto un’analisi su un campione di 222 film attraverso tutti i generi cinematografici realizzati nell’arco di ottant’anni, valutando i temi ricorrenti e l’evoluzione dei diversi modelli di scienza rappresentati.

Il risultato non sorprende, perché sostanzialmente ricalca la tendenza prevalente degli altri mezzi di comunicazione: è la scienza medica a essere il campo di ricerca maggiormente presente nel cinema, seguito dalle cosiddette “scienze dure”, la chimica e la fisica. Questo probabilmente perché proprio queste ultime sono quelle più inclini a originare controversie di natura etica, e a rappresentare scienziati in condizioni di clandestinità, in laboratori segreti. In quest’aspetto prendono senza dubbio forma le inquietudini dell’uomo del Ventesimo secolo: in un mondo dove si susseguono disastri nucleari e si progettano armi chimiche e batteriologiche, questa tendenza non stupisce.

Anche la figura dello scienziato, bianco, maschio e americano, sembra ribadire il primato degli Stati Uniti come paese leader nello sviluppo tecnologico e nella ricerca scientifica, nelle sue accezioni positive come in quelle più negative.

Al di là di *quanta* e soprattutto *che* scienza sia rappresentata nei film, oggetto del prossimo paragrafo, quello che maggiormente preoccupa la comunità scientifica, come abbiamo detto, sono le nozioni espresse all’interno dei film, nella sceneggiatura e nella rappresentazione stessa.

Non a caso, la National Science Foundation (NSF) ha additato i mezzi d’intrattenimento come in grado di inficiare la cultura scientifica e le capacità critiche del pubblico. Secondo il al NF’s Science and Engineering Indicators (National Science Board, 2006) «le forme di cultura popolare, come i libri e i film, hanno influenza su quello che le persone sanno di scienza e modellano il loro

atteggiamento verso di essa». Ma se questa sembra essere una convinzione diffusa, non si può dire che, scientificamente parlando, vi siano ricerche empiriche in grado di comprovare questa convinzione. Ciò nonostante, attualmente il maggiore impegno da parte delle organizzazioni scientifiche a questo proposito è quella di realizzare le cosiddette recensioni *real science of*: si tratta di analisi dettagliate delle sceneggiature cinematografiche, compiute da scienziati o gruppi di scienziati, per vagliarne esattezze e inesattezze scientifiche. L'Istituto Nazionale di Sanità americano, in particolare, vanta una lunga tradizione di critica cinematografica per combattere il presunto effetto negativo del cinema sull'istruzione scientifica.

1.3 Interpretazioni culturali: l'immagine della scienza nel tempo

Come abbiamo premesso, il cinema plasma la cultura popolare e ne è plasmato, in un continuo feedback reciproco: i film dunque possono considerarsi un ritratto delle idee della società sulla scienza, ma hanno essi stessi un effetto diretto sul pubblico e sugli scienziati stessi.

Quando si parla di significati culturali, si fa riferimento a un'analisi di contenuto basata su criteri essenzialmente qualitativi, centrati soprattutto sull'aspetto sociale della scienza e della tecnologia.

Gli studi in quest'ambito riguardano due tematiche in particolare: la figura dello scienziato e le aree di ricerca rappresentate.

1.3.1 La figura dello scienziato attraverso il cinema

L'aspetto più curioso della presenza degli scienziati attraverso il cinema, è come questi entrino prevalentemente sotto forma di stereotipi. Quando pensiamo allo scienziato come personaggio cinematografico, la prima associazione che ci viene in mente è senza'altro quella, celeberrima, dello scienziato pazzo, ma ne esistono moltissimi. Qual è l'utilità di rappresentare gli scienziati come personaggi stereotipati? Probabilmente, in film che non possono sprecare preziosi minuti di pellicola a curare l'introspezione psicologica dei personaggi, l'aderenza a dei modelli permette al pubblico di "riconoscerli" in pochi minuti, potendo poi procedere nella trama.

Diversi autori si sono prodigati per individuare i principali. Peter Weingart, per esempio, ha proposto quattro categorie: l'eccentrico, lo scienziato eroe/avventuriero, lo scienziato professionale, e lo scienziato pazzo, che a sua volta comprende l'ossessivo, lo sbadato, e l'idealista.

Roslynn Haynes, parimenti, nel suo lavoro sulla rappresentazione degli scienziati nel cinema e nella letteratura, ne individua sei: l'alchimista/scienziato pazzo, il professore sbadato, il freddo razionalista, l'avventuriero eroico, lo scienziato incapace, e l'idealista sociale.

I ritratti degli scienziati sono particolarmente importanti perché rappresentano il volto pubblico della scienza. A questo proposito, i francesi Alexis Martinet e Jacques Jouhaneau, in uno studio che mette in relazione gli stereotipi con la percezione degli scienziati nel mondo reale, si sono resi conto che tanto più lo spettatore è in grado di immedesimarsi in personaggi realistici, tanto più questi assumono una connotazione positiva, al contrario di quanto accade per i personaggi fortemente stereotipati, che assumono per lo più connotazioni negative agli occhi del pubblico.

Anche l'uso degli stereotipi, però, cambia nel tempo e attraverso i generi. Per esempio, nei film horror troviamo per lo più la figura dello scienziato pazzo, nella commedia predomina il professore sbadato, mentre gli idealisti dominano i film drammatici, così come i film d'avventura sono il regno degli scienziati eroici e i film di fantascienza presentano soprattutto freddi razionalisti o scienziati incapaci.

La prevalenza di queste figure cambia anche nel tempo. Lo scienziato incapace che perde il controllo sui suoi esperimenti è un soggetto comune nei primi film del Ventesimo secolo, come *The Doctor's Experiment* (1908). Gli anni Venti e Trenta sono il regno dello scienziato pazzo, di cui il dott. Frankenstein interpretato da Colin Clive è il miglior esempio, così rappresentativo da diventare esso stesso oggetto di parodie, come *Frankenstein junior* (1974) e *Il dottor Stranamore* (1964).

Gli anni Cinquanta, che risentivano delle recenti vicende della Seconda Guerra Mondiale e del Progetto Manhattan, dipingevano l'immagine dello scienziato come figure amorali, capaci di costruire strumenti di morte come la bomba atomica ma non disposti ad assumersi responsabilità per le loro azioni, come in *Le folli notti del dottor Jerryl* (1963) o *Un professore fra le nuvole* (1961).

Gli anni Novanta e Duemila hanno visto un cambio di mentalità, con l'ascesa di figure positive e idealiste, spesso impegnate a lottare contro le cecità e l'ottusità di chi invece rappresenta l'autorità, o rimediare ai suoi errori. In *Jurassic Park*, per esempio, sono i due paleontologi Alan Grant e Ellie Sattler a dover rimediare all'imprudenza e alla sconsideratezza di John Hammond, che per un eccesso di sicurezza nei suoi mezzi ha esposto i suoi stessi nipoti al pericolo.

1.3.2 Gli ambiti di ricerca

Anche le discipline scientifiche riprodotte nei film non sono sempre le stesse, e permettono di ricostruire dei trend. Mentre fino agli anni Trenta dominano tutte quelle discipline che sono oggetto, tra la fine dell'Ottocento, di nuove e rivoluzionarie scoperte, come l'elettricità o i raggi x, l'endocrinologia e la genetica, le scoperte scientifico - tecnologiche che accompagnano il boom economico degli anni Cinquanta e il benessere associato portano a una diversa immagine della scienza, come un mezzo per portare la società verso un mondo migliore. Per contro, il funesto evento dello scoppio delle bombe atomiche su Hiroshima e Nagasaki condiziona pesantemente questa immagine, ponendo l'accento sulle potenzialità distruttive della scienza. Come risultato, molti film degli anni Cinquanta mettono in scena il rapporto fra scienza e potere, su come questa possa essere sfruttata per fini benefici e malvagi. Fino ad arrivare allo spettacolo dell'"estetica della distruzione", come lo ha definito Susan Sontag nel suo lavoro "L'immaginario del disastro", dove nelle immagini catastrofiche vengono raffigurati i possibili effetti nefasti della scienza e della tecnologia.

Altri aspetti della ricerca scientifica prendono corpo negli anni Cinquanta e Sessanta: la scoperta del DNA e, soprattutto, la scienza dello spazio, che con *Uomini sulla Luna* (1950) apre la strada a una celebrazione dell'avventura spaziale americana, che per l'enorme impegno economico richiesto necessitava un'ampia forbice di consensi.

A partire dagli anni Sessanta, con gli esordi del movimento ambientalista, anche nel cinema si fa sempre più strada la questione ambientale. Ma mentre gli anni Settanta vedono per lo più eco-horror che rappresentano la vendetta della natura contro l'incapacità dell'uomo di gestire i problemi della sovrappopolazione o dell'uso delle risorse, come *Frogs* (1972) e *2022: i sopravvissuti* (1973), i film degli anni Ottanta e Novanta, *Erin Brockovich – Forte come la verità* (2000), di carattere più realistico, mettono in scena delle eroine in grado di smascherare i problemi causati da interessi privati e speculazioni.

Gli anni Ottanta vedono invece l'emergere della scienza dei computer, e mettono in scena la progressiva invasione della tecnologia nelle nostre vite, fino a sostituire l'esistenza degli umani stessi, con la creazione dei corpi "cyborg". *Blade Runner* (1982) e *Robocop* (1987), per esempio, mettono in scena androidi che uniscono la forza, le capacità, ma anche i limiti di una macchina, in personaggi sempre più emotivamente umani, mettendo sempre più in discussione il confine fra uomo e macchina.

Gli anni Novanta e Duemila vedono una forte presenza della genomica e della ingegneria genetica, come in *I ragazzi venuti dal Brasile* (1978), *Inseparabili* (1988) e *L'isola del dottor Moreau* (1996). Ma nell'ultimo decennio del Novecento due film in particolare spiccano per la quantità di studi che li hanno interessati: *Jurassic Park* e *Gattaca – La porta dell'universo* (1997).

Jurassic Park, per il suo grande impatto di pubblico e la varietà degli spunti scientifici che fornisce nell'ambito della storia naturale, ma soprattutto dell'ingegneria genetica, della riproduzione artificiale e del concetto stesso di vita, spiega la grande quantità di discussioni critiche riguardanti il film. Mentre *Jurassic Park* tratta il potere dell'ingegneria genetica nel creare mostri, *Gattaca – La porta dell'universo* esplora le questioni bioetiche affrontando le possibili ricadute della manipolazione del genoma sull'umanità intera. Infine, i film dell'ultimo decennio, come *Codice 46* (2003) trattano la genetica come scienza dell'informazione e del controllo, in una società sempre più incanalata, regolata da rigidi dettami che limitano la libertà del singolo fino a minarne le scelte e l'identità.

1.4 Effetti dei media, sulla società e sulla scienza

Mentre, per le ragioni sopra citate, è intuitivo comprendere come il cinema possa avere un impatto diretto sulla formazione di un'opinione da parte del pubblico sul “sistema della scienza”, è altrettanto evidente come comprovare e quantificare questo genere d'impatto non sia cosa semplice, soprattutto perché all'effetto del cinema si somma quello degli altri media, rendendo difficoltoso discriminare fra l'influenza di ciascuno di essi.

Non a caso, infatti, la letteratura in questo micro campo è ancora abbastanza esigua. Gli unici studi riguardanti la percezione del pubblico riguardano il film del 2004 *L'alba del giorno dopo*, la maggior parte dei quali di stampo sociologico, mentre una crescente corrente di ricerca esamina l'impatto che i film hanno sulla scienza stessa.

1.4.1 Studi sulla percezione del pubblico

L'indagine che ha riguardato il film d'azione *L'alba del giorno dopo*, si è focalizzato per lo più sull'indagine di se e come, dopo la visione del film, fosse cambiata negli spettatori la consapevolezza del problema del cambiamento climatico, e se fosse seguito un atteggiamento di maggiore responsabilità civile o una volontà di maggiore impegno personale verso il problema, in Germania (Reusswig et al, 2004) e negli Stati Uniti (Leiserkowiz 2004).

Mentre negli Stati Uniti il 50 per cento di quelli che avevano visto il film si dichiaravano “in qualche modo più preoccupati o molto più preoccupati” del cambiamento climatico, in Germania un numero significativo degli intervistati accusava una minore preoccupazione legata al problema dopo la visione del film. Keti Mandes, del Pew Center on Global Climate Change, suggerì che la gran parte degli europei aveva una nozione stabile degli effetti del cambiamento climatico prima della visione del film, e che la versione cinematografica degli eventi, un riscaldamento globale che conduceva a un raffreddamento globale, contraddiceva le loro aspettative, (Schiermeier 2004). Tutti questi studi, comunque, hanno in comune la conclusione che il film abbia creato consapevolezza del problema, a prescindere dall’aver portato o meno a un cambio di atteggiamento.

1.4.2 Impatto sulla scienza

La più interessante ricerca nell’ambito di scienza, cinema ed effetti sui media è però l’esame sull’impatto della rappresentazione cinematografica sulla scienza stessa. I film sono, come abbiamo detto, un forte strumento per la formazione dell’opinione pubblica. Inoltre, non dimentichiamo come tutto ciò che è in grado di creare un dibattito pubblico su questioni tecno scientifiche, e quindi di attirare l’attenzione dei media e della politica, può risolversi a vantaggio della scienza, “aumentando le opportunità di finanziamento, promuovendo piani di ricerca, influenzando controversie pubbliche, giocando un ruolo nella comunicazione fra specialisti” (Kirby, 2008).

In quest’ambito, possiamo senza dubbio ricordare il già citato *L’alba del giorno dopo*, che riportò alta l’attenzione sul tema già caldo del cambiamento climatico, ma anche film come *Armageddon* (1998) e *Deep Impact* (1998), spostarono l’attenzione mediatica, in questo caso verso la minaccia rappresentata dai corpi celesti (comete, meteoriti) e dalla necessità di acquisizione di contromisure. La scienza nel cinema, comunque, raramente esiste come un’entità isolata. Basta vedere il caso di *Jurassic Park* e le sue proiezioni da romanzo, a film, a fumetto, a videogioco, a documentario televisivo e ad articolo giornalistico per vedere il suo alto livello di diffusione fra tutti i media. L’interscambio fra testi popolari e formale discorso scientifico è quello che Heather Schell (1997) chiama “interpenetrazione dei generi”, evidente in film come *Virus letale* (1995), in cui l’immaginario e la storia del film fecero da ispirazione a testi scientifici di successo, documentari, dissertazioni politiche e lavori scientifici.

Ma oltre che arena di discussione pubblica, il cinema è divenuto sempre di più un mezzo di educazione e insegnamento, specialmente nei riguardi delle nuove generazioni, per numerose finalità: attrarre i giovani verso i corsi scientifici per la loro popolarità, trasmettere concetti

scientifici in modo accattivante, ma anche promuovere l'educazione civica, in materia sociale, ambientale o di salute pubblica.

Probabilmente, la televisione, per la "fedeltà" settimanale o quotidiana dei suoi spettatori, è in questo senso un mezzo più efficace del cinema. Mentre i primi decenni del Ventesimo secolo vedono soprattutto la realizzazione di cortometraggi cinematografici con la collaborazione di funzionari della sanità pubblica, medici e ricercatori, negli ultimi decenni scienziati e organizzazioni scientifiche sono spesso coinvolte direttamente nella produzione, aiutando a realizzare le sceneggiature, avendo come contropartita la possibilità di promuovere i campi d'indagine, le istituzioni scientifiche e il lavoro di ricerca.

Grandi e importanti istituzioni hanno talvolta costituito delle apposite divisioni per intessere e mantenere relazioni con l'industria dello spettacolo. La NASA, per esempio, istituì una sua sezione legata all'industria dello spettacolo nei tardi anni Sessanta, e cerca tuttora collaborazioni con Hollywood, (NASA 2002). È stata coinvolta, per esempio, in produzioni recenti come *Space Cowboys* (2000), *Deep Impact* (1998), *Mission to Mars – Alle origini della vita ai confini dell'ignoto* (2000), per i quali ha effettuato consulenza tecnica sul set, messo a disposizione i suoi scienziati per consulenza scientifica e analisi dei copioni, garantito l'uso di servizi ed equipaggiamento e, per la prima volta in *Mission to Mars – Alle origini della vita ai confini dell'ignoto* e *Space Cowboys*, autorizzato l'utilizzo del suo logo. Anche organizzazioni scientifiche non legate specificatamente a Hollywood, come il National Severe Storm Laboratory e lo US Geological Survey, non sono certo timide nel proporre il loro "marchio" se approcciate dai registi.

CAPITOLO 2.

L'ANALISI DEL TEMA AMBIENTE NELL'ANIMAZIONE WALT DISNEY: PROGETTO E METODOLOGIA

Alla luce del background acquisito a partire dai testi citati nel precedente capitolo, con una idea generale di ciò che è già stato studiato sull'argomento della scienza al cinema e sulle diverse angolazioni con le quali affrontarlo, mi sono approcciata con occhio critico ai film d'animazione Walt Disney. È necessario premettere come il mio lavoro costituisca esclusivamente un'analisi di contenuto: una lettura del tema ambiente e natura desunta dalla sola analisi dei film e supportata dal materiale contenuto in pubblicazioni, DVD, e siti dedicati. La tesi non si occupa minimamente di aspetti legati alla fase di produzione e d'impatto sul pubblico, argomento sul quale mi sono limitata a semplici considerazioni.

La mia analisi, come già accennato, è stata portata avanti su due livelli diversi: una panoramica globale sul tema in tutta la produzione Disney, da una parte; e una trattazione in dettaglio su una selezione di cinque film estremamente rappresentativi. La scelta di non trattare i prodotti della Dreamworks, così come i lavori del regista giapponese Hayao Miyazaki, che pure presenta spunti di grande approfondimento sul tema del rapporto fra uomo e ambiente, è stata dettata, oltre che dalla necessità di circoscrivere il mio campo d'indagine, dalla mia volontà di cercare un filo conduttore comune, nell'ambito di una tradizione consolidata e relativamente omogenea come quella della Walt Disney.

Ho proceduto nel modo seguente. Sulla base di archivi ufficiali (IMDb, Disney.it, Disney.com) e non ufficiali (Disneyano.altervista.org, Wikipedia, Mymovies, Best Movie, Rotten Tomatoes, Disneyano, L'Officina del sogno) ho ottenuto un primo colpo d'occhio sulle trame di tutti i film dal 1937 fino al 2010. Su questa base ho deciso quali film fossero da scartare a priori perché completamente privi di scenari naturali o di tematiche ambientali, e quali invece meritassero di essere visionati.

È necessario fare una piccola nota. Quasi tutti i film Disney (e quando dico "quasi" intendo che le eccezioni si contano sulle dita di una mano), anche quelli con esseri umani come protagonisti o collocate in contesti urbani, contengono personaggi animali, che siano protagonisti o più spesso aiutanti del protagonista e dell'antagonista. Per tale ragione la presenza dell'elemento animale, che

è da sempre connaturata alla Walt Disney, non è stato per me un fattore discriminante nel determinare nei film l'attinenza con il tema natura.

Sono passata quindi a visionare i film di possibile interesse, in ordine sparso: per mio piacere personale, ma anche per cercare di valutare i film in maniera indipendente dalla cronologia con la quale erano stati prodotti.

Per dare priorità assoluta ai contenuti, ho deciso altresì di non discriminare i film sulla base della tecnica utilizzata per realizzarli: ho quindi valutato sullo stesso piano i film in pura tecnica di animazione 2D, in computer grafica (o CGI, Computer Generated Imagery), in tecnica mista o in stop motion.

Dopo aver visionato alcuni film direct to video, prosecuzioni di film che erano stati per me di grande interesse (*La Sirenetta II*, *Pocahontas II*) ho deciso di scartare l'intera categoria. Sia per ragioni di qualità grafica, di cura delle sceneggiature e delle colonne sonore, che ne facevano dei prodotti di qualità decisamente inferiore ai corrispondenti cinematografici; sia per la loro limitata diffusione, che li rendeva molto meno interessanti in termini di ricerca sui contenuti e ai fini di una valutazione dell'impatto sul pubblico.

Dopo aver visionato tutti i film selezionati, ho deciso di classificarli in base al grado d'interesse che questi presentavano al tema, raggruppandoli in tre categorie:

- *categoria C*, per quei film che non presentavano alcuna attinenza con il tema né nella sceneggiatura, né nel disegno, né nei contenuti; potevano però presentare degli scenari di ambiente urbano (parchi, giardini); si tratta di tutti quei film, con protagonisti sia umani che animali, collocati in un contesto esclusivamente urbano e privi di tematiche di interesse;
- *categoria B*, per quei film che presentavano scenari naturali ma nei quali la presenza del tema si limitava alla scenografia senza ricevere particolare spazio o approfondimento, né rappresentava un elemento distintivo di interesse del film; come si può intuire, si tratta della maggioranza dei film Disney; all'interno di questa categoria cadono però alcuni film che per alcuni aspetti meritano di essere menzionati;
- *categoria A*, per quei film che, o per la presenza di scenari naturali preponderanti o per una forte connotazione ambientale della sceneggiatura, erano portatori di contenuti rilevanti per una analisi critica del tema, sia dal punto di vista del contenuto scientifico che dei messaggi veicolati.

La lista dei film e la corrispondente classificazione è riportata nelle Tabelle 2.1, 2.2, 2.3.

È necessario compiere qui un'ulteriore precisazione, forse ovvia ma fondamentale: nessun film della Walt Disney (nemmeno *Bambi* stesso) presenta natura e ambiente come “il tema” del film: la Walt Disney Production ha senza subbio trattato specificatamente il tema in film e documentari dedicati (come *Earth*), ma i film di animazione non sono né saranno mai delle produzioni in cui l'ambiente è il punto focale della storia o l'oggetto di contenuti ideologici. Analizzandoli in dettaglio ne ho avuto la piena conferma: il tema, per quanto preponderante in alcuni film, rappresenta solo una cornice, per quanto importante, della sceneggiatura, o un aspetto tematico rilevante ma secondario rispetto alla vicenda narrata. È importante ribadire questo perché cogliere i significati e i messaggi nascosti, dopo il primo colpo d'occhio, è stato il principale obiettivo della tesi e, lungi dal perderne in interesse, è ciò che ha reso il lavoro maggiormente stimolante.

Una volta ottenuta una classificazione dei film, ho stabilito il grado di approfondimento da destinare a ciascuna categoria. Senza soffermarmi ulteriormente sulla categoria C, ho svolto una prima analisi dei contenuti dei film della categoria B, con delle brevi schede; all'interno della categoria A, poi, ho deciso di operare una selezione su cinque film; la scelta si è basata sulla loro rilevanza e rappresentatività: nel loro insieme questi cinque film fornivano un saggio di tutti i vari modi in cui negli anni la Walt Disney aveva raccontato il tema.

La scelta è caduta su *Bambi* (1942), *Pocahontas* (1994), *Il re leone* (1995), *Alla ricerca di Nemo* (2003) e *WALL·E* (2008).

Di questi, ho analizzato in maniera approfondita scenari rappresentati (paesaggi, soggetti animali, uso di forme e colori), sceneggiatura, dialoghi, colonne sonore e, ove possibile, i contenuti speciali presenti nel DVD, in particolare le interviste ad alcuni doppiatori e la versione del film commentata da registi, autori e produttori. Mi sono anche servita di recensioni (IMDb, Mymovies, Best Movie, Rotten Tomatoes) e siti di appassionati (Disneyano, L'Officina del sogno), oltre che naturalmente tutta una serie di risorse web utili per verificare e approfondire alcuni contenuti scientifici dei film.

La trattazione che segue si presenta quindi come uno scorcio, fuggevole e panoramico, del tema ambiente e natura in tutta la produzione Walt Disney Animation Studios uscita nelle sale cinematografiche dal 1937 al 2010, con un'attenzione al contesto storico e sociale americano in cui i film sono stati realizzati e alle diverse dirigenze della casa produttrice, che hanno determinato scelte tecniche e artistiche spesso profondamente diverse.

Le fonti utilizzate, oltre alle mie schede, sono state i molti siti di appassionati dedicati a Walt Disney e al suo mondo, ma soprattutto il testo *The Idea of Nature in Disney Animation* (Ashgate, 2008) di David Whitley, docente di letteratura e cinematografia all'università di Cambridge. Si tratta di una lettura profondamente calata nella storia, cultura e letteratura americana di alcuni film rappresentativi, che Whitley classifica in tre categorie principali:

- *Fairy tale adaptations*, le rivisitazioni di fiabe popolari, come *Biancaneve e i sette nani*, *La sirenetta*, *La bella e la bestia*, *Cenerentola* e *La bella addormentata nel bosco*;
- *The North American Wilderness*, film dedicati all'ambiente naturale americano, come *Bambi*, *Pocahontas* e *Koda, fratello orso*;
- *Tropical Environments*, i film collocati in ambiente tropicale, *Il libro della giungla*, *Tarzan*, *Il re leone* e *Alla ricerca di Nemo*.

L'ultima sezione, invece, è dedicata all'analisi approfondita dei film su cui è caduta la mia scelta. Anche alla luce della lettura di Whitley e dei suoi strumenti di analisi, ho deciso di sviluppare la trattazione in questo modo: dopo aver fornito alcuni dati sul film e averne brevemente delineato la trama, ho raccontato l'ambiente che emergeva da questi film secondo tre piani di lettura.

Il primo, *Rappresentazione: gli scenari*: quale natura era possibile vedere in questi film, quali ecosistemi e paesaggi, come questa veniva rappresentata e quali significati assumeva.

Il secondo, *Informazione: i contenuti*: quali contenuti scientifici si potevano evincere da questi film, con che grado di precisione e accuratezza, quali spunti e stimoli potevano fornire.

Il terzo, *Impatto: i messaggi*: quali messaggi, espliciti o impliciti, si potevano cogliere in questi film, con che intenti e destinatari; per questa sezione, oltre ai significati simbolici della rappresentazione cinematografica, alla sceneggiatura e ai dialoghi, ho posto particolare attenzione ai testi delle canzoni contenute nelle colonne sonore dei film. Per ovviare alle inevitabili incongruenze generate per necessità artistiche fra la versione inglese e quella italiana, ho scelto di considerare i testi esclusivamente nella loro versione in lingua originale, accostandovi una mia traduzione, meno bella ma più fedele al testo, e non quella ufficiale comunemente conosciuta.

| Titolo italiano | Titolo originale | Anno | Tecnica | Categoria |
|------------------------------------|--|-------------|----------------|------------------|
| Biancaneve e i sette nani | Snow White and The Seven Dwarfs | 1937 | animazione | A |
| Pinocchio | Pinocchio | 1940 | animazione | B |
| Fantasia | Fantasia | 1940 | animazione | B |
| Il drago riluttante | The Reluctant Dragon | 1940 | tecnica mista | B |
| Dumbo | Dumbo | 1941 | animazione | B |
| Bambi | Bambi | 1942 | animazione | A |
| Saludos amigos | Saludos Amigos | 1943 | tecnica mista | A |
| - | Victory Through Air Power | 1943 | tecnica mista | C |
| I tre caballeros | The three caballeros | 1945 | tecnica mista | B |
| Musica maestro | Mike Mine Music | 1946 | animazione | B |
| I racconti dello zio Tom | Song of the South | 1946 | tecnica mista | B |
| Bongo e i tre avventurieri | Fun and Fancy Tree | 1947 | tecnica mista | B |
| Lo scrigno delle sette perle | Melody Time | 1948 | tecnica mista | B |
| Tanto caro al mio cuore | So Dear to My Heart | 1949 | tecnica mista | B |
| Le avventure di Ichabod e Mr. Toad | The Adventures of Ichabod And Mr. Toad | 1949 | animazione | B |
| Cenerentola | Cinderella | 1950 | animazione | B |
| Alice nel paese delle meraviglie | Alice in Wonderland | 1951 | animazione | B |
| Le avventure di Peter Pan | Peter Pan | 1953 | animazione | B |
| Lilli e il vagabondo | Lady and The Tramp | 1955 | animazione | B |
| La bella addormentata nel bosco | Sleeping beauty | 1959 | animazione | B |
| La carica dei 101 | 101 Dalmatians | 1961 | animazione | B |
| La spada nella roccia | The Sword in The Stone | 1963 | animazione | B |
| Mary Poppins | Mary Poppins | 1964 | tecnica mista | B |
| Il libro della giungla | The Jungle Book | 1967 | animazione | A |
| Gli aristogatti | The Aristocats | 1970 | animazione | B |
| Pomi d'ottone e manici di scopa | Bedknobs and Broomsticks | 1971 | tecnica mista | B |
| Robin Hood | Robin Hood | 1973 | animazione | B |
| Le Avventure di Winnie Pooh | The Many Adventures Of Winnie the Pooh | 1977 | animazione | B |
| Le avventure di Bianca e Bernie | The Rescuers | 1977 | animazione | B |
| Elliot – Il drago invisibile | Pete's Dragon | 1977 | tecnica mista | B |

Tabella 2.1 - Lista dei film Disney usciti nelle sale cinematografiche (1937-80).

| Titolo italiano | Titolo originale | Anno | Tecnica | Categoria |
|--|---|-------------|---------------------|------------------|
| Red e Toby - Nemiciamici | The Fox and the Hound | 1981 | animazione | A |
| Taron e la pentola magica | The Black Cauldron | 1985 | animazione | B |
| Basil, l'investigatopo | The Great Mouse Detective | 1986 | animazione | C |
| Chi ha incastrato Roger Rabbit? | Who framed Roger Rabbit? | 1988 | tecnica mista | C |
| Oliver & company | Oliver & Company | 1988 | animazione | C |
| La sirenetta | The Little Mermaid | 1989 | animazione | A |
| Zio Paperone alla ricerca della lampada perduta | Duck Tales the Movie: Treasure of the Lost Lamp | 1990 | animazione | B |
| Bianca e Bernie nella terra dei canguri | The Rescuers Down Under | 1990 | animazione | A |
| La bella e la bestia | The Beauty and the Beast | 1991 | animazione | B |
| Aladdin | Aladdin | 1992 | animazione | B |
| Il re leone | The Lion King | 1994 | animazione | A |
| Nightmare before Christmas | The Nightmare before Christmas | 1994 | stop motion | C |
| Pocahontas | Pocahontas | 1995 | animazione | A |
| In viaggio con Pippo | A Goofy Movie | 1995 | animazione | B |
| Toy Story – Il mondo dei giocattoli | Toy Story | 1995 | CGI | C |
| Il gobbo di Notre Dame | The Hunchback of Notre Dame | 1996 | animazione | C |
| James e la pesca gigante | James and the Giant Peach | 1996 | Stop motion | B |
| Hercules | Hercules | 1997 | animazione | B |
| Mulan | Mulan | 1998 | animazione | B |
| A Bug's Life – Megaminimondo | A Bug's Life | 1998 | CGI | B |
| Tarzan | Tarzan | 1999 | animazione | A |
| Toy Story II – Woody e Buzz alla riscossa | Toy Story 2 | 1999 | CGI | C |
| Fantasia 2000 | Fantasia 2000 | 1999 | animazione | B |
| Doug | Doug's First Movie | 1999 | animazione | B |
| T come Tigro... e tutti gli amici di Winnie Pooh | The Tigger Movie | 2000 | animazione | B |
| Dinosauri | Dinosaur | 2000 | CGI su sfondi reali | B |
| Le follie dell'imperatore | The Emperor's New Groove | 2000 | animazione | B |

Tabella 2.2 - Lista dei film Disney e Disney-Pixar usciti nelle sale cinematografiche (1981-2000).

| Titolo italiano | Titolo originale | Anno | Tecnica | Categoria |
|-------------------------------------|---------------------------|-------------|----------------|------------------|
| Ricreazione: la scuola è finita | Recess: School's out | 2001 | animazione | C |
| Atlantis: L'Impero Perduto | Atlantis, the Lost Empire | 2001 | animazione | B |
| Monsters & Co | Monsters Inc. | 2001 | CGI | C |
| Lilo & Stich | Lilo & Stich | 2002 | animazione | B |
| Ritorno all'isola che non c'è | Return to Neverland | 2002 | animazione | B |
| Il pianeta del tesoro | The Treasure Planet | 2002 | animazione | C |
| Il libro della giungla 2 | Jungle Book 2 | 2003 | animazione | B |
| Pimpi: piccolo grande eroe | Piglet's Big Movie | 2003 | animazione | B |
| Koda, fratello orso | Brother Bear | 2003 | animazione | A |
| Alla ricerca di Nemo | Finding Nemo | 2003 | CGI | A |
| Mucche alla riscossa | Home on The Range | 2004 | animazione | B |
| Gli incredibili | The Incredibles | 2004 | CGI | C |
| Winnie the Pooh e gli efelanti | Pooh's Effelant Movie | 2005 | animazione | B |
| Chicken Little – Amici per le penne | Chicken Little | 2005 | CGI | C |
| Uno zoo in fuga | The Wild | 2006 | CGI | B |
| Cars – Motori Ruggenti | Cars | 2006 | CGI | C |
| I Robinson – Una famiglia spaziale | Meet The Robinsons | 2007 | CGI | C |
| Ratatouille | Ratatouille | 2007 | CGI | C |
| Come d'incanto | Enchanted | 2007 | tecnica mista | C |
| Bolt, un eroe a quattro zampe | Bolt | 2008 | CGI | C |
| WALL•E | WALL•E | 2008 | CGI | A |
| A Christmas Carol | A Christmas Carol | 2009 | CGI | C |
| La principessa e il ranocchio | The princess and the frog | 2009 | animazione | B |
| Up | Up | 2009 | CGI | B |
| Toy Story 3 – La grande fuga | Toy Story 3 | 2010 | CGI | C |
| Rapunzel | Tangled | 2010 | CGI | B |

Tabella 2.3 - Lista dei film Disney e Disney-Pixar usciti nelle sale cinematografiche (2001-2010).

PARTE SECONDA

NATURA E AMBIENTE NELLA PRODUZIONE WALT DISNEY

Era il 1934 quando Walt Disney incontrò Joseph Rosenberg, consulente finanziario della United Artists e tramite dello Studio con la banca d'America, per ottenere una linea di credito da un milione di dollari. Disney aveva in mente un progetto ambizioso, mai tentato in precedenza: un film d'animazione della durata di un film normale. Solo un anno dopo, Disney annunciò alla stampa che avrebbe iniziato la produzione di un lungometraggio di animazione tratto dalla classica fiaba dei fratelli Grimm, *Biancaneve e i sette nani*. La reazione entusiastica della stampa non fu condivisa dall'industria del cinema, che si mostrò scettica. Come riporta Marc Eliot, «nessuno spettatore, si pensava, sarebbe stato disposto a sorbirsi quasi un'ora e mezzo di disegni animati, tanto più che il soggetto era una fiaba non particolarmente allegra» (Eliot, 2008). Tanto che fra gli addetti si cominciò a parlare della «follia di Disney».

Il resto della storia la conoscete. Al suo primo lancio, *Biancaneve e i sette nani* fu visto da più di venti milioni di spettatori paganti e guadagnò più di otto milioni di dollari.

Disney, espandendo il linguaggio dell'animazione, riuscì a raggiungere un pubblico più ampio, trasformandolo in uno dei generi più amati per il pubblico di ogni età, aprendo «un orizzonte nuovo e affascinante a tutta l'animazione,» come sottolineò l'Academy of Motion Picture Arts e Sciences, facendogli omaggio di un Oscar di grandezza normale, circondato da sette più piccoli.

L'importante innovazione di Disney andò ben oltre un aumento della durata: fu necessaria una profonda innovazione tecnica nel modo di concepire la narrazione, per estendere gli elementi comici tipici del cortometraggio animato mantenendo la capacità di tenere alta l'attenzione del pubblico. Ne emerse un nuovo genere narrativo, nel quale la possibilità di raffigurare l'ambiente naturale si ampliò notevolmente.

La presenza di personaggi animali nelle produzioni Disney non era certo una novità. Mai, però, i contesti in cui le icone protagoniste dei primi cortometraggi animati, come Topolino o Paperino, erano quelli propri della loro specie, ma per lo più contesti urbani. Così come la loro gestualità e i loro comportamenti erano esclusivamente umani: mai si vedeva in un cartone Paperino nuotare in uno stagno o Topolino avere nessuno dei comportamenti tipici del roditore.

Ma già da principio la forma più espansa di animazione collocò le sue storie in ambienti naturali selvaggi. Così fu per *Biancaneve e i sette nani*, così come per la gran parte dei film che seguirono.

Nei cartoni che seguirono negli anni Quaranta, solo *Pinocchio* (1940) e *Dumbo* (1941) non furono collocati nel contesto della natura selvaggia. Ma anche laddove la natura occupa solo alcuni passaggi del film, essa occupa funzioni diverse, spesso simboliche o emotive.

Quello che importante sottolineare fin da subito, infatti, è che queste rappresentazioni andarono sempre ben oltre la mera funzione decorativa.

In *Cenerentola* (1950), per esempio, dove l'azione è focalizzata in un ambiente domestico, la realtà del mondo animale ha lo scopo non solo di sostenere l'eroina, ma anche di sovvertire l'autorità di una cultura umana repressiva e autoreferenziale, che, non a caso, non ha contatti con la realtà naturale. Nel definire il territorio nella nuova forma estesa, Disney definisce una nuova centrale area tematica. La rilevanza dell'elemento natura si è mantenuta tale fino ai lungometraggi più recenti, pur nelle numerose evoluzioni nella forma della rappresentazione, e ci permette di compiere delle riflessioni su questa centralità.

È quindi lecito a questo proposito elaborare delle ipotesi: sono tre le motivazioni principali che ho individuato in questo tipo di quadro.

In primo luogo, i forti legami della Disney con i canoni della fiaba, che colloca le vicende in un paesaggio naturale ma soprattutto attribuisce all'ambiente, alle sue caratteristiche e gli elementi che lo costituiscono un valore simbolico, che fanno spesso riferimenti agli archetipi di cui il genere è profondamente ricco.

In secondo luogo, l'imponente presenza di personaggi animali, talvolta collocati nei loro paesaggi originari e caratterizzati da aspetto, movimenti e comportamenti tipici, talvolta invece fortemente antropomorfizzati. Questi però, quale che sia il loro aspetto, presentano un punto di vista contrapposto a quello umano: molti film sono giocati sul contrasto fra mentalità e comportamenti umani e ferini.

In terzo luogo, il profondo radicamento che i film Disney possiedono, come tutte le grandi produzioni di successo, con il contesto storico e le problematiche del suo tempo. Non a caso, il ruolo dell'ambiente naturale nella nostra vita, e il nostro modo di relazionarci con la natura sono argomenti divenuti di grande importanza nella congiuntura storica in cui ci troviamo a vivere.

1. I canoni narrativi della fiaba

I film di animazione fanno un largo uso di elementi archetipici, che svolgono un ruolo fondamentale, sebbene spesso subliminale, nell'articolare la comprensione e relazione dell'uomo con la natura nei film. In questo contesto, *Biancaneve* è paradigmatico. Cacciata dal regno di odio e gelosia rappresentato dal castello, ella ricrea la sua casa sistemando la casetta dei nani, e lo fa con l'aiuto degli animali della foresta, che assumono il tradizionale ruolo fiabesco di aiutanti dell'eroe.

Ma il ruolo degli animali, che diviene centrale sia per la quantità di specie coinvolte che per lo sforzo creativo utilizzato per ritrarre le loro attività, assume un peso e un ruolo centrale nella storia. La partecipazione degli animali nell'operato di Biancaneve non solo diviene un segnale atto a indicare come l'operato di Biancaneve sia naturale, e quindi buono, ma che rappresenti il vero modello di una ideale e indipendente relazione fra gli esseri umani e la natura, concepita in un modo giocoso e divertente.

La lettura che ne fa David Whitley, nel suo *The idea of Nature in Disney Animation* (2008), trae linfa da un'approfondita contestualizzazione nel panorama della letteratura americana, di cui egli fa largo uso e di cui mi limiterò ad alcuni accenni nel corso della trattazione.

Secondo l'autore, è il genere letterario del pastorale americano a costituire il modello fondamentale per *Biancaneve*, come per la maggior parte dei film d'ispirazione fiabesca realizzati fino alla morte di Disney, nel 1967.

Il pastorale pone gli esseri umani in una relazione ideale con il mondo naturale, sia questa una natura selvaggia o una natura contadina fatta di animali addomesticati dall'uomo.

Esso può includere il lavoro che la natura impone agli uomini e alle donne come tributo che essi pagano verso la terra; può anche promuovere la consapevolezza della durezza di questo genere di vita. Ma questa durezza non è dominante: la chiave del pastorale è data da un'espressione d'innata empatia tra tutti gli esseri viventi, spesso evocata liricamente e spesso associata a una concezione idealizzata dell'"eros" umano.

La Disney prende molto di tutto questo, anche se in maniera non sempre evidente. Il classico modello della rivisitazione fiabesca, che è divenuto il suo marchio di fabbrica, può essere ricondotto ad alcuni dei temi centrali del pastorale americano. Ovviamente, ci sono molti elementi che distinguono il lungometraggio dal pastorale americano, come tono e ambientazione. Le prerogative maschili del pastorale vengono femminilizzate e, nella Disney, la realtà domestica tende a predominare.

2. Gli animali in Disney: emozioni e umorismo

I film di animazione Disney sono concepiti, prima di tutto, come delle commedie sentimentali, fortemente giocate sulle emozioni che riescono a suscitare nello spettatore.

Disney crea storie per sollecitare la nostra sensibilità: inventando animali con caratteristiche esagerate, tali da esaltare la loro tenerezza, utilizzando personaggi stereotipati, sviluppando situazioni statiche con svolte improvvise, per tenere alta l'attenzione dello spettatore.

Gli animali, come abbiamo detto, quando non sono aiutanti, in senso fiabesco, del protagonista, sono “i buoni”, i portatori della verità, e, quando viene messo in scena uno scontro di valori, i portatori di un’etica contrapposta a quella umana.

Questa strategia, secondo quanto riporta Whitley, è spesso stata vista come un tentativo di assecondare i gusti del pubblico, invece di volerlo mettere alla prova; critica, questa, probabilmente favorita dall’espansione e dal successo planetario della Disney, che domina tutt’ora il mercato dall’intrattenimento per bambini. Ma cercando di andare oltre le finalità commerciali e di pubblico, la ragione di questa scelta potrebbe essere diversa.

Se la stragrande maggioranza del mondo occidentale ha ridotto il problema ambientale e la questione sulla sostenibilità a un obiettivo tecnologico, senza cambiamenti sostanziali nello stile di vita in nome della crescita economica e della produttività, altre persone all’investire nelle tecnologie verdi preferiscono teorizzare non solo l’investimento in tecnologie e la riduzione dei consumi, ma una vera e propria rivoluzione dei nostri valori e ritmi di vita: cambiare cioè radicalmente il modo in cui ci rapportiamo al mondo naturale e agli altri organismi, umani e non umani, cambiando la nostra relazione con il mondo che ci circonda. In questo contesto, non si può non notare l’analogia con la “teoria della decrescita”, che propone un rallentamento della crescita economica e una profonda discussione dei nostri stili di vita verso una maggiore “lentezza”, nei ritmi di vita come nei consumi (Latouche, 2007).

È questa la vera sfida che l’agenda ambientale del Ventunesimo secolo ci ha imposto. Da qui, nasce la domanda su che ruolo debba avere l’arte del trasmettere ideologie sociali e costruire la nostra consapevolezza. Può l’arte popolare, che per sua natura semplifica le questioni controverse e si serve di espedienti narrativi basati sulle personalità dei personaggi e sull’azione, piuttosto che sulla riflessione, avere un ruolo in questo processo? Se consideriamo questa possibilità, è chiaro come il ruolo esaltato del sentimentalismo nell’opera della Disney può fornire un’arena critica dove le emozioni e l’umorismo non fungano da barriera ma costituiscano una dimensione protetta per mettere in scena problemi cruciali e tentare di esplorarli.

Un esempio di come questo dibattito possa essere portato avanti dalle opere Disney è una delle prime produzioni della compagnia, *Bambi* (1942).

Bambi è stato innovativo nel realizzare una trama di tipo archetipico: natura idilliaca messa in pericolo dalle azioni umane all’interno di una particolare congiuntura storica. Il film, pur in maniera popolare, incarna molto bene il tema legato all’etica della conservazione, molto caro alla tradizione nordamericana. L’attenzione e sensibilità con cui gli animatori hanno realizzato il progetto,

compreso il modo in cui tu scelto di rappresentare l'ambiente, permise alla vita degli animali di assumere diversi significati. Da una parte, la storia della crescita di un cucciolo di cervo fino all'età adulta, sopravvissuto all'impatto emotivo della morte della madre in tenera età, può essere interpretata come la classica fiaba di maturazione, legata al ciclo della vita, fornendo allo spettatore una possibilità d'immedesimazione emotiva attraverso l'antropomorfizzazione dei personaggi.

Dall'altra, però, il tema della conservazione e la condanna, completa e inappellabile, delle pratiche di caccia portata avanti per tutto il film, trova un importante supporto dell'identificazione emotiva dello spettatore con i personaggi animali e con l'immagine idilliaca della foresta come un paradiso perduto, a cui la nostra umanità è profondamente legata.

Il sentimentalismo può diventare però anche un'arma a doppio taglio: da un'altra prospettiva, una natura così meravigliosa può creare una barriera con lo spettatore, e rendergli più difficile metterla in relazione con una natura reale. La coreografica e affettuosa interazione fra animali appartenenti a specie diverse, la rispondenza ad alcuni canoni di bellezza tipicamente umani, come grandi occhi, l'assenza di predatori, e il dipinto di un mondo surreale dove regnano innocenza e concordia, può creare una impressione di utopia che impedisce una qualsiasi immedesimazione.

Il potere emotivo che i film Disney sono in grado di produrre dipende, infatti, in forma e grado, anche dalla qualità del realismo che li caratterizza. Dopo i primi anni, la casa produttrice si caratterizzò per una svolta artistica verso il realismo. Enormi risorse tecniche e artistiche vennero sfruttate per approssimare la realtà attraverso movimenti e dettagli sulle superfici, pur mescolando dettagli reali e fantastici. Nel momento in cui la Disney assunse un ruolo mondiale dominante nell'ambito dei film di animazione per i successivi sessant'anni, racconta Whitley, questa svolta artistica fu ovviamente estremamente significativa e provocò una serie di risposte critiche tra i teorici e gli storici del tempo. Questo criticismo si orientò in direzioni opposte e spesso contraddittorie. Da una parte, si osservò come il dominare del realismo tendesse a frenare lo sviluppo di strategie formali più radicali. Dall'altra, molti degli scrittori che analizzarono il tema della natura nei film di animazione Disney sostennero che i film non fossero sufficientemente realistici.

Uno dei problemi che si pongono nell'applicare l'etichetta di realismo nell'analisi dei film della Disney è che questa si riferisce a una molteplicità di espedienti artistici. Sebbene vi siano alcuni elementi costanti che caratterizzano la produzione fin dai primi anni, notevoli varianti possono esercitare un effetto nel modo in cui i film vengono percepiti.

Prendiamo ad esempio due film estremamente diversi, *Bambi* e *Alla ricerca di Nemo*. Il realismo in questi due film persegue finalità molto diverse fra loro. In *Bambi* il realismo è al servizio di un'etica della conservazione, mentre le variazioni nei dettagli naturalistici lavorano per sensibilizzare lo spettatore con un ambiente di foresta descritto nei minimi dettagli, vissuto dal punto di vista degli animali.

Pur se superficialmente simile, l'iper-realismo di *Alla ricerca di Nemo* è molto meno focalizzato nel locale. Il film presenta la bellezza del mondo subacqueo con la sensualità di un ambiente esotico, dove il viaggio epico lungo l'oceano mostra le migrazioni animali assieme agli effetti del turismo contemporaneo. La connessione con il turismo e la depredazione degli ambienti locali non è però segnalato allo spettatore con la stessa forza morale che caratterizza l'incursione distruttiva dei cacciatori nella foresta di *Bambi*, e il realismo di *Alla ricerca di Nemo* è legato a un'etica più moderna, che raggiunge più persone ed è più provocatoria, ma molto più ambigua nei suoi effetti.

3. I legami con l'attualità

La capacità di puntare tramite il sentimentalismo in differenti direzioni va anche messo in relazione al particolare contesto storico in cui esso viene concepito. Emblematico, in questo contesto, è il caso di *Bambi*. L'uscita del film nella sale avvenne poco dopo l'ingresso degli Stati Uniti nella seconda guerra mondiale, in seguito al bombardamento di Pearl Harbour. In un tale periodo, non solo *Bambi* non raccolse il successo desiderato, ma non riuscì a recuperare i costi di produzione. L'ambiente idilliaco e bucolico di *Bambi* era forse in contrasto con lo stato d'animo generale, orientato alla guerra contro la minaccia mondiale costituita dal nazifascismo. Fu solo negli anni Cinquanta, quando fu riproposto diverse volte, che il film cominciò a colpire nel segno la coscienza ambientale del pubblico e divenne uno dei film più popolari di tutta la produzione Disney, divenendo il terzo maggiore successo di pubblico dopo *Via col Vento* e *Tutti Insieme Appassionatamente*.

Fu così che *Bambi*, che nell'anno della sua realizzazione non era altro che un'immagine della filosofia ambientale di stampo conservatore dell'epoca, divenne una vera e propria icona dell'ambientalismo, con un grado di coinvolgimento che mai ci si sarebbe aspettati da un film di animazione. Molti dei bambini che guardarono il film divenendo adulti in molti casi fecero proprie queste critiche divenendo attivi ambientalisti. Il potere emotivo del film agì in diverse direzioni, cosa che tutt'oggi è ben evidente quando nell'ambito della politica americana il titolo del film è spesso evocato come appellativo sprezzante per indicare atteggiamenti di sentimentale indulgenza

verso la protezione degli animali. Il nome di Bambi arrivò ad assumere un ruolo simbolico all'interno dei dibattiti pubblici sulla caccia, utilizzato con un'accezione sprezzante in espressioni come "fattore Bambi" o "sindrome di Bambi" da parte delle opposizioni liberali per designare la nuova generazione emergente di ambientalisti. Chi vide per la prima volta il film negli anni Cinquanta riconobbe in seguito il potere emotivo che aveva avuto su di loro e che era stato poi decisivo nel preparare il terreno al loro successivo attivismo politico.

4. Fasi chiave della produzione Walt Disney

Nella panoramica generale che seguirà, che ha avuto come spunti di analisi e linee guida il lavoro di Whitley, ho rispettato la suddivisione compiuta dall'autore nel suo testo, di tipo storico-culturale e tematico.

Dal punto di vista storico – culturale, possiamo individuare nella produzione due importanti fasi.

La prima corrisponde al periodo presieduto da Walt Disney stesso (1937–66) e quello in cui Michael Eisner (1984-2005) ne fu a capo ed esercitò una decisiva influenza sulla politica della produzione. Le produzioni relative al periodo intermedio fra questi due personaggi sono di minore interesse per il tema trattato, oltre che di peggiore qualità artistica. Questa suddivisione permette anche un confronto fra i diversi contesti storici che le caratterizzano e che risultano determinanti.

È evidente come entrambi questi personaggi abbiano avuto un forte coinvolgimento personale nel tema della natura selvaggia e la questione ambientale, pur nella distanza che separa l'ideale con la sua realizzazione in opera.

Walt Disney si formò trascorrendo la sua infanzia nella piccola comunità rurale di Marceline, dove ebbe origine il suo interesse per le arti grafiche e i suoi primi tentativi di rappresentare gli animali domestici e selvatici che lo circondano. La relazione fra uomo e ambiente che predomina nei film di Disney è popolare e familiare. Laddove è centrata su protagoniste femminili, la sua immaginazione si basa su ideologie contemporanee che associano le donne con il mondo naturale così come con il lavoro domestico.

Le radici di Eisner, al contrario, furono cittadine e cosmopolite. Cresciuto in una ricca famiglia che viveva a Park Avenue a Manhattan, Eisner era già coinvolto nelle questioni ambientali quando approdò alla Disney. Fu co-fondatore della Environmental Media Association (EMA) alla fine degli anni Ottanta per promuovere consapevolezza ambientale in tutta l'industria cinematografica di Hollywood. Ma lo fece in un'epoca molto più politicizzata e cosciente, consapevole di come la

Disney avesse bisogno di rinnovare il modo di esprimere temi e intenti. Il tono e la consapevolezza dei nuovi film cambiarono in maniera sostanziale in quello che fu ribattezzato “Disney revival”, una arena per mostrare provocatoriamente un coinvolgimento crescente della nuova agenda politica centrata sulla questione razziale, il femminismo e l’ambientalismo.

Nell’ambito di questi due gruppi, i film sono stati poi raggruppati secondo una affinità di tipo tematico, che individua tre categorie principali.

1) Rivisitazioni fiabesche

Le rivisitazioni di fiabe sono senza dubbio d’importanza centrale nella produzione Disney e costituiscono un genere a sé stante. In tutte queste produzioni viene riproposta con forza l’associazione di alcuni elementi ricorrenti nelle fiabe classiche, come le ambientazioni rurali o naturali, aiutanti animali, sintonia fra i protagonisti e la natura. Principale esempio è *Biancaneve*, ma si possono citare anche *la bella addormentata nel bosco* e *Cenerentola*.

Mentre il tema appare marginale in altri lavori successivi, come *Pinocchio*, o nei più recenti film in CGI come *Shrek*, esso diventa centrale in due importanti fiabe del periodo eisneriano, *La sirenetta* e *La bella e la bestia*.

Le fiabe lavorano per archetipi producendo trame apparentemente semplici ma ricche di associazioni simboliche, spesso radicate nelle ansie e nei desideri dell’epoca in cui furono concepite. Mentre il lavoro nell’era di Disney tende a rappresentare la natura come un rifugio sicuro e a ricreare l’armonia con i rituali domestici, i film del periodo eisneriano tendono a drammatizzare una frattura fra la realtà umana e quella naturale.

2) La natura selvaggia del Nord America

Questa categoria è basata sull’ambientazione, ed esplora uno dei temi più centrali della letteratura americana: il significato e le implicazioni del concetto di natura selvaggia.

L’unico film appartenente a questa categoria dell’era di Disney è *Bambi*, anche se le tematiche avanzate dal film furono poi riprese nei molti documentari di grande successo degli anni Cinquanta. Il film rappresenta in modo archetipico il rapporto fra il mondo umano e naturale, focalizzandosi sulla natura in prima persona, messa in pericolo dall’azione umana rappresentata dai cacciatori, ma in una dimensione senza tempo, priva di qualsiasi contesto storico.

Quando il tema ritorna nell'era eisneriana, lo fa in un contesto storico ben preciso, quello di *Pocahontas*, la storia dell'omonima principessa indiana, per dare una immagine coscientemente revisionista della cultura degli Indiani d'America. L'ultimo film della categoria, *Koda, fratello orso*, colloca la sua fiaba sentimentale in una versione mitizzata della cultura Inuit verso la fine dell'Era Glaciale.

3) Ambienti tropicali

Anche questa categoria è definita dal contesto piuttosto che dal genere, anche se possiamo trovare alcune analogie tematiche. I principali film di questa sezione sono *Il libro della giungla* (1967), *Il re leone* (1994), *Tarzan* (1999) e *Alla ricerca di Nemo* (2003).

Di questi, solo il primo appartiene all'era Disney e rappresenta una sperimentazione in nuove direzioni, poi portata a pieno compimento verso la fine del secolo. Il setting di questi film nei tropici conferisce loro il fascino dell'esotico, ma la riproduzione dei paesaggi non è sempre improntata al realismo, quanto al suggestivo e all'evocativo. Questi film tendono a creare una realtà armoniosa in cui l'uomo può integrarsi completamente nella forma del mito popolare.

Il mito in *Il libro della giungla* e *Tarzan* è quello di un cucciolo d'uomo selvaggio che cerca di ritrovare la sua identità nella società umana. Ma il mito dominante è quello del ristabilimento dell'equilibrio naturale, come è evidente in *Il re leone* e *Alla ricerca di Nemo*.

Questi film tendono a raccontare un viaggio e le relazioni che esso crea in un confronto d'idee e abitudini, e rende questi film, nelle loro possibili interpretazioni, più aperti e sfaccettati di quanto possa inizialmente apparire. Presentati spesso in forma di dibattito, questi film permettono più esplicitamente di altri di passare in rassegna le problematiche dei contemporanei, sia in modo consolatorio che ironicamente liberatorio, in una modalità giocosa che al pubblico di divertirsi ma anche di riflettere.

Altri film, non direttamente inseribili in queste categorie ma che meritano menzione per motivi diversi, verranno citati qua e là nel corso della trattazione.

CAPITOLO 1. DAGLI ESORDI ALLA FINE DELL'ERA DISNEY

1.1 Le rivisitazioni fiabesche

Il film d'esordio della Walt Disney Animation Studios, *Biancaneve e i Sette Nani* (1937), è per moltissimi aspetti una pietra miliare della sua produzione. Si distingue, infatti, sia per la ricchezza del coinvolgimento nel tema della natura selvaggia, che per la fine qualità della grafica, che non ha precedenti. Così scriveva il *New York Herald Tribune* nel 1937: «Dopo aver visto *Biancaneve* per la terza volta, sono più certo che mai ce si tratta di uno dei pochi grandi capolavori mai visti sullo schermo...una di quelle opere di ispirato magistero artistico che letteralmente incantano lo spettatore...un'esperienza memorabile che tocca il profondo dell'anima» (Eliot, 1993). Il film inaugura il fortunato filone della rivisitazione fiabesca, che avrà il suo apice negli anni Cinquanta prima, con film come *Cenerentola* (1950) e *La bella addormentata nel bosco* (1959), e negli anni Novanta poi, con *La sirenetta* (1989), *La bella e la bestia* (1991), *Aladdin* (1992), per tornare in auge in alcuni dei film più recenti, come *La principessa e il ranocchio* (2009) e *Rapunzel* (2010).

Biancaneve e i sette nani (1937)

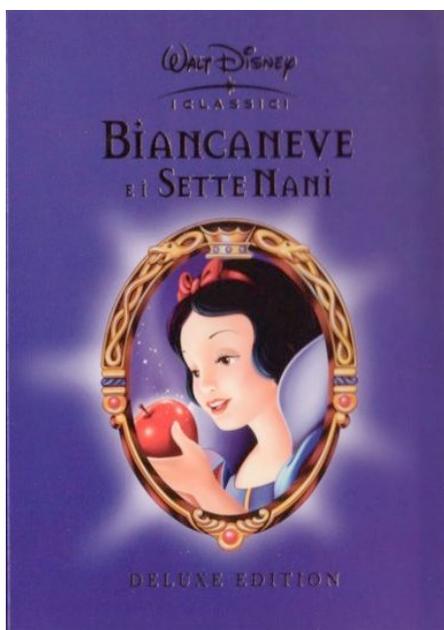


Figura 1.1.1 – Copertina del DVD Disney

La storia di *Biancaneve* è costruita su di una sinossi piuttosto semplice, tratta dall'omonima fiaba popolare europea la cui versione più celebre è quella dei fratelli Grimm, in una prima edizione del 1812, pubblicata nella raccolta *Kinder und Hausmärchen*, (*Fiabe dei bambini e del focolare*).

Si tratta della storia di una principessa sfortunata, chiamata *Biancaneve* per il candore della sua pelle, dapprima ridotta a fare la sguattera nel suo stesso castello dalla regina sua matrigna, invidiosa della sua bellezza, e poi per suo ordine condotta nel bosco da un cacciatore perché la uccida. Il cacciatore però non ha cuore di farlo e la lascia andare.

Biancaneve fugge nel bosco fino ad arrivare alla casetta dei sette nani, dove è accolta e si fa in breve tempo benvolere dai suoi abitanti. La matrigna scopre ben presto il suo nascondiglio e, vestita da vecchina, si reca alla casetta dei nani, dove con l'inganno le fa addentare una mela avvelenata, che la precipita in un sonno mortale. I nani la pongono in una

bara di cristallo nel bosco, e qui la trova il principe, che con un bacio la risveglia e la porta via con sé.

Molti sono i particolari che variano rispetto alla versione originale dei fratelli Grimm, ma l'aspetto più rilevante per noi è senza dubbio la modalità con la quale l'eroina si relaziona al mondo naturale, in una simbiosi perfetta con il paesaggio, le piante e gli animali.

L'associazione di Biancaneve con il mondo naturale domina l'immaginario del film: quest'aspetto è responsabile di gran parte del suo impatto emotivo, facendo eco ai momenti di gioia, tensione, tristezza. La presenza degli animali, in verità, quali aiutanti e guida dell'eroe nel perseguire la sua missione, è da sempre connaturata al genere della fiaba popolare. Mentre però nella fiaba questi espedienti sono sviluppati in una maniera schematica ed esclusivamente funzionale alla narrazione, in *Biancaneve e i sette nani* questo legame assume un significato morale ed emotivo tale da farne il cuore del film: da supporto all'azione esso diviene un vero e proprio modo di essere.



Figura 1.1.2 – Jim Salvati, Snow White on the Balcony

Già dalla scena di apertura, che vede fra le mura del castello il primo incontro fra Biancaneve e il principe, le colombe circondano la principessa accompagnando docilmente i suoi gesti come in una coreografia, istintivamente richiamate dalla bontà e grazia della fanciulla; quando parla alle bestiole, queste sembrano capirla e a loro modo le rispondono. Secondo l'analisi di David Whitley, questa comunione richiama chiaramente il genere letterario del pastorale, di cui è

senza dubbio un esempio: il veicolo di questo legame profondo è non a caso la musica e ancor più il canto, durante il quale Biancaneve e gli animali si fanno spesso eco l'uno l'altro.

La contrapposizione di toni, come detto, assume un importante ruolo psicologico: i toni cupi e i contorni minacciosi dei contesti naturali, per esempio, hanno il sopravvento in tutti i climax del film, quando la protagonista è in condizioni di criticità. Quando Biancaneve fugge via dal cacciatore la natura sembra riflettere il terrore che si impossessa di lei, traducendosi in uno scenario che da ridente e bucolico si fa lugubre e tetro, spaventoso. Ella rimane impigliata in scure liane, occhi minacciosi spuntano ovunque, alberi con rami aguzzi simili a mani adunche la trattengono e cercano di afferrarla, occhi enormi la guardano sospettosi, tronchi galleggianti divengono famelici coccodrilli, insomma la natura in toto sembra diventarle ostile, in un crescendo musicale che culmina con il suo pianto disperato. Ma è tutto frutto della sua suggestione: la mattina, al risveglio,



Figura 1.1.3 – *Biancaneve nel bosco.*

quegli stessi occhi che la guardavano nella notte si rivelano essere con la luce innocui animaletti, impauriti quanto lei, che curiosi la circondano e la osservano; e, com'è naturale, anche loro sono presto conquistati dalla sua dolcezza divenendole fedeli amici, accettando le sue carezze, ascoltando le sue parole, perfino consigliandola, fino a condurla alla casetta dei sette nani.

In modo analogo, sono gli animali, in un impeto di affetto nei confronti di Biancaneve, ad attaccare in massa la matrigna nelle sembianze di vecchina per difenderla, per poi correre insieme ad avvertire i sette nani e poi spingerli, tirarli, condurli in groppa fino alla casetta in una impetuosa scena a cavallo fra il comico e l'epico. Ma i piccoli amici di Biancaneve sono anche e soprattutto protagonisti di tutti i momenti di gioia e positività: aiutano Biancaneve a riassetare e pulire la casa, prendono parte ai balli festosi dei sette nani e Biancaneve nella casetta, ed esultano gioiosi quando finalmente il principe, ritrovata la fanciulla, la riporta in vita con il suo bacio.

La natura quindi, in particolare la componente animale, è un elemento di rinforzo degli schemi (climax, anticlimax) e dei ruoli narrativi (eroina protagonista, antagonista, aiutanti) insieme alle suggestioni evocate dalle musiche, rafforzando il senso ora di gioia, ora di pericolo, ora di criticità e ora di positiva soluzione.

Disney si serve anche della natura, nel suo ruolo simbolico, per coadiuvare quei forti contrasti, quella serie di opposizioni archetipiche che caratterizzano il genere fiabesco. L'opposizione principe è quella che contrappone la Regina e Biancaneve: ha un valore morale, simboleggia il male e il bene. La principessa appare costantemente contornata da una moltitudine di animali pacifici, solidali e devoti, ed è collocata per lo più in luoghi ameni; l'indole positiva di Biancaneve verso ogni cosa è chiaramente un'esaltazione della vita e delle sue forze naturali.



Figura 1.1.4 - *Evil Hag, Old Witch*

La Regina, per contro, è accompagnata da un corvo maligno, raffigurata in contesti grigi, bui e spogli come quelli del castello. E anche quando questa esce all'esterno, il paesaggio cambia: è più roccioso e arido, gli alberi vivi sono radi e il suolo è disseminato di tronchi e rami morti, gli unici animali presenti sono avvoltoi e ratti, tutti animali che si nutrono di carogne. Mentre il colore identificativo di Biancaneve è il bianco, simbolo d'integrità e purezza, quello della Regina è il nero, associato alla notte e alla morte.

Alcuni autori, sostiene Whitley, hanno addirittura intravisto dei legami fra le due figure, sostenendo come la Regina rappresenti "l'ombra oscura di Biancaneve" (Thomas, 1989): sulla base della teoria degli archetipi jungiani, si sostiene che l'ombra rappresenti gli aspetti oscuri e meschini della personalità di Biancaneve, il suo lato nascosto; alcuni elementi sembrano supportarlo, come la bellezza stessa di Biancaneve, pelle candida e labbra rosse con una capigliatura corvina, oltre al continuo contrasto competitivo fra le due figure, o scene come quella della foresta notturna, quella sorta d'iniziazione che la fanciulla compie dopo la sua fuga nel bosco. In questa scena, Biancaneve entra a piene mani nel mondo paranoico dei suoi timori nascosti, che s'identificano con il regno della Regina. Non solo la principessa è persa nel bosco, ma lo è nelle sue paure, e tutti quegli animali che le sembrano spaventosi non sono altro che la versione oscura dei suoi amici selvatici. Un aspetto che, non a caso, è assente nella fiaba originale, dove la foresta non perde mai la sua realtà oggettiva. Il ritorno di Biancaneve alla purezza è simbolicamente rappresentato dalla scena in cui ella cade in acqua, che è stata definita come "l'equivalente della morte al livello cosmico" (Douglas, 1984), ed è necessaria perché Biancaneve esca dal regno oscuro e morboso della Regina. Quest'aspetto ci permette di intravedere due possibili visioni della natura tipiche del pastorale americano, nel quale Leo Marx individua due tipologie, «una che è popolare e sentimentale, l'altra immaginativa e complessa» (Marks, 1964). Cosa rappresenta dunque questo dualismo? La tematica, tipica della cultura occidentale moderna, della lotta dell'umanità con la natura per il controllo dei processi di decadenza, tossicità, malattia e morte, oppure una visione olistica del mondo naturale, che comprende e integra tutti questi processi?

Secondo Whitley, sebbene *Biancaneve e i sette nani* presenti aspetti popolari e sentimentali della fiaba, costruiti sulla base di stereotipi, gli archetipi presenti nel film rivelano una certa complessità e molteplicità di livelli, una distinzione non netta fra bene e male, e il primo classico di animazione Disney può essere ascrivito come portatore di una visione complessa e immaginifica. Occorre non dimenticare, in questo frangente, la dura infanzia di Disney, trascorsa a lavorare duramente per un padre patriarca, solito alle pesanti e ingiustificate punizioni corporali, con la cintura o la frusta.

Sebbene Disney non fu mai capace di ammettere quanto di sé fosse presente nei suoi film, è evidente come la famiglia, nei suoi eccessi tragici, sia un tema drammatico ricorrente in questo come in molti film che seguirono: in *Pinocchio*, *Fantasia*, *Bambi*, «gli eroi disneyani sono tutti vittime di una fragilità costitutiva, esteriorizzata nella perdita o mancanza delle figure dei genitori» (Eliot, 1993).

Rimane però da trattare un ultimo aspetto, messo in luce da Whitley. Se è vero che la relazione che lega Biancaneve e gli animali del bosco è indubbiamente di affetto ed empatia, questa non trascende mai in una identificazione che oltrepassi il confine fra la natura umana e quella animale e i ruoli che le contraddistinguono. In maniera simile al successivo *Bambi* (1942), gli animatori Disney popolano la scena di una gran varietà di specie, chiaramente identificabili, tra i quali cervi, conigli, procioni, moffette, scoiattoli, pernici, emidi, tartarughe, uccelli azzurri. Anche gli habitat di queste specie sono riprodotte in maniera realistica: dalle tane dei conigli, alle case costruite da alcuni piccoli mammiferi nelle parti basse degli alberi, a quelle degli uccelli. La biodiversità presente è quantomai inusuale per un film animato, e ne fa un altro aspetto pioneristico del film. Ma altrettanto insolito e significativo è il limite alla loro antropomorfizzazione, che li rende privi di parola. Il linguaggio muto pone l'accento sulla loro natura selvatica e ne mantiene l'integrità. Questo espediente sarà maggiormente sfruttato in opere come quella di Miyazaki e nella produzione Dreamworks *Spirit* (2002), con intenti più consapevolmente e politicamente orientati verso valori di conservazione, ma, come vedremo, è presente in forma più limitata anche in classici Disney successivi, come *La bella addormentata nel bosco* (1959). Anche se non raggiunge il livello che si può osservare in produzioni successive, come *Bambi* (1942), è evidente un'attenzione particolare nella rappresentazione realistica delle posture e dei movimenti delle specie rappresentate per caratterizzarle in maniera specifica, dando spesso spazio in tal modo a espedienti comici come quello della tartaruga, che con la sua estenuante lentezza arriva nei posti sempre nel momento in cui tutti gli altri animali hanno cominciato a tornare indietro.

Questo confine, atto a mantenere l'integrità del mondo umano da quello selvatico, è evidente anche da altri particolari. Anche nella scena in cui i personaggi animali giungono al loro massimo grado di domesticazione, aiutando la principessa a pulire la casetta dei nani, alcuni particolari a prima vista inosservati risultano significativi: nel pulire e rassettare la casetta, Biancaneve è l'unica a non avere un rapporto diretto con la sporczia, utilizzando la ramazza, mentre gli animali vi sono a contatto diretto, leccando lo sporco sui piatti, respirando la polvere, e spolverando, lavando e riordinando con movenze tipiche della specie e parti del corpo caratteristiche, come le code. Essi inoltre

compiono in alcune procedure una serie di scorrettezze, alle quali sono redarguiti da Biancaneve, che insegna loro il modo giusto di farle, in un gioioso rituale accompagnato dal canto. Non vi è più traccia di quest'aspetto in film successivi, come *Cenerentola* (1950): qui le topoline, aiutanti della protagonista, sono delle vere e proprie massaie, che con un lavoro di squadra riescono addirittura a rammodernare e confezionare un vestito.

Ma soprattutto, è il legame con l'elemento domestico a fare la differenza: al ritorno dei nanetti alla casa, nonostante la devozione con la quale gli animali avevano pulito la casa e si fossero persino accoccolati accanto a Biancaneve nella camera da letto, al primo udirli tutti gli animali scappano fuori nella radura, senza per questo perdere il loro ruolo di aiutanti. E perfino quando Biancaneve è in pericolo, in procinto di assaggiare la mela avvelenata, e gli animali attaccano in massa la Regina nelle sembianze di vecchina, il "confine" è rispettato: nel momento stesso in cui Biancaneve conduce la vecchina nella casetta, gli animali si limitano a osservare la scena dalla finestra senza intervenire, per poi correre ad avvertire i nani "delegando" a loro un intervento più diretto.

L'elemento domestico ha però in Biancaneve un'ulteriore valenza, legata al contesto storico in cui si colloca la realizzazione del film. Il periodo compreso fra gli anni Trenta e gli anni Cinquanta negli Stati Uniti vede l'emergere di un'idea di ambiente domestico non solo pulito e ordinato, ma sterile. Gli standard d'igiene utilizzati negli ospedali vengono importati nelle abitazioni private. Una tendenza coadiuvata dalle nuove specie di microrganismi identificati dalla microbiologia di quegli anni, e alimentato dalla fiorente industria chimica che mirava ad ampliare il mercato della vasta gamma di prodotti atti a combattere ogni tipo di microrganismo visibile e invisibile. In Biancaneve, non a caso, una parte consistente del film è occupata dall'azione della pulizia: quella della casa, fatta dalla principessa insieme agli animali del bosco, così come quella dei nanetti, da lei costretti a lavarsi prima di mangiare.

L'ambiente domestico era divenuto un campo di battaglia in cui bottiglie, spray e gel erano le armi necessarie per distruggere ogni traccia di vita microscopica proveniente dall'esterno, associata alla malattia e naturalmente alla morte. La spesa in detersivi degli Stati Uniti era cresciuta in quegli anni dai 6 milioni di dollari del 1909 ai 46 milioni nel 1929. Da qui la tendenza alla separazione fra il mondo naturale e quello domestico isolato, riscaldato e reso sterile, che raggiunge il culmine in questi anni. In questo senso, la presenza degli animali intenti ad aiutare Biancaneve nell'azione di pulizia rappresenta per Whitley un tentativo di accorciare la distanza fra i due ambienti.

In definitiva, l'aspetto più distintivo e originale di *Biancaneve e i sette nani* sembra il fatto che, per la prima volta, l'antropomorfizzazione della componente natura non sia totale: nel tanto decantato

realismo che la Walt Disney Animation Studios apporta ai film d'animazione, vi sono finalmente degli elementi dati dall'osservazione empirica della natura, aspetti che verranno ulteriormente sviluppati e portati al culmine con *Bambi* (1942). Oltre a questo, sembra proprio che, nel rappresentare una figura di eroina così intimamente e positivamente legata al mondo naturale, la Disney abbia inaugurato un'idea di natura come un emblema positivo, ponendo l'accento con le nuove generazioni sulla sua forza e il suo potere, proprio nel momento in cui, mentre sempre più specie si riducono ed estinguono, vediamo tutti i giorni come la forza e il ruolo degli animali nel vero mondo naturale stia scomparendo.

Le fiabe degli anni Cinquanta:

Cenerentola (1959) e *La bella addormentata nel bosco* (1959)

Gli anni immediatamente successivi al primo classico Disney vedono una incredibile esplosione creativa della Walt Disney, che si sperimenta in molte direzioni diverse: storie animali come *Dumbo* (1941) e *Bambi* (1942) fino all'innovativo *Fantasia* (1940), o *Pinocchio* (1940), una versione più letteraria del genere fiabesco. La varietà di questi lungometraggi non è da meno rispetto alla loro qualità artistica, tanto che questa viene da molti considerata l'epoca d'oro dell'animazione Disney.

Quando infine negli anni Cinquanta la Disney si risolve a tornare al genere fiabesco, inevitabilmente le sue produzioni risultano perdenti nel confronto con il primo classico Disney.

Anche il coinvolgimento nel tema della natura selvaggia in questi film appare limitato, pure se con peculiarità simili a quelle di *Biancaneve e i sette nani*. Per un nuovo profondo e radicale coinvolgimento sarà necessario aspettare il revival operato da Eisner fra la fine degli anni Ottanta e l'inizio degli anni Novanta.

Whitley asserisce come gli anni Cinquanta del dopoguerra siano caratterizzati da una necessità di riaffermazione dei valori e degli ideali della cultura Americana in opposizione al comunismo. «Con il comunismo che offriva un'interpretazione drammatica della riforma sociale e dell'evoluzione storica, l'America si sentì in obbligo di avviare una crociata in direzione opposta per identificare una visione diversa della buona società» (Watts, 1995). I temi, cari a Disney, di elogio dell'individualismo dinamico e della nostalgica conservazione della realtà rurale, sono quindi ripresi in un'ottica di riaffermazione dell'*American Way of Life* per la nuova epoca in divenire.

Cenerentola (1950) mette insieme tutte queste tematiche: sopravvivenza in un ambiente competitivo e ostile, operosità e ambiente domestico, in un modo nuovo. In particolare, in una versione rinnovata della domesticazione della natura.

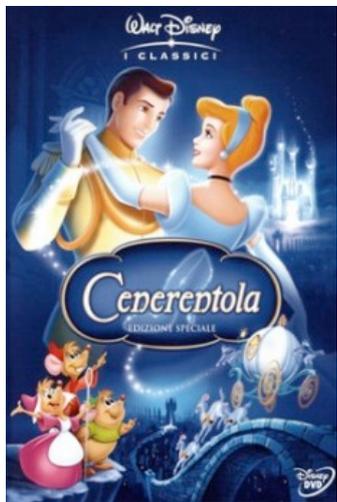


Figura 1.1.5 – Copertina DVD Disney

Il personaggio di Cenerentola, così come tante altre eroine delle fiabe, presenta forti affinità con la natura e il mondo animale, ma l'aspetto innovativo in questo caso è dato da un'immagine degli animali selvatici che si presentano regolarmente inseriti nei ritmi e nei rituali della vita domestica.

Sebbene Cenerentola sia una figura sottomessa e asservita nell'ambito della sua realtà familiare, è una figura centrale e autorevole nell'organizzazione della vita domestica, che è largamente animata da numerose forme di vita animale la cui presenza sembra indifferente agli altri membri della famiglia. Non solo Cenerentola nutre le galline del cortile, cerca di sedare la rivalità fra cane e gatto, e accetta le incursioni degli uccellini selvatici;

ma, in modo quasi gulliveriano, fa da protettrice di una crescente comunità di topolini.

Questo interesse intorno agli animali associati al lavoro domestico, al cibo e alla pulizia, può essere facilmente messo in associazione con la visione della natura in *Biancaneve e i sette nani*; quello in cui *Cenerentola* differisce è il grado di domesticazione che gli animali selvatici qui raggiungono. Gli animali rappresentati in *Cenerentola* sono quasi del tutto di provenienza domestica o contadina e qualsiasi energia vitale è diretta verso conforto e supporto materiale nei



Figura 1.1.6 – Topolini al lavoro

confronti dell'eroina.

Ma poiché una delle peculiarità del film sembra essere proprio la riconfigurazione della figura femminile in chiave domestica, verso una "sottomissione pre-bellica" (Allan, 1999), non vi è alcun interesse in questo caso a rappresentare le peculiarità delle diverse specie selvatiche, com'era avvenuto nel primo classico Disney. In *Cenerentola*, per contro, uccellini senza



Figura 1.1.7 - Uccellini ascoltano il racconto del sogno di Cenerentola

specifiche caratteristiche aiutano Cenerentola a spianare i cuscini, i topolini a vestirsi, senza che le loro specifiche abilità o caratteristiche anatomiche rivestano alcun ruolo.

Pur in assenza di legami con l'ambiente naturale, la fiaba di Cenerentola può essere in qualche modo associata, secondo la lettura di Whitley, a una forma specializzata di pastorale, nel quale la fanciulla regola e dirime le controversie fra le varie forme animali che la circondano, ma in un contesto rurale e domestico.



Figura 1.1.8 – Copertina DVD Disney

La bella addormentata nel bosco (1959) è la storia di una principessa che riceve, appena nata, la nefasta profezia di una strega malvagia, secondo la quale lei sarebbe morta entro i sedici anni per la puntura del fuso di un arcolaio. Tre fate buone la allevano, nel folto del bosco, come una contadina, per evitare che questa profezia si avveri. Ma la strega trova la ragazza e riesce a farla cadere in un sonno perenne. Il principe suo promesso, però, riesce a combattere e uccidere la strega e, con un bacio, la risveglia dal suo sonno annullando la profezia.

Questa fiaba, rispetto alla precedente, è maggiormente ricca nel suo immaginario naturale, per la presenza sia di paesaggi di foresta che di animali selvatici più esplicitamente caratterizzati nel loro aspetto e comportamento. Gli animali del bosco tornano a essere ritratti nel loro ambiente naturale e, pur in una stretta complicità con l'eroina, sono nuovamente dipinti con i movimenti, versi e abitudini peculiari della specie cui appartengono; come in *Biancaneve e i sette nani*, non a caso, essi tornano a essere muti, comprendendo le parole della principessa Aurora ma comunicando con lei solo attraverso cenni, versi e facendo eco al suo canto, come nella già nota prassi del pastorale americano. Anche qui, però, come in *Cenerentola*, manca la complessità di messaggi e significati che caratterizza *Biancaneve e i sette nani*.

È presente, anche se in forma più ridotta, quel dualismo fiabesco che contrappone bene e male, caratterizzando con colori, suoni e animali-aiutanti diversi, protagonista e antagonista:



Figura 1.1.9 - Malefica nel suo castello

mentre la principessina Aurora è presentata sempre in contesti naturali ridenti, luminosi, con una moltitudine di animali che la circondano, la strega Malefica è rappresentata da tinte fosche (prevalentemente nero e viola), paesaggi bui, e un corvo nero, come unico fedele compagno.



Figura 1.1.10 – Il principe Filippo combatte contro Malefica

Il momento di maggiore tensione emotiva, la battaglia fra il principe e la strega, è dominato da queste forze malvage: il cielo si oscura, coperto da un vortice nero di nubi, la foresta di rovi creata da malefica è nera e impenetrabile, e persino le fiamme che si sprigionano sono di un giallo pallido, quasi spettrale.

L'appartenenza di Aurora al mondo naturale è palesata molto chiaramente già nelle prime scene del film: non solo il suo nome, ma la canzone di apertura già la identifica come circondata da un'aura di primavera permanente. Le tre fate che si faranno tutrici di Aurora hanno nomi significativi: Fauna, Flora, e Serenella (Merryweather, "bel tempo"). Rosaspina è il nome con cui la principessa viene nascosta, al sicuro del folto del bosco.

Uno degli elementi più significativi è senz'altro la casetta nella quale Rosaspina viene cresciuta: costruita nel tronco di una quercia, con il suo tetto di paglia e la vegetazione che la ricopre quasi interamente, è per molti versi una riproposizione della casetta dei sette nani. Whitley, nel suo lavoro, sostiene come il cottage appaia come una connessione integrale con la forza dell'albero, la cui simbiosi strutturale con l'abitazione è così totale da passare inosservata.



Figura 1.1.11 - Rosaspina nel bosco



Figura 1.1.12 – Rosaspina danza con il suo principe-gufo

La scena più estesa che vede protagonisti gli animali è quella che vede il primo incontro fra Rosaspina e il principe: la scena ha inizio con la passeggiata della fanciulla nel bosco, che canta insieme agli uccellini in una sorta di botta e risposta. La simpateticità degli animali verso l'eroina non si limita però a questo: gli animali sono partecipi alla malinconia della principessa, che è l'unica, in una natura in piena stagione degli amori, a non avere un compagno. Gli animali arrivano addirittura, in una sequenza comica, a rubare gli

indumenti del principe e indossandoli in una maniera buffa, mimando un principe. Ma non appena il vero principe sopraggiunge, gli animali si ritirano, e il loro ruolo sembra esaurirsi. La loro presenza

sembra più un diversivo emotivo e narrativo che un soggetto dotato di un ruolo determinato di qualche genere, e l'elemento animale non riveste alcun ruolo indipendente dalla presenza umana.

Il caso di *Fantasia* (1940): la prima storia della vita sulla Terra animata

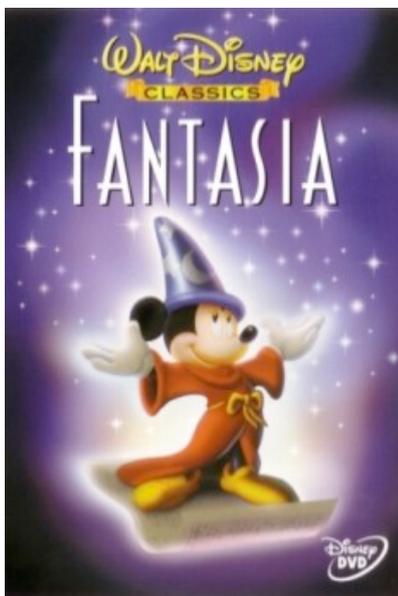


Figura 1.1.13 – Copertina DVD Disney

Una trattazione a parte merita *Fantasia*, il terzo classico Disney, senza dubbio una delle più riuscite sperimentazioni della Disney. Si tratta del lungometraggio che nel 1940 regala una sceneggiatura animata ad alcune delle più amate composizioni classiche dei nostri tempi, rese in musica dalla maestria di Leopold Stokowsky e della Philadelphia Orchestra. Otto diversi episodi in sé compiuti e autoconsistenti interpretano nelle modalità più diverse le produzioni di compositori di ogni epoca: da Johan Sebastian Bach, a Petr Il'ic Cajkovskij, a Igor Strawinsky, a Ludwig Van Beethoven, ad Amilcare Ponchielli, a Modest Petrovic Musorgskij, a Franz Schubert, fino alla contemporanea musica di Paul Dukas scelte per accompagnare la celebre scena dell'Apprendista

Stregone.

Il lungometraggio nel suo complesso non presenta un legame al tema ambiente degno di nota o approfondimento, e la brevità delle singole sezioni non permette alcun approfondimento tematico al riguardo. Ma sono già presenti alcuni spunti interessanti che meritano una menzione.

Primo fra questi è *Lo schiaccianoci* di Petr Il'ic Cajkovskij: l'animatore di questa scena sceglie di rappresentare un bosco fatato in cui una miriade di minuscole fate dalla livrea luminosa accendono la notte cospargendo foglie, acqua, fiori, steli, ragnatele di minuscoli bagliori colorati. Si tratta, molto probabilmente, di una metafora della notte e della rugiada che ricopre ogni cosa. Le rappresentazioni di *Fantasia*, fatte di brevi racconti con la sola finalità di dare un volto alla musica, perseguono fini di natura principalmente estetica, e non hanno caratteri di verosimiglianza. In questo capitolo vediamo funghetti correre in cerchio come danzatori orientali, e pesci avvolgersi in morbidi movimenti simili a quelli di danzatrici arabe. Ma, pur

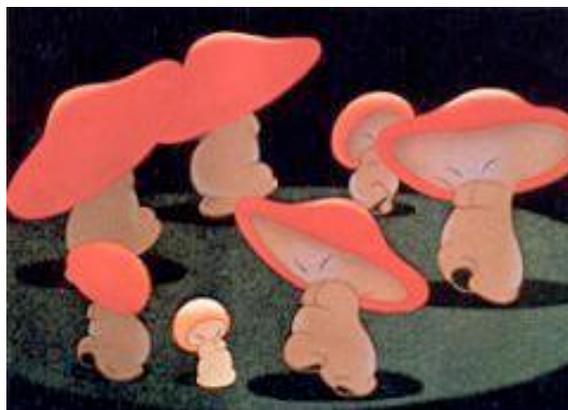


Figura 1.1.14 – La danza dei funghi in *Lo schiaccianoci*

in una connotazione puramente estetica, vediamo il cangiare dell'aspetto del bosco dalla notte al giorno, e poi dall'estate all'autunno, con i suoi colori caldi e le foglie cadenti in una danza, e il passaggio dall'autunno all'inverno, con il ghiaccio e i cristalli della neve che lo ricoprono con una grazia delicata.

Anche la *Sinfonia Pastorale* di Ludwig Van Beethoven vede protagonista il mondo naturale, in un



Figura 1.1.15 - Cavalli alati nella Sinfonia Pastorale

contesto bucolico ma quanto mai irreali e mitologici. Si tratta infatti del monte Olimpo, abitato da creature fantastiche come centauri, cavalli alati e alcune divinità. Si tratta di una natura idilliaca, ridente e fatta di colori vivaci e contorni morbidi, dove regnano serenità e gioco.

Gli agenti atmosferici sono rappresentati come l'operato delle divinità: i temporali creati dalle saette forgiate da Efesto e lanciate dispettosamente da Zeus, mentre altre divinità sono portatrici dell'arcobaleno, della notte, fatta come un enorme mantello che avvolge il cielo intero, la luna, e le stelle, lanciate contro il cielo come saette da un arco.

La *Danza delle Ore* di Amilcare Ponchielli è un segmento contenente un comico balletto di struzzi, ippopotami, elefanti e coccodrilli. Un gruppo di struzzi sgranchisce le gambe e sgambetta aspettando la colazione (le ore dell'aurora), risvegliando un gruppo d'ippopotami e la loro principessa (le ore del giorno). Mentre la principessa dorme, gli elefanti si esibiscono in una sfilata di bolle di sapone (le ore della sera), scomparendo con un forte vento che introduce i malvagi coccodrilli (le ore della notte). Alla fine il principe dei coccodrilli e la principessa degli ippopotami s'inseguono, mentre i coccodrilli rincorrono struzzi, elefanti e ippopotami per



Figura 1.1.16 – Duetto fra la principessa degli ippopotami e il principe dei coccodrilli nella Danza delle ore

danzare con loro. L'animazione è molto vivace e frenetica rispetto ad altri film Disney. Qui, senza dubbio, le caratteristiche anatomiche degli animali sono prese a pretesto per renderne ora la stravaganza ora goffaggine, in movimenti di danza classica che di realistico non hanno, ovviamente, nulla.

Ma è senza dubbio la sequenza che ha come protagonista la *Sagra della primavera* di Igor Strawinsky, a contenere gli spunti più interessanti. La musica, ideata in origine per un balletto, inscena un rito sacrificale pagano nella Russia antica all'inizio della primavera, periodo in cui un'adolescente era scelta per ballare a oltranza, fino a morire, allo scopo di ottenere la benevolenza degli dei in vista della nuova stagione.

La Disney sceglie questa musica dalla forza esplosiva e dal sapore mistico e tribale per raccontare la storia della vita sulla Terra, dalle prime fasi di formazione delle masse d'acqua e dell'atmosfera, fino alla scomparsa dei dinosauri.



Figura 1.1.17 – Terra in formazione dalla Sagra della primavera

La scena si apre su di uno scorcio della Via Lattea dallo spazio: un'ideale telecamera spaziale si avvicina alla Terra, attraverso nebulose, passando accanto a Sole e comete, alla Luna. La Terra si presenta come una superficie rossa e ribollente di vulcani in eruzione, e martoriata da meteoriti. Assistiamo alla formazione delle prime masse d'acqua, entro le quali si forma la vita.

Possiamo subito osservare la presenza dei Protozoi, primi organismi unicellulari, tra i quali amebe, ciliati. Seguono i primi Metazoi, prime forme animali pluricellulari, trilobiti, anfiossi, poi Celenterati, attuali meduse. In un trasformarsi plastico e continuo, osserviamo i primi pesci, Acantodi, Dipnoi, che usciranno poi dall'acqua per dare vita agli anfibi. L'ideale telecamera si sposta ora nuovamente fuori dall'acqua, mostrando i rettili dell'era Mesozoica. Vediamo i primi Ittiosauri, simili a coccodrilli, Plesiosauri, rettili acquatici, gli Pterodattili in fase di pesca, ma anche Dinosauri, come Brontosauri, Triceratopi, Anchilosauri, varie specie di erbivori, piccoli predatori come Deinonici o Velociraptor, Stegosauri, Triceratopi. Si intravedono anche i primi rettili volanti, gli Archaeopterix, che daranno origine agli uccelli.

La scena più spettacolare è forse quella che vede protagonista la lotta fra il Tirannosauro e uno Stegosauo. L'arrivo del predatore semina il panico fra gli animali, che scappano in massa; lo Stegosauo, rimasto indietro, è costretto a fronteggiarlo a suon di colpi di coda, ma alla fine capitola.

La fine della sequenza è delineata dall'estinzione dei dinosauri: una terra sempre più calda e arida mette in

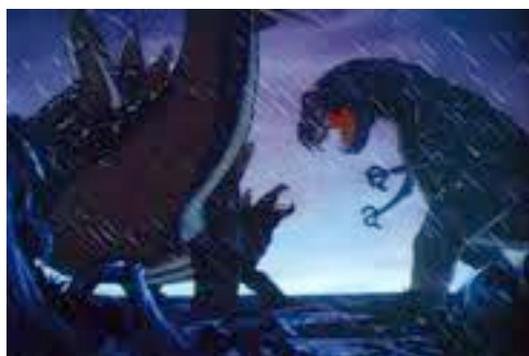


Figura 1.1.18 – Lotta fra un Tirannosauro e uno Stegosauo nella Sagra della Primavera

ginocchio tutte le creature, che una dopo l'altra si riversano a terra prive di forze. Si scatenano terremoti, si erigono nuove catene montuose, e l'acqua invade le terre.

La rappresentazione della storia della vita sulla Terra realizzata in questo film è senza dubbio estremamente impressionante suggestiva e, per molti versi, scientificamente valida, con l'eccezione di alcuni aspetti. La progressione degli eventi, com'è normale, segue un tempo che varia a seconda del ritmo necessario alla narrazione: nelle prime fasi del capitolo, che vedono l'evoluzione della vita dai primi protozoi agli anfibi, vengono condensati milioni di anni in pochi minuti di fotogrammi; la sequenza dà però l'erronea impressione che dalla fuoriuscita dei pesci dall'acqua si passi direttamente all'era dei dinosauri, mentre nel passaggio dai pesci ai rettili intercorrono circa ottanta milioni di anni di dominio incontrastato degli anfibi; poi, approdati nell'era dei dinosauri, il ritmo si espande, raffigurando ampie scene in tempo reale, per poi contrarsi nuovamente verso la fine della scena.

La rappresentazione degli esseri viventi è, in generale, molto valida: si riconoscono molto chiaramente le specie rappresentate, si evince una certa cura nel rendere i loro movimenti, comportamenti e abitudini. La rappresentazione delle scene in cui si vedono pasturare i rettili volanti e i rettili acquatici, così come gli erbivori, è quantomai realistica. Il momento forse di maggior pathos, quello che vede la lotta fra il Tirannosauro e lo Stegosauro, privilegia invece la tensione narrativa al realismo: il Tirannosauro è rappresentato con gli occhi rosso sangue, come una creatura sanguinaria che semina il terrore fra tutti gli altri animali indistintamente, che scappano e rimangono a osservare la scena del combattimento con partecipazione. Tutti elementi, com'è ovvio, con nessuna aderenza al reale.

Oltre ad altre brevi sequenze, come la resa dei movimenti delle amebe e dei parameci, che si presentano troppo rapidi e con una meccanica innaturale, il punto più critico è forse la scomparsa dei dinosauri. Questa viene resa come un progressivo lento riscaldamento accompagnato la siccità, che poco alla volta fa inaridire la terra e morire gli animali di sete e fame. Questo tipo di dinamica si è effettivamente verificata, ma in altri periodi, come l'estinzione fra il Permiano e il Triassico (circa 230 milioni di anni fa) che vede la scomparsa dei grandi anfibi e la successiva radiazione evolutiva dei rettili. Ma per quanto riguarda il limite Cretacico – Terziario (circa 65 milioni di anni fa) le ipotesi maggiormente supportate sono altre: la caduta di un meteorite o il verificarsi di massicce eruzioni vulcaniche, che avrebbero provocato estese nubi di polveri in atmosfera, riduzione dell'irraggiamento solare e quindi della fotosintesi, crollo delle catene alimentari e cambiamenti climatici.

La sequenza, in definitiva, mischia elementi di forte realismo, nella raffigurazione fisica e comportamentale degli esseri viventi così come della loro evoluzione, a elementi di pura fantasia o efficacia narrativa. Non costituisce nel suo complesso una rappresentazione scientificamente fedele della storia evolutiva delle prime forme viventi, ma è senza dubbio una sequenza in grado di creare una forte suggestione verso un ambito affascinante e per molti versi ancora inesplorato come quello della paleontologia.

1.2 L'ambiente selvaggio nordamericano

Tra i film che hanno come scenario la natura selvaggia delle foreste nordamericane, *Bambi* (1942) è l'unico lungometraggio appartenente al periodo Disney. Un'analisi dettagliata del film è contenuta nel capitolo dedicato, mentre qui mi limiterò ad accennarne alcuni aspetti di rilievo, e il contesto storico necessario alla lettura successiva.

Bambi (1942)



Figura 1.2.1 - Copertina del DVD Disney

Bambi è la storia di un cerbiatto che cresce nella foresta, sopravvivendo alla morte della madre e diventando adulto, fino a raggiungere la maturità sessuale e procreare a sua volta. Si tratta di una tipica fiaba di maturazione, tratta da un romanzo dello scrittore tedesco Felix Salten, pubblicato per la prima volta in inglese nel 1928.

Ma *Bambi* non è solo il ritratto del ciclo vitale di un cervo: il film rappresenta, soprattutto, la storia dell'Eden, il paradiso perduto, la nostalgia per un passato ideale e innocente.

Il film, infatti, unisce due aspetti fra loro antitetici: da una parte, costituisce il primo vero tentativo di rappresentare con elevato realismo l'ambiente della foresta nordamericana e le forme di vita che lo abitano, i loro cicli di vita e abitudini; un realismo che, riporta Whitley, fu causa di profonde critiche da parte dei primi spettatori contemporanei, che la giudicarono non consona ai limiti estetici imposti dall'animazione per bambini. Per un altro verso, il film è in grado di coinvolgere i sentimenti del pubblico perché rappresenta, a un livello più profondo, un mondo oramai perduto di purezza e innocenza che vede i suoi protagonisti immersi in un mondo di gioia e pacifica armonia: una riproposizione, secondo Whitley, del mito dell'Eden. Marc Eliot descrive *Bambi* come «Il più visualmente gradevole di tutti i classici animati Disney. La più pura rievocazione della visione di un mondo perfetto.» (Eliot, 1995). Esattamente come in un paradiso terrestre, tutto ciò che in natura è predazione, aggressività e conflitto è quasi del tutto assente.

Del resto, l'ambiente rappresentato offre lo stesso piacere estetico della pittura o fotografia di paesaggio. La sequenza iniziale del film, che illustra uno scorcio della foresta che lentamente si sofferma su alberi, rocce, ruscelli, illuminati da una tenue luce bianca, sembra voglia farci

addentrare in un mondo misterioso e rivelarcene i segreti. Non si tratta solo della rappresentazione generica di un ambiente di foresta, ma di quello specifico e ben identificabile della foresta nordamericana. Un luogo, conferma Whitley, strettamente legato alla tradizione culturale e letteraria locale, con un valore aggiunto che va al cuore dell'identità del popolo americano.

Pur non costituendo il filo conduttore della trama del film, emerge in modo preponderante il tema della conservazione. Un'etica che si contrappone invece al concetto di espansionismo, che vede nella natura una fonte di sviluppo e profitto. Nel film, questa visione del mondo è personificata nella figura del cacciatore, che periodicamente compare nel film (in totale tre volte) per sfruttare le risorse della foresta uccidendo i suoi animali. Un'azione rappresentata come terrorizzante e distruttiva: non solo essa turba l'armoniosa relazione fra i suoi abitanti e il loro senso di benessere, ma ha conseguenze più pesanti, come l'incendio, che lasciato diffondersi fuori controllo nell'accampamento dei cacciatori, finisce per inghiottire tutta la foresta, in un'immagine per certi versi apocalittica.

Ma non è solo la trama del film a suggerire quest'associazione d'idee: Whitley ci rivela come *Bambi* sia collocato in un luogo facilmente identificabile, la foresta di Yosemite, la



Figura 1.2.2 – Veduta panoramica del Yosemite National Park.

prima area protetta negli Stati Uniti divenuta poi parco nazionale, un'area strettamente legata al dibattito sui temi dello sfruttamento delle risorse naturali e della caccia.

Yosemite è «una spettacolare area fatta di formazioni rocciose di origine glaciale, che incorniciano una valle fatta di estese praterie alternate a foreste decidue che gradualmente cedono il passo alle conifere» (Whitley, 2008), situata nel nord est della California, a 300 miglia dai Burbank Studios, dove *Bambi* fu realizzato. L'area era stata istituita riserva protetta dal Congresso nel 1864, sotto la presidenza di Abramo Lincoln. Quando l'area era divenuta Parco Nazionale nel 1890, l'area protetta era stata estesa a 1500 metri quadrati. Ma questa protezione non fu sufficiente a evitare, nel 1913, la costruzione di una diga con annesso un enorme bacino nel settore nord della riserva, la Hetch Hetchy Valley: dopo una delle più famose battaglie politiche sulla conservazione, il Raker Act permise infine la costruzione dell'impianto.

Per tale ragione, oltre ad essere un'icona della natura selvaggia americana, Yosemite è senza dubbio un simbolo della storia e dei conflitti legati al movimento per la conservazione.

L'associazione fra gli scenari di *Bambi* e il parco di Yosemite può essere dedotta da numerosi elementi. La sequenza iniziale di scorci fornita in apertura si sofferma su alcune caratteristiche simili a quelle del paesaggio di Yosemite: una valle fluviale, con alle spalle terreni rocciosi e scoscesi dirupi, fatta di latifoglie che cedono il passo alle conifere, che nella ripresa dall'alto sembrano assumere l'imponenza delle sue famose sequoie. Parimenti analoghe sono le estese praterie mostrate più volte nel corso del film. Più in generale, fa notare Whitley, i suggestivi scorci paesaggistici regalati allo spettatore nel corso del film suggeriscono forti analogie con la tradizione della fotografia di paesaggio evoluta in relazione al parco di Yosemite. La già citata sequenza di apertura, con lo spettacolo della cascata incorniciata da rocce scoscese, è un'immagine comune nella fotografia di paesaggio e viene utilizzata in altri film successivi, come *Red e Toby* o *Tarzan*.

Un altro elemento significativo, in questo senso, è l'assenza dell'uomo. Sebbene si mostri la presenza umana solo attraverso il punto di vista degli animali, Whitley riporta come questa invisibilità sia altrettanto evidente nella tradizione della pittura e fotografia di paesaggio legata al parco. Il risultato è di aumentare la sensazione di trovarci di fronte alla bellezza di una natura vergine, non compromessa dalla presenza umana. Una prospettiva, questa, che rappresenta il principale obiettivo della politica della conservazione degli Stati Uniti in quegli anni.

Nel report del 1963 *Wildlife Management in the National Parks*, si asserisce che «le associazioni biotiche all'interno di ciascun parco devono essere mantenute, e ove necessario ricreate, nel modo più aderente possibile alle condizioni prevalenti nel periodo in cui l'uomo bianco le ha visitate per la prima volta... (...) un Parco Nazionale dovrebbe rappresentare un'icona dell'America primitiva.» (Whitley, 2008). Questa illusione di un'America primitiva non tiene conto però di come tutti i luoghi della terra, anche i più remoti, siano il risultato di migliaia di anni di interazione con l'uomo, e di come questa regione, prima dell'arrivo degli Europei, fosse stata trasformata dalla presenza degli Indiani d'America. L'esclusione dell'elemento uomo, pur nel mostrare un paesaggio in parte modellato dalla sua presenza, produce una visione selettiva del paesaggio, eliminando il senso d'interdipendenza fra il paesaggio e l'attività umana e accrescendo la sensazione di un ambiente naturale completamente separato dall'uomo. Comunque sia, *Bambi* si lega, in una serie di modi diversi, a idee e ideologie che hanno costituito la base della pratica della conservazione degli Stati Uniti.

Un'altra caratteristica di *Bambi* che ha radici nella contemporaneità è l'assenza di predatori, che la distingue da film come *Il libro della Giungla* e *Tarzan*. La politica della conservazione americana dei primi anni del secolo tendeva a ciò che vediamo rappresentato in *Bambi*: l'eliminazione dai parchi di più specie possibile di predatori. Voci autorevoli come quella di Joseph Grimmel si scagliarono contro questa politica: in un importante articolo pubblicato su *Nature* nel 1916, Grimmel sostenne come «gli animali predatori dovrebbero essere lasciati indisturbati e in grado di mantenere la loro primitiva relazione con il resto della fauna» (Whitley, 2008). Grimmel era portatore di una visione che teneva conto delle relazioni ecologiche fra le diverse specie nell'ambiente naturale. «Il numero dei predatori» suggerì, «deve essere mantenuto entro i giusti limiti dalle risorse alimentari disponibili; niente deve essere fatto per ridurli ancora». Ma questa visione non venne presa in considerazione fino al 1931, quando gran parte dei predatori erano stati sistematicamente eradicati dai parchi naturali americani. La gestione del parco aveva aderito, in definitiva, all'idea ottocentesca dei parchi naturali come uno scenario. E fu la proliferazione incontrollata degli erbivori e il conseguente cambiamento della distribuzione vegetale, più delle motivazioni asserite da Grimmel, a cambiare infine la politica di gestione del parco.

Ma è senza dubbio il fuoco che divampa nell'accampamento dei cacciatori l'elemento più drammatico presente nel film. Un potente incendio che inghiotte in poco tempo l'intera foresta, e che per la prima volta vede ricadere i suoi effetti non solo su *Bambi* ma su tutti i suoi abitanti.

Come vedremo dall'analisi del film, questa sequenza si distingue stilisticamente dal resto del film per il tipo di montaggio e l'angolatura degli scorci, facendo prevalere il campo lungo, in una visione globale ampia che rende gli animali più piccoli e sembra evidenziarne la fragilità.

In effetti, come riporta Whitley, durante il periodo di realizzazione del film, le autorità responsabili del mantenimento delle aree selvagge degli Stati Uniti furono massivamente impegnate nella lotta contro gli incendi all'interno delle riserve, e questa scena sembra voler evidenziare gli effetti disastrosi del fuoco sugli ambienti naturali. Sulla base delle statistiche di Karl Jacoby, relative agli incendi nell'ambito delle foreste dello stato di New York fra il 1891 e il 1913, il 71% dei fuochi risultavano avere origine umana. Di questi, un 33% avevano una origine dolosa: contadini che intendevano liberare nuova terra, apicoltori per stimolare la crescita di nuove piante da nettare, o perfino cacciatori, per uccidere più facilmente animali o creare dei pascoli per gli ungulati. Nei trent'anni precedenti la realizzazione di *Bambi*, a livello pubblico, era in atto un forte dibattito sulla gestione degli incendi, che vedeva una forte contrapposizione fra gli amministratori delle aree protette pubbliche e le piccole comunità locali, le cui pratiche erano considerate potenzialmente

distruttive, se non tenute sotto adeguato controllo. Si delinava un conflitto fra due gestioni del fuoco: quella legata alla caccia, all'allevamento e all'agricoltura, e quella legata alla selvicoltura industriale, che finì col prevalere. Non solo l'uso del fuoco fu escluso dalla gestione delle riserve naturali, ma si negò anche il ruolo svolto dalla pratica degli incendi da parte dei nativi americani.

Fu solo a partire dalla fine degli anni Sessanta che i servizi di gestione dei parchi riconobbero gli effetti benefici di alcune pratiche tradizionali, nella società dei nativi americani come in tutto il mondo, e cominciarono a utilizzarle nella gestione dei parchi.

Abbiamo già accennato in precedenza al contesto in cui *Bambi* fu proposto per la prima volta al pubblico americano, al suo scarso successo iniziale di pubblico, così come al vasto dibattito a cui diede vita in seguito, durante gli anni Cinquanta, e all'impatto che riuscì ad avere sulle generazioni successive.

Quali potrebbero essere state le ragioni per un ruolo così preponderante?

La ragione principale è senza dubbio la capacità di incorporare elementi di realismo nel mezzo animato, che in *Bambi* viene spinta al suo limite. Questa peculiarità valse però al film una serie di aspre critiche: se da una parte fu messa in discussione l'opportunità di conciliare il realismo con l'animazione, dall'altra lo stile "naturalistico" del film diede adito a un confronto più stretto con la vera natura di quanto fosse mai avvenuto con i precedenti film di animazione. Paradossalmente, questo ha fatto sì che, soprattutto in tempi recenti, il film fosse tacciato di scarsa verosimiglianza, accusato di presentare una falsa immagine del mondo naturale.

Questa questione pone l'accento su un punto chiave di questo lavoro. È davvero giusto giudicare un lavoro di animazione per bambini in base a rigidi criteri di verosimiglianza? Se un film riesce nell'intento di stimolare la coscienza ambientale dei propri spettatori, importa davvero se questa consapevolezza è fondata su una versione sentimentalizzata e distorta del funzionamento del mondo naturale?

Il merito principale di *Bambi* è quello d'insegnare ai bambini a osservare il mondo intorno a loro e integrare queste percezioni nella loro sfera emotiva. È questa caratteristica ad aver permesso a *Bambi* di influenzare il pubblico in modo così profondo e motivare un coinvolgimento a lungo termine nell'agenda ambientale. I fatti possono essere distorti, ma il processo di coinvolgimento e la sensibilità nei confronti della natura che il film incoraggia hanno la capacità di entrare in contatto con lo spettatore in una gran varietà di modi.

1.3 Ambienti tropicali

Anche per quanto riguarda quest'ambito, l'unico film collocabile nel contesto di un bioma tropicale è *Il libro della giungla*, l'ultimo film dell'era Disney, presieduto nella produzione da Walt Disney e fatto uscire nelle sale pochi mesi dopo la sua morte.

Il libro della giungla (1967)

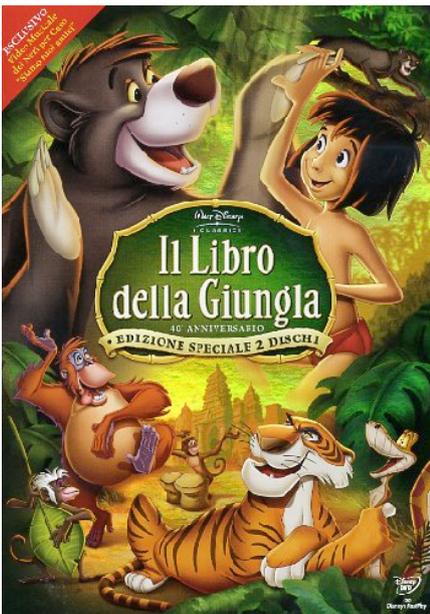


Figura 1.3.1 – Copertina DVD Disney.

Il libro della giungla è la storia di un “cucciolo d’uomo” adottato, ancora in fasce, da una famiglia di lupi, e vissuto e cresciuto per i suoi primi anni nella giungla. Quando però giunge ai lupi la notizia che Shere Khan, una tigre feroce che da sempre odia l’uomo, è tornata nella giungla, il branco è costretto ad allontanarlo per la sua incolumità. La pantera Baghera si offre di condurlo al più vicino villaggio, e da qui inizia il viaggio di Mowgli attraverso la giungla; un viaggio che lui non vorrebbe assolutamente fare, che si rivela pieno di insidie. Nonostante la protezione di Baghera e dell’orso Baloo, Mowgli finisce per scontrarsi comunque con Shere Khan, riuscendo però a metterla in fuga. La sua esistenza nella giungla non ha più

ragione di essergli preclusa, ma è ora l’istinto ad avere la meglio: il ragazzino incontra una sua coetanea al fiume e, naturalmente attratto e incuriosito, la segue e si fa condurre nel villaggio.

Si tratta, per molti versi, di un film decisamente atipico nel panorama di quegli anni: pur essendo tratto da un classico della letteratura per bambini, l’omonimo romanzo di Kipling, l’India che vi è raffigurata è molto diversa sia dal mondo occidentale che dagli scenari fantastici di film come *Alice nel Paese delle Meraviglie* o *Winnie The Pooh*.

Whitley compie un confronto serrato fra il film e il romanzo di Kipling. La giungla di Kipling, è un mondo in cui gli animali parlano e presentano atteggiamenti e movenze antropomorfizzate, ma la rappresentazione del paesaggio è il risultato di una diretta osservazione naturalistica. Le storie di Kipling, se da una parte esaltano la superiorità dell’impero britannico, dall’altra sono portatrici di ansie che riguardano l’ordine e l’equilibrio naturale, un ordine capace da solo di governare e sostenere la vita. Le fonti riportano come Disney, nel suo sentimentalismo populistico, diffidasse di

questo testo e, di fatto, ne abbia utilizzato poco più che l'involucro, rivoluzionandone a suo modo i contenuti.

Uno degli aspetti che distingue il film dal romanzo di Kipling è lo spazio narrativo. Mentre il romanzo contiene specifici riferimenti geografici, che hanno la funzione di creare coscienza e memoria del lettore, Disney sceglie di collocare la sua storia in uno spazio generico, indefinito.

Mentre nella sequenza finale del film, Mowgli seguirà al villaggio una ragazzina andata a raccogliere acqua, il ben definito fiume e villaggio di Kipling diviene l'universalizzato "villaggio degli uomini".



Figura 1.3.2 - Il serpente Kaa e l'orso Baloo, che danza travestito da scimmia.

Un'altra licenza che Walt Disney si concede riguarda la rappresentazione degli animali. Lungi dall'essere la rappresentazione realistica, pur con alcuni tratti esagerati, di *Bambi*, quella di Disney è una rappresentazione di tipi sociali, i cui corpi e movimenti sono essenzialmente delle caricature delle creature che rappresentano. Anche la scelta stessa delle specie è discutibile: animali come il lupo o l'orso grigio non sono certo soliti trovarsi nelle foreste dell'Asia Centrale, oggigiorno. In realtà, orsi e lupi erano ancora presenti ai tempi di Kipling, ma la

caratterizzazione che genera che Disney ne fa li rende più simili a eroi delle serie televisive come Winnie Pooh che non ad animali reali. Anche elementi come la scelta di un orangotango come leader delle scimmie, sono la conferma di una scelta di non aderenza al reale.

Ma pur nella generalità dei luoghi e della natura rappresentata, il film apre la strada a profonde riflessioni fra cultura e natura. Uno degli spunti più interessanti è forse il concetto di "figlio della natura", che sarà ripreso anche nel suo corrispondente africano del 1999, *Tarzan*.

A partire dalla fine del Settecento, l'idea del "buon selvaggio", un uomo cresciuto fuori dal mondo civilizzato, ha affascinato il mondo occidentale. Lasciando spazio a importanti domande: cosa è che ci rende davvero umani? Perché tutto ciò che sembra costituire la nostra coscienza deriva da processi di sviluppo e cultura che ci separano dalla natura?

Il tono del film è, ovviamente, quanto mai giocoso e non filosofico, ma il problema principale di Mowgli è opposto a quello che di solito sperimenta chi entra in contatto con la natura: egli è già nella natura, in cui si sente a casa, e lotta per rimanerci contro le forze che lo vogliono allontanare.

Questo porta a nuovi modi di concepire l'esperienza umana. Uno dei principali problemi di Mowgli, intorno ai quali ruota tutto il film, è quello della sopravvivenza.

Il concetto è introdotto già dalle prime scene, quando la telecamera scende lungo il corso di un fiume, mostrando una barca fracassata con un bambino indifeso avvolto in fasce nella sua cesta.

Il dramma di Baghera è lo stesso che lo attanaglierà per tutto il film: intervenire in maniera protettiva per salvare il piccolo, o lasciare che la natura faccia il suo corso? La soluzione di Baghera è l'adozione da parte di una famiglia di lupi, ma si tratta anche qui di una protezione momentanea: il ritorno nella giungla di Shere Khan costringe il branco dei lupi a liberarsi di lui. Il tema raggiunge in altri momenti una tensione drammatica, quando Mowgli viene aggredito dal pitone Kaa o preso in ostaggio dalle scimmie, e ha il suo culmine nello scontro fra Mowgli e Shere Khan.

Anche il dialogo del film porta l'enfasi su questo punto: la figura di Bagheera, in un misto di paternalismo ed esasperazione, sosterrà sempre che «Mowgli non potrà mai sopravvivere nella giungla da solo.»

Questa enfasi sul concetto di sopravvivenza potrebbe suggerire una riproposizione in chiave popolare della teoria di Darwin, utilizzata per dipingere la lotta per l'esistenza nel mondo naturale.

Sebbene Kipling non sembra essere stato influenzato direttamente dalle teorie di Darwin, la sua giungla sembra già contenerne alcuni aspetti, come la dominanza fra specie che si contendono il potere. Disney, riporta Whitley, era indubabilmente affascinato dalla teoria dell'evoluzione, come dimostrano sequenze della Sagra della primavera di Igor Strawinsky, in *Fantasia*; ma *Il libro della giungla* non è orientato verso l'evoluzione, se non in maniera comica.



Figura 1.3.3 – Mowgli segue la bambina al villaggio degli uomini.

Più che per definire la maggiore capacità di adattamento degli animali, la vicenda di Mowgli sembra più esplorare la nozione di dipendenza del bambino dall'adulto, in un lento processo di maturazione verso l'età adulta. L'insieme di mentori e aggressori che il ragazzino incontra nel suo viaggio sono una fonte continua di apprendimento. Un apprendimento, secondo

Whitley, che però non ha nulla a che vedere con la capacità di sopravvivenza, quanto più una scoperta della propria identità, durante la quale Mowgli viene in contatto con diverse "opzioni" di vita per scegliere infine il suo destino di uomo, definito non tanto da una scelta ma da un quanto mai naturale richiamo sessuale.

Una grande parte di quest'apprendimento deriva dall'imitazione. Sebbene Mowgli non sia mai ritratto in gestualità o comportamenti tipicamente ferini – non si vede mai il ragazzino nutrirsi di

carne cruda con i lupi, per esempio, e il suo modo di giocarci è molto simile a quello di un uomo con dei cuccioli, - egli è continuamente intento a imitare i personaggi animali che incontra, in un confronto nel quale egli risulta sempre inadeguato.

Esemplificativa è la scena della marcia militare, in cui Mowgli cerca di imitare posizioni, movimenti ed espressioni di un plotone di elefanti, che a loro volta, imitano comicamente una pattuglia militare umana. Ma seguire i gesti degli altri animali non sono per Mowgli che goffi tentativi. Così come per Mowgli



Figura 1.3.4 – Mowgli imita la marcia degli elefanti.

imitare gli animali rappresenta un modo per sentirsi parte di un mondo, similmente noi desideriamo vedere comportare gli animali come umani per sentirci a loro più vicini, e questo, per animali come elefanti o orsi, ha significato millenni di sfruttamento, spesso crudele, per scopi militari o ricreativi. Allo stesso modo, vediamo in Mowgli un continuo desiderio d'intimità e vicinanza con gli animali, che viene per contro contrastata da Bagheera, che ribadisce più volte l'estraneità del ragazzo da quel mondo e l'impossibilità di farne parte «Tu non sposeresti una pantera, no?» dice a Baloo per convincerlo di come quello di poter tenere il cucciolo d'uomo con sé sia una sciocchezza. Un altro tema ricorrente del film è quello di "casa". Una serie di possibili case si prospettano al piccolo Mowgli nel corso del suo viaggio: la famiglia dei lupi, un'esistenza itinerante con Baloo, la vita con



Figura 1.3.5 - Baloo porta Mowgli in groppa, sul fiume.

le scimmie. La casa che Mowgli considera tale è la natura della giungla, ed è disposto a tutto per rimanervi, mentre Bagheera ritiene che sia il villaggio degli uomini il suo posto, l'unico in cui egli possa considerarsi davvero al sicuro.

La giungla però è un ambiente che, come casa, non presenta riparo, né sicurezze: un luogo aperto, instabile e pieno d'insidie, ma che sembra possedere una vitalità primitiva, una libertà che lo distingue da qualsiasi altro ambiente

raffigurato nei film precedenti.

Anche la rappresentazione cinematografica sembra rispecchiare questa realtà: il paesaggio non è mai fisso, ma in continuo e fluido movimento, soggetto a rapidi cambi di prospettiva.

Nel momento stesso in cui Mogwgli abbandona Baloo e Bagheera, poco prima dello scontro decisivo con Shere Kahn, il paesaggio si fa scuro, arido e brullo, popolato di avvoltoi; dopo la vittoria del ragazzino sulla tigre, però, il paesaggio torna luminoso e lussureggiante.



Figura 1.3.6 - Baloo mostra a Mogwli come procurarsi il cibo.

Ma la positività della giungla si esprime, in maniera comica e gioiosa, nella figura di Baloo: quella che l'orso propone al cucciolo d'uomo è una vita spensierata, in cui il poco di cui abbiamo veramente bisogno è a portata di mano, senza affanni. Un "modus vivendi" molto simile a quello che vedremo riproposta, nel 1994, in *Il re leone*, al piccolo cucciolo di leone fuggito nella giungla.

La canzone *The bare necessities*, però, a differenza della celebre *Hakuna Matata*, non è solo un inno a una vita senza preoccupazioni: è la celebrazione gioiosa di un mondo florido che dispensa generosamente la sua abbondanza; ma è anche una dichiarazione d'intenti, un invito a vivere una vita semplice, senza eccessive pretese, perché per essere felici basta davvero poco.

Un invito, forse, ad abbandonare la frenesia del consumismo verso un'esistenza che privilegi la semplicità dell'essenziale e delle piccole gioie quotidiane? Non ci è dato saperlo, anche se, conoscendo l'infanzia contadina di Walt Disney e l'amore per la realtà rurale che emerge dai suoi primi lungometraggi, non ci è difficile immaginarlo.

Look for the bare necessities

The simple bare necessities

Forget about your worries and your strife

I mean the bare necessities

Old Mother Nature's recipes

That brings the bare necessities of life

Wherever I wander, wherever I roam

I couldn't be fonder of my big home

The bees are buzzin' in the tree

To make some honey just for me

When you look under the rocks and plants

Cerca di soddisfare i bisogni essenziali

I semplici bisogni essenziali

Dimentica le tue preoccupazioni e i tuoi conflitti

Intendo le mere necessità

Le ricette della Antica Madre Natura

Che soddisfa le mere necessità della vita

Dovunque cammino, dovunque vago

Non potrei essere più contento della mia grande casa

Le api stanno ronzando nell'albero

Per fare del miele solo per me

Se tu guardi sotto rocce e piante

And take a glance at the fancy ants

Then maybe try a few

The bare necessities of life will come to you

They'll come to you!

Dai un'occhiata alle prelibate formiche

Poi magari assaggiane qualcuna

Le mere necessità della vita verranno da te

Verranno da te!

Un elemento importante, riproposto spesso, è la banana: è parte dell'abbondanza tanto elogiata da Baloo, ma è anche un elemento di gioco, perché è parte del costume da scimmia che l'orso indossa per andare a salvare il suo piccolo amico, ed è anche il cibo con cui Mowgli viene ingozzato dal re delle scimmie, nel cercare di estorcergli il segreto del fuoco. La scena che si svolge nel regno delle scimmie, in cui King Louie cerca di ottenere una conoscenza che gli permetta di raggiungere un maggiore sviluppo tecnologico e quindi un potere, s'individua, secondo Whitley, un chiaro riferimento alle tensioni legate al neo colonialismo.

Ma la lotta per il potere, l'abbondanza e il frenetico ingozzarsi delle scimmie potrebbero forse avere un'altra valenza: lo scontro della civiltà del consumismo con i nuovi ideali legati all'ideologia hippie, che prendevano corpo proprio in questi anni. Il personaggio di Baloo, simbolo di libertà e semplicità di valori, è forse la personificazione delle «primitive forme di connessione diretta con la natura, sostenute dall'ideologia hippie» (Whitley, 2008), e della figura del vagabondo girovago, accusato dalla saggia e prudente Bagheera, – forse, simbolo dell'austerità dei decenni precedenti, – di essere uno “stupido irresponsabile fannullone”, in una critica all'edonistico e spensierato consumismo dei giovani contemporanei.

Il contesto in cui *Il libro della giungla* venne realizzato, in effetti, non era certo quello dell'era di Kipling. Negli anni Sessanta gli Stati Uniti erano in pieno boom economico: la cultura americana, ancora legata ai suoi ideali di ricchezza materiale e produttività, accresceva la tendenza a un consumismo sempre più spinto, che preparava il terreno alle opposizioni e alle battaglie del Sessantotto. La Walt Disney Corporation era parte integrante di questo processo di diffusione dell'etica del consumismo, in tutto il mondo: già a partire dagli anni Cinquanta la compagnia aveva assunto una strategia di mercato che alla produzione dei film affiancava la massiccia promozione di gadgets legati ai suoi film. Negli anni Sessanta la Disney era oramai divenuta, accanto a un'immagine di custode dei valori familiari e dell'infanzia, un vero e proprio marchio di fabbrica. Già a metà degli anni Sessanta, quando il film venne prodotto, cominciavano a manifestarsi le prime contraddizioni ideologiche a queste tendenze. La giungla, in questo distante contesto esotico

in cui la separazione fra uomo e animale diventa minima, fu forse una arena di discussione protetta per le questioni legate allo sviluppo e al consumismo.

CAPITOLO 2.

DALLA RINASCITA EISNERIANA AI GIORNI NOSTRI

Il periodo che intercorre fra la morte di Walt Disney (1966) e la successiva fase, che vedrà Michael Eisner alla guida della Walt Disney Corporation (1984-2005), si presenta come un momento di transizione, in cui si riconoscono pochi lungometraggi degni di attenzione, sia dal punto di vista stilistico che per quanto concerne la tematica ambientale.

Si tratta di anni in cui la compagnia tende a riproporre produzioni di minor creatività sulle orme dei successi passati. Predominano gli animali e i contesti domestici, come in *Gli aristogatti* (1970) o *Le avventure di Bianca e Bernie* (1977), e vengono esaltate le caratteristiche più tenere degli animali, dipinti nella loro relazione con l'uomo più che nella loro natura selvatica.

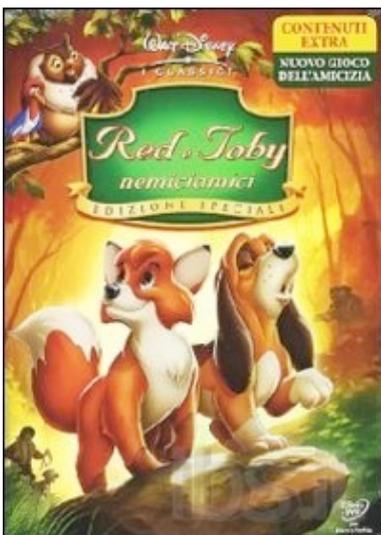


Figura 2.0.1 – Copertina DVD Disney.

Degno di nota in questo panorama è *Red e Toby – Nemici amici* (1981), un film che ha per soggetto la storia dell'amicizia fra una volpe e un cane da caccia, inevitabilmente centrata sulla problematica della caccia. Red è un cucciolo di volpe, rimasto orfano dopo l'uccisione della madre da parte dei cacciatori. Il piccolo viene adottato da una dolce e materna vecchina, la vedova Tweed. Accanto a lei vive Amos Slade, un vecchio e burbero cacciatore: anche lui ha un nuovo ospite, un cucciolo di cane da caccia, Toby, che affida a Fiuto, il suo vecchio segugio. Nonostante la diversità, i due cuccioli fanno presto amicizia e diventano fedeli e inseparabili compagni. Le cose cambiano, però, quando Toby viene portato via da Amos per

una battuta di caccia durata tutto l'inverno: quando torna, i due amici sono entrambi adulti, e un destino di vita diverso li separa. Un incidente accaduto a Fiuto, a causa di Red, li separa definitivamente: mentre Toby e il suo padrone giurano vendetta contro Red, la vedova è costretta ad abbandonarlo in una riserva di caccia, per salvargli la vita. Qui Red conosce la volpe Vicky e i due s'innamorano. Ma Amos Slade e Toby entrano nella riserva decisi a ucciderlo. Le due volpi riescono a seminarli, ma un enorme orso bruno emerge dalla sua tana e cerca di uccidere Toby: Red, allora, torna indietro e a rischio della sua vita riesce a salvarlo. A questo punto è Toby a impedire che Red sia ucciso da Amos, frapponendosi fra i due. I due sono di nuovo consapevoli dell'affetto reciproco, anche se la vita li separerà ormai per sempre.

Il contesto naturale in cui il film è ambientato è quello di una foresta posta sul limite delle aree rurali, un bosco di pianura a latifoglie che presenta scenari analoghi a quelli di *Bambi*, anche se con una minor varietà di paesaggi: non è presente quell'attenzione particolare nel descrivere gli ambienti al cangiare delle stagioni, la fauna rappresentata è meno numerosa e caratterizzata nelle sue peculiarità. Gli animali sono maggiormente antropomorfizzati: gestualità, pensieri e comportamenti sono quasi del tutto umani.



Figura 2.0.2 – Red e Vicky nella riserva di caccia.

Ciò nondimeno, viene affrontato il tema spinoso della caccia dal punto di vista degli animali: mentre questa pratica viene vissuta come una crudeltà contro natura da parte di Red e degli altri animali del bosco, Fiuto e Toby sembrano accettarla e considerarla assolutamente naturale.

Anche quando Toby non è in conflitto con Red, il cane non risparmia la vita all'amico perché non condivide la pratica per la quale è stato addestrato: lo considera un'eccezione, una grazia concessa per amicizia; quando Fiuto e Toby insieme al padrone tornano dalla lunga stagione di caccia, il giovane cane da punta sembra invece perfettamente a suo agio nel mucchio di pellicce di animali selvatici che riempie fino all'orlo la macchina, e orgoglioso del ruolo che ricopre.

Al contrario di Red, che non ne vede il senso, Toby considera normale la loro separazione: consapevole del ruolo di nemici che li contrappone egli non cercherà mai di ribaltarlo e, in questo senso, la caccia sembra essere vista come qualcosa di triste, di crudele forse, ma perfettamente connaturato alla natura animale, oltre che umana.

Dopo un periodo di crisi e numerosi tentativi di presa di comando da parte di altre aziende, nel 1984 Roy Edward Disney, nipote di Walt e il suo socio Stanley Gold compiono un'importante svolta, con la nomina di Michael Eisner (1942) ad Amministratore delegato della Walt Disney Company, e Frank Wells, ex capo della Warner, come presidente. Negli anni della gestione di Eisner (1984-2005) il panorama artistico della compagnia conosce uno storico e profondo rinnovamento, che dà via a un nuovo clima creativo che designa un'epoca d'oro, data da successi riconfermati anno dopo anno e da una formula creativa che divenne nota come "la formula Disney".

Ma è anche il clima culturale americano, in questi anni, a conoscere dei mutamenti profondi. Da una parte, la realtà rurale tanto nostalgicamente evocata da Walt Disney aveva lasciato il posto alle

grandi metropoli, con una migrazione verso le città, che verso la fine del secolo contavano intorno al 90 % dell'intera popolazione degli Stati Uniti (Whitley, 2008).

Il popolo americano aveva, di fatto, perso i suoi legami con la realtà naturale, divenuta poco più che un mito, parte di una storia passata, mentre la campagna stessa cambiava profondamente volto per effetto delle monoculture intensive e della zootecnia, sostenute dall'industria agro-chimica.

Dall'altra, gli ultimi decenni del Ventesimo secolo, con il crollo dell'Unione Sovietica, delle barriere fra l'est e l'ovest del continente europeo, e la fine dell'apartheid in Sudafrica, vedono una progressiva apertura della società verso l'internazionalizzazione, favorita dalla comunicazione e informazione globalizzata di Internet, inaugurata nel 1980. In questo nuovo contesto globalizzato cominciano a manifestarsi crisi di valori, inquietudini verso i problemi causati dallo sviluppo industriale e dalla globalizzazione, non ultima la questione ambientale. Sono questi gli anni della Conferenza di Rio (1992), il primo della lunga serie di meeting Internazionali dei capi di stato sull'ambiente.

Era tempo, per la Disney, di ridefinire il proprio sistema di fondamenti e assumere un ruolo tale da personificare la nuova sensibilità che stava andando definendosi. In questi anni vengono a crearsi a Hollywood associazioni presiedute da importanti nomi del cinema, allo scopo di mobilitare l'industria cinematografica verso l'educazione e sensibilizzazione ai problemi ambientali: tra queste l'EMA, co-fondata proprio da Michael Eisner.

L'EMA tentò di promuovere delle pratiche maggiormente *eco-friendly* nella produzione cinematografica, così come di influenzare i contenuti di film e produzioni televisive, incoraggiando l'approfondimento e la promozione di argomenti dedicati.

Tra il 1990 e il 2004, la Disney si fa produttrice di circa quattordici film, molti dei quali collocati in contesti naturali: *Il re leone* (1994), *Pocahontas* (1995), *A Bug's Life - Megaminimondo* (1999), *Tarzan* (1999), *Dinosauri* (2000), *Koda, fratello orso* (2003) sono solo alcuni esempi.

Per la prima volta, dopo *Bambi*, si è in grado di percepire il mondo naturale attraverso gli occhi degli animali, con gradi diversi di combinazione fra realismo naturalistico e antropomorfizzazione.

Ma Eisner è anche il protagonista dell'era Disney-Pixar: è sotto la sua guida e quella di Steve Jobs, - amministratore delegato della Pixar, - che, con un contratto decennale di collaborazione, dal 1995 al 2003 prende vita una serie di capolavori di computer grafica il cui successo non ha eguali nella storia dell'animazione, con incassi superiori ai 2,5 miliardi di dollari.

Nel 2004, un tentativo di rinnovo del patto, fallito un disaccordo fra le richieste delle due case produttrici, mette in crisi questa collaborazione. Eisner mette in piedi lo studio di animazione

computerizzata Circle 7 Animation, con l'intento di produrre film e serie televisive con i personaggi Pixar. Ma lo studio ha vita breve: quando Eisner dà le dimissioni dalla compagnia, nell'ottobre 2005, viene sostituito da Robert Iger, ex presidente della compagnia. Questi nel 2006 acquista, per 7,4 miliardi di dollari, la Pixar, facendo della Disney-Pixar il più grande studio di animazione del mondo, e dismettendo Circle 7 definitivamente. Steve Jobs entra nel consiglio di amministrazione della Disney, mentre Lasseter e Ed Catmull giungono a capo del reparto animazione.

I film Disney-Pixar degli anni Duemila si allontanano progressivamente da quelli dell'era di Eisner: quell'etica ambientalista che vediamo paternalisticamente esplicitata nei film degli anni Novanta viene sostituita da una visione realistica, complessa, multifaccettata, non univocamente interpretabile. La tematica ambientale e gli scenari naturali vengono progressivamente marginalizzati, con la sola importante eccezione di *WALL•E*. Anche qui, come vedremo, non siamo più davanti a un modello, a un'ideale di riferimento: si tratta di una visione quantomai amara e disincantata dell'epoca storica in cui siamo immersi e delle sue possibili ripercussioni sul nostro futuro.

2.1 Le rivisitazioni fiabesche

Dopo *La bella addormentata nel bosco* (1959), la Disney non tornerà sul genere della fiaba fino alla fine degli anni Ottanta. Il clima culturale, come abbiamo visto, era profondamente cambiato: ci si trovava ora nell'epoca della rivoluzione femminista, che aveva profondamente cambiato le modalità in cui la donna vedeva se stessa e il suo ruolo nella società. Di certo era ormai improponibile un'immagine di donna tradizionale, che valorizzasse la sua figura nel contesto dei rituali domestici, come era avvenuto per Biancaneve o per Cenerentola. Eroeine esuberanti, irriverenti, anticonformiste, spesso stravaganti divengono le protagoniste delle fiabe Disney: la Ariel di *La sirenetta*, la Belle di *La bella e la bestia*, ma anche la Jasmine di *Aladdin* e la Emeraldal di *Il gobbo di Notre Dame*, sono giovani donne che non si distinguono né per dolcezza né per le loro abilità pratiche, ma sono donne intraprendenti, decise a non rassegnarsi al futuro che il mondo a cui appartengono ha scelto per loro e determinate a lottare per la vita che hanno scelto, ma anche in grado di compiere scelte coraggiose e fare grandi sacrifici, per la loro famiglia o per amore. La loro grinta le esalta a tal punto da mettere in ombra, talvolta, l'eroismo dei loro coprotagonisti maschili. Contemporaneamente, non era più pensabile quella simbiosi bucolica, tipica del pastorale americano, fra la figura femminile e le creature del mondo naturale. Se è vero che tutte le eroine continuano ad avere uno o più di un inseparabile "compagno-aiutante" animale, (come dimenticare

il pesciolino Flounder fedele amico di Ariel, la tigre Raja inseparabile compagna di Jasmine, o la simpatica capretta di Esmeralda), quella commistione profonda fra la figura femminile e le creature che popolano la foresta sostanzialmente scompare. Anche questo, a ragion veduta, non deve stupire: come abbiamo visto, gli Stati Uniti si sono trasformati da un paese di piccole realtà rurali immerse nella natura a un paese di metropoli industrializzate, mentre i grandi problemi ambientali, – inquinamento, distruzione delle foreste, estinzione di specie, - sono sotto gli occhi dei cittadini e i riflettori dei media. Il senso di comunione con la natura lascia spazio a un senso di rottura, spesso in toni violenti o immagini cupe.

La sirenetta (1989)



Figura 2.1.1 – Copertina DVD Disney.

La Sirenetta, il 28° classico Disney, rappresenta il primo tentativo di riproporre il genere della fiaba, dopo la stasi creativa dei decenni precedenti. Pur se con numerose e sostanziali varianti, s'ispira all'omonimo racconto di Han Christian Andersen.

Ariel è la figlia ultimogenita di Tritone, il potente sovrano di Atlantica, regno del mare. A differenza delle sue sorelle, Ariel è un'adolescente ribelle, inquieta: il suo desiderio più grande è quello di evadere dal suo mondo marino e vivere sulla Terra, nel mondo popolato dagli umani, dalla cui cultura è fortemente affascinata. Avvicinandosi sempre di più a questo mondo, finisce

per innamorarsi di Eric, il bel principe che ha la sua reggia sulle sponde del mare, e lo porta in salvo nel bel mezzo di una burrasca. Il padre, che vede negli umani solo dei selvaggi depredatori del suo regno, osteggia duramente le inclinazioni della figlia, fino al conflitto aperto. Smarrita, Ariel finisce per cadere sotto il ricatto di Ursula, la strega del mare, che, vedendo in lei una merce di scambio per ottenere il potere su Atlantica, accetta di tramutarla in donna, in cambio della sua voce. Ella dovrà far innamorare di sé e farsi baciare da Eric entro tre giorni, o cadrà sotto il suo potere. Grazie alla complicità e al sostegno dei suoi amici, il granchio Sebastian, il pesce Flounder e il gabbiano Scuttle, Ariel arriva molto vicina alla meta, ma a quel punto Ursula decide di assumere le fattezze di una donna e stregarlo. L'inganno è presto scoperto, e mentre gli animali ritardano le nozze fra Eric e Ursula con un'invasione della nave nuziale in piena regola, Ariel riesce a raggiungere la nave e, una volta rotto l'incantesimo, far conoscere a Eric la

sua vera identità. Troppo tardi: il terzo giorno termina e Ariel si trova di nuovo sirena, schiava di Ursula. È ora Tritone, giunto a salvare la figlia, a sacrificarsi e divenire schiavo al suo posto. Ma i due innamorati non si arrendono ed Eric, lottando contro la maga infuriata, riesce infine a ucciderla e liberare Tritone e le altre vittime della strega. A questo punto Tritone, persuaso della bontà di Eric e deciso a rendere felice la figlia, si risolve, suo malgrado, a tramutarla in donna: i due si sposano, in un incontro pacificatore fra umanità e popolo del mare.

È proprio Ariel a inaugurare la nuova figura di eroina di cui si è accennato: pur rispondendo nelle fattezze ai classici canoni di bellezza delle principesse Disney, Ariel è un personaggio dirompente, che non ha nulla a che vedere con le precedenti eroine; mentre vediamo Cenerentola, pur nella negatività della sua condizione, accettare docilmente il suo destino, Ariel si ribella al padre e alle sue regole, trasgredendole e contestandole.

Non solo: secondo Whitley, Ariel è anche la prima eroina a non avere una collocazione ben definita, un contesto che individua chiaramente come “casa”. Non solo l’ambiente aperto dell’oceano non presenta alcun luogo che si possa considerare rifugio, se non la caverna che Ariel stessa ha riempito dei suoi tesori collezionati dai relitti, ma il suo tendere verso un altro mondo fa di lei una vera e propria vagabonda.



Figura 2.1.2 – Ariel sul fondo dell’oceano, insieme a Sebastian e Flounder.



Figura 2.1.3 - Ariel ammira un quadro nella sua caverna segreta.

Quando vediamo Ariel interagire con la sua famiglia, la collocazione è sempre quella di spazi fluidi e aperti, mentre quelli chiusi come la sua caverna, l’antro della strega Ursula o il relitto, sono spazi proibiti, luoghi sede di desideri insoddisfatti.

Ariel, da vera eroina di epoca femminista, “vuole di più”, non si accontenta della vita che il destino le ha riservato e va oltre i propri limiti, mettendo a rischio la sua stessa libertà.

Ma l'aspetto più rilevante è forse il conflitto che si delinea, in toni a tratti drammatici e a tratti comici, fra i due mondi, che rappresentano ciò che Ariel è e ciò che vorrebbe essere: da una parte l'oceano, che Ariel considera come una vera e propria gabbia dorata; dall'altra la terraferma, alla mercé dell'uomo e della sua cultura. Il mondo degli uomini ci appare da due punti di vista opposti: quello di Ariel, che ne ammira la cultura, i manufatti, le scoperte, lo stile di vita, e Tritone, che, da re del mare, pone l'accento sui danni che l'uomo arreca al suo regno, depredandolo delle sue risorse, e considera l'umanità indistintamente meschina e selvaggia. La sua frase di rimprovero ad Ariel è emblematica: «Avresti potuto essere vista da uno di quei selvaggi, da uno di quegli umani. (...) Credi che voglia vedere la mia bambina attaccata all'amo di qualche divoratore di pesci?» E, poco dopo, li definisce in questo modo: «Sono tutti uguali, smidollati, selvaggi, sempre armati di fiocina, incapaci di qualsiasi sentimento».

Ariel, invece, vede quanto di grandioso c'è nella cultura umana, e quanto di buono e di puro nell'animo di Eric. Entrambe le prospettive, ovviamente, peccano di parzialità: tuttavia Ariel riuscirà alla fine, grazie anche all'eroismo del suo principe, a riconciliare in qualche modo i due mondi, avvicinandoli.

Ma sono gli scenari stessi a esasperare la contrapposizione fra le due realtà: l'oceano è un mondo mitico, un ambiente naturale idilliaco in cui vi è totale gioiosa armonia fra i suoi abitanti, come un'età dell'oro in cui gli uomini non lavorano per vivere, non esistono violenza né predazione. La canzone cantata da Sebastian e dalle altre creature del mare per convincere Ariel della bellezza della vita marina, *Under the Sea*, è un'esplosione di colori, suoni e gioia di vivere.

«Il mondo degli umani è un pasticcio,» esordisce Sebastian, «la vita sotto il mare è meglio di qualsiasi cosa abbiano lassù». Il mondo degli umani, invece, è un luogo triste, di sofferenza e di lavoro: «*Up on the shore they work all day, out in the sun they slave away*», («lavorano tutto il giorno sulla terra, si sfacchinano al sole»). Ma soprattutto, la terra è il luogo dove i pesci sono imprigionati o divorati:

*Down here all the fish is happy
As off through the waves they roll.
The fish on the land ain't happy.
They sad 'cause they in the bowl.
But fish in the bowl is lucky,
They in for a worsen fate.*

Quaggiù tutti i pesci sono allegri
Perché si rotolano fra le onde
Il pesce sulla Terra non è felice Loro dicono
che è perché è nella boccia
Ma il pesce nella boccia è fortunato
Potrebbe avere un destino peggiore

*One day when the boss get hungry,
Guess who gon' be on the plate?*

Un giorno quando il padrone avrà fame
Indovina chi andrà sul piatto?

Ma l'attenzione all'aspetto alimentare non finisce qui. La simpatica gag che vede protagonista il granchio Sebastian e l'isterico cuoco del principe, che lo scambia per uno dei granchi che ha appena finito di cuocere e gli dà la caccia senza sosta distruggendo letteralmente mezza cucina, ha forse anche un altro significato. Secondo Whitley, in un mondo dove ormai il cibo arriva direttamente nei supermercati così lavorato e impacchettato che la sua origine è appena distinguibile, è forse un tentativo per renderci consapevoli della violenza che sottende alle nostre modalità alimentari, e «ci costringe a fare esperienza più direttamente con il nostro ruolo di predatori, che la cultura contemporanea sistematicamente maschera e mistifica» (Whitley, 2008). Il tema dello sfruttamento del mare e delle problematiche legate alla pesca è invece appena accennato, scene di pesca o di mercato mancano totalmente; per vederle dovremo aspettare il 2003, con *Alla ricerca di Nemo*. In definitiva, *La sirenetta* accenna ancora blandamente alcune importanti tematiche di questo fine secolo, nel contesto di racconto mitico sul rapporto fra l'uomo e la natura e sul nostro ruolo in questo equilibrio.

La bella e la bestia (1991)

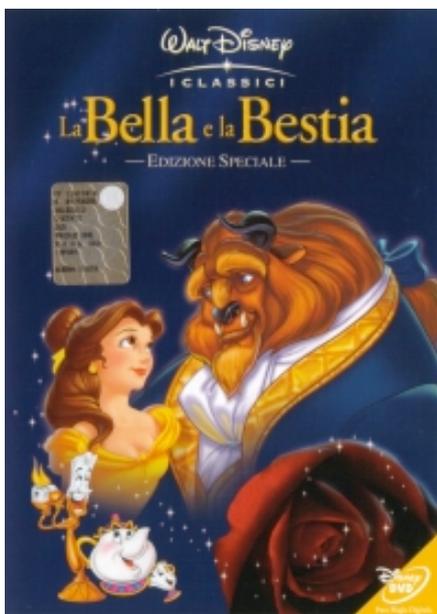


Figura 2.1.4 – Copertina DVD Disney.

Il film è considerato il 30° classico Disney, ed è tratto dall'omonima fiaba di Jeanne-Marie Leprince de Beaumont, di cui già nel 1946 era stata realizzata una versione cinematografica di Jean Cocteau, dal quale la Disney prende diversi spunti.

La bella e la bestia è la storia di Belle, una ragazza che vive con il padre in un paesino di campagna della Francia dell'*Ancien Regime*, e un principe, tramutato in una orrenda bestia da una fata per punirlo della sua malvagità e arroganza, che pur nella sua mostruosità riesce a conquistare l'amore della fanciulla e a rompere l'incantesimo che avvolge se stesso, il castello e la servitù.

Belle è una ragazza intelligente e riflessiva, indipendente e sognatrice, oltre che molto bella, e trascorre gran parte del suo tempo a divorare libri. Vorrebbe una vita diversa, avventurosa, lontana

dall'abitudine, dalla ristrettezza e dal conformismo di quel piccolo paese. Il padre, l'inventore del paese, riesce a ultimare la sua invenzione e partire per mostrarla alla fiera, ma sbaglia strada e finisce nel castello della Bestia, dove viene fatto prigioniero. Belle riesce a trovarlo e baratta la sua prigionia con quella del padre. La Bestia spera così di riuscire, grazie a lei, a rompere l'incantesimo, ma egli, al di là del suo aspetto, è divenuto un essere rozzo, burbero e iroso. Pian piano, però, Belle riesce a ingentilire il suo animo e fargli tirar fuori il meglio sé, e i due, un po' alla volta, s'innamorano.

Nel frattempo, però, Gaston, il belloccio del paese, un individuo volgare e maschilista, dopo aver chiesto la mano di Belle ed essere stato rifiutato, cerca di ricattarla, usando il padre come esca e minacciando di rinchiuderlo in manicomio. Per provare che il padre non è pazzo, Belle mostra che la Bestia, di cui il padre farneticava chiedendo aiuto, esiste davvero. Gaston, furioso e geloso, instilla la paura negli abitanti del paese e li convince ad assalire il castello per ucciderla.

Mentre i paesani sono messi in fuga dalla servitù, Gaston riesce a trovare la Bestia e ferirla a morte. Ma Belle, accorrendo in suo aiuto e dichiarandogli il suo amore, riesce a rompere l'incantesimo: la Bestia torna a essere un bellissimo principe, il castello da tetto castello gotico si tramuta in una reggia classicheggiante, e i servitori da mobilia e utensili tornano ad essere umani. Belle e il principe si ricongiungono per vivere insieme per sempre, felici e contenti.

La valenza di questo film non risiede tanto negli scenari naturali, che sono piuttosto ridotti e lasciano spazio a contesti prevalentemente domestici, quanto a una vasta ricchezza di significati simbolici. *La bella e la bestia* è essenzialmente un film costruito su di una serie di contrasti, primo fra tutti quello fra la natura selvaggia e quella umana, in un contesto che pur nella sua collocazione storica ha forti analogie con il presente.

Scompare definitivamente, come accennato, la nostalgica idealizzazione della realtà rurale: il paese dove Belle risiede è invece mostrato in tutto il suo provincialismo e la sua ristrettezza, ed è vissuto come angusto e limitante dalla

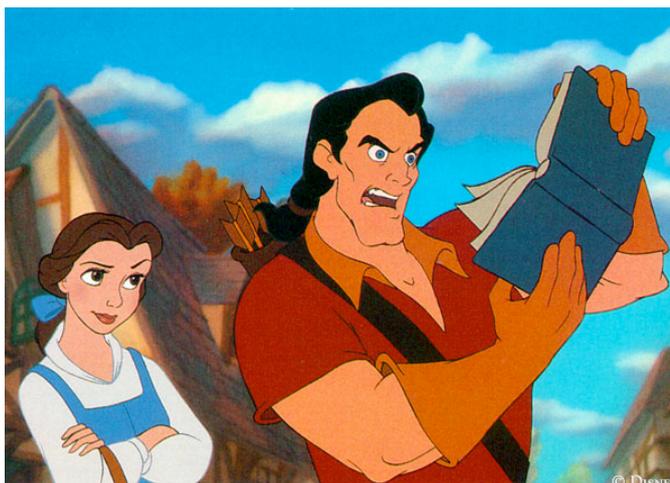


Figure 2.1.5 – Gaston approccia Belle nel paese.

protagonista. Lo stesso Gaston, il bellimbusto del paese, è un uomo, come Belle stessa lo definisce, “tutto muscoli e niente cervello”, ignorante e pervaso da idee maschiliste: il suo approccio spavaldo

esordisce con un «come fai a leggerlo? Non ci sono figure». E continua: «non è giusto che una donna legga; le vengono in testa strane idee, e comincia a pensare». La risposta di Belle è ovvia: «Gaston, sei decisamente primordiale».

Il mestiere di Gaston, quello del cacciatore, fornisce il pretesto per un accenno al tema: ma qui la caccia non è vista nella sua crudeltà, né tantomeno con empatia verso gli animali; si tratta, per



Figura 2.1.6 – La taverna del paese.

Gaston, di un'ennesima modalità per mostrare la sua conformità agli ideali maschili della comunità. E il modo grottesco in cui i trofei di caccia sono parte del mobilio e delle decorazioni degli edifici del paese, (corna appese al muro, poltrone ricoperte di pelli), sono un ennesimo segno di volgarità ed eccesso. Anche Belle non è altro per Gaston che un trofeo, una dimostrazione di valore.

Belle, per contrasto, appare una ragazza del tutto originale: intellettuale, anticonformista, sempre chiusa nel suo mondo di avventure letterarie. I paesani la osservano con curiosità e tenerezza, ma mostrano di non capirla affatto. E del resto, Belle desidera altro, avventure, una vita lontana e diversa. L'eroina si discosta dalla tradizione anche per altri aspetti: nel film è sempre mostrata intenta a leggere o oziare, e mai intenta ad assolvere alle faccende di casa, (se escludiamo il nutrire capre e galline), aspetto per il quale sembra conformarsi molto più alle adolescenti degli anni Novanta che alle eroine Disney, Biancaneve o Cenerentola, che l'hanno preceduta. Così come scompare la tradizionale simbiosi ed empatia con il mondo animale, verso il quale la fanciulla non mostra alcuna particolare affinità, né si sofferma a comunicarvi attraverso il canto, come le altre eroine. In una delle scene iniziali Belle sembra essere serena in mezzo a un gruppetto di pecore, in una fontana al centro della piazza del paese, mentre sogna a occhi aperti leggendo il suo libro: ma la fanciulla è per lo più assorbita dal libro e non comunica realmente, così come le pecore, in un *exploit* comico, si mostrano per lo più intente alle loro consuete abitudini alimentari, cercando letteralmente di mangiare le pagine del suo libro.

La casetta in cui la ragazza vive, poi, e il mestiere del padre, sono del tutto atipici: Belle è figlia di un inventore, e non di un tradizionale boscaiolo, contadino o mercante; la loro casa non è più il cottage rurale dei film precedenti, ma mostra segni di una insolita tecnologia: una turbina a vento, un mulino ad acqua e un buffo spioncino, mentre il padre costruisce una macchina per tagliare in ciocchi di legna da ardere.

Ma la tecnologia è richiamata anche nel castello del principe, dove la servitù vive trasformata in orologi, mobilia, tazze, pentole, scope: funzioni come il pulire, il lavare i piatti, cucinare, sono svolte dai “servi-utensili” così come nella società moderna vengono svolte da macchine.



Figura 2.1.7 – Lumière.

Whitley vede in questi richiami alla tecnologia e alla modernizzazione domestica un omaggio a quella cultura del cyber, quella sempre più forte compenetrazione fra uomo e macchina che vediamo lampante in film degli anni Ottanta come *Blade Runner*, *Star Wars*, *Robocop* e *Terminator*, o in cartoni come *Transformers*.

Ma il tema sul quale il soggetto si regge è senza dubbio quello della “diversità”: la diversità di Belle e di Maurice nel loro paese, ma anche e soprattutto quella



Figura 2.1.8 – Tockins.

della Bestia, che personifica la figura del mostro ma anche il conflitto fra natura animale e umana, in un progressivo addomesticamento e indocilimento dell’una verso l’altra.

La Bestia è, probabilmente non a caso, una strana mistura di diversi animali: movenze, criniera, zampe e artigli di un leone, collo e delle corna da bisonte, zanne da orso. Animali da sempre associati alla paura per la loro letalità e ferocia, ma non solo: si tratta di animali da sempre



Figura 2.1.9 – La Bestia.

impietosamente cacciati, a volte fino all’estinzione. E questa dicotomia fra il terrore che sono in grado di incutere e la loro vulnerabilità li rende profondamente evocativi, per un pubblico moderno.

Ed è la vulnerabilità a giocare il ruolo predominante quando, facendo leva sulle sue emozioni, la Bestia perderà progressivamente le sue fattezze ferine verso posture e atteggiamenti umani, principeschi: la postura quadrupede diverrà bipede e la camminata aggraziata, fino a permettergli di

danzare con Belle; diverranno composti e signorili i suoi modi di mangiare e bere, così come di parlare; ma soprattutto, la Bestia diverrà capace di controllare le sue ire e la sua aggressività.

I limiti fra la natura umana e animale, alla luce dell’amore che nasce, diventano labili e si confondono. E la rottura dell’incantesimo vede il cangiarsi di un paesaggio tetto, con architettura e

statue gotiche, trasformarsi in uno scenario soleggiato dai colori vivaci, un castello bianco dalle sculture classicheggianti.

La natura umana prevale infine su quella ferina, in un distacco fra uomo e natura che appare sempre più irreversibile.



Figura 2.1.10 – *La Bestia e Belle danzano nel salone.*

2.2 La natura selvaggia nordamericana

La Disney, dopo *Bambi*, non torna a riproporre il setting delle foreste nordamericane fino al 1995, con *Pocahontas*, e poi nel 2003, con *Koda, fratello orso*.

Si tratta di due film profondamente diversi, ma con un aspetto fondamentale in comune: il realistico e identificabile ritratto di Yosemite lascia spazio a un paesaggio vago, indefinito, in cui elementi realistici del paesaggio si mischiano a elementi, forme e colori dal significato simbolico.

Ma, soprattutto, cambia il punto di vista: non è più il mondo naturale, gli animali del bosco, a essere il binocolo attraverso il quale lo spettatore osserva e si compenetra con ciò che accade; l'uomo torna a essere protagonista, ma in una veste nuova. La nostalgia per un mondo ideale di armonia primitiva fra uomo e natura viene ricreato attraverso la cultura degli antichi popoli nordamericani, portatori di un più sano e rispettoso rapporto con il loro ambiente.

In *Pocahontas*, di cui si tratterà nel capitolo dedicato, ci troviamo davanti a uno scontro di civiltà fra la cultura occidentale, il suo materialismo e sete di ricchezza, e quella dei nativi nordamericani, portatori di una saggezza superiore e una profonda conoscenza degli equilibri naturali.

Koda, fratello orso, invece, prende vita nel mondo degli Inuit, nel percorso di un giovane che impara, sulla sua pelle, il valore dell'amore e del rispetto della vita.

Koda, fratello orso (2003)



Figura 2.2.1 – Copertina DVD Disney.

Il film è considerato il 44° classico Disney, ed è la storia di maturazione di un giovane Inuit, Kenai, dalla giovinezza all'età adulta, «la storia di un ragazzo che è diventato uomo, trasformandosi in orso». Il giovane Kenai è giunto a un momento importante della sua vita: è il momento di ricevere da Tanana, la sciamana del villaggio, il suo totem, un simbolo che indica il valore a cui ispirarsi nel percorso da seguire per diventare uomo. Kenai riceve l'orso dell'amore, e sul momento ne è profondamente deluso. Ma accade qualcosa d'imprevisto. Sitka, il maggiore dei due fratelli di Kenai, rimane ucciso nello scontro con un orso. Kenai, in completa inottemperanza al suo totem, gli dà la caccia e lo uccide. Lo spirito

di suo fratello Sitka si risolve a punirlo perciò in maniera esemplare, e lo tramuta in orso. Kenai inizia così un'esistenza sotto forma animale, e finisce a condividere il destino del piccolo Koda, il

cucciolo che lui stesso ha reso orfano. Kenai conosce l'esistenza degli orsi, e si compenetra con quegli animali che aveva prima costantemente disprezzato, comprendendo finalmente il rispetto per la vita e per il ruolo delle diverse creature nell'equilibrio naturale.

Intanto però l'altro fratello, Denai, gli sta dando la caccia, credendo quello strano orso responsabile della morte di entrambi i suoi fratelli. Quando i due arrivano allo scontro e Denai sta per ucciderlo, interviene nuovamente lo spirito di Sitka, riportando Kenai alla sua forma umana. Egli ora può scegliere: tornare alla sua vita umana o restare orso. Kenai, in accordo con il suo totem, decide di restare accanto al suo fratellino Koda, che ha ancora bisogno di lui. Anche se in forma animale, Kenai ha raggiunto il suo obiettivo, vivere secondo il totem dell'amore: come gli aveva predetto Tanana, «un amore che congiunge e unisce tutte le forme viventi».

Il film offre importanti spunti di riflessione: quello dell'amore è un concetto francescano, primordiale, lo stesso invocato da Pocahontas nell'invitare John Smith a guardare la natura con occhi diversi. Amore come rispetto per la vita, ma anche come capacità di comprensione, d'immedesimazione nell'altro, anche verso chi non si comprende. A conferire un'aura di misticismo e sacralità a questi dettami contribuiscono le musiche e le immagini simboliche che accompagnano i momenti di maggiore tensione narrativa. Quando avvengono le trasformazioni, nell'aurora boreale che si forma sulla montagna «dove le luci toccano la terra» la luce assume

tonalità cangianti, e dalla luce diffusa si vedono emergere insieme gli spiriti di uomini, alci, orsi, e ogni sorta di creatura, come a significare che siamo tutti in egual maniera figli di Madre Natura, e gli spiriti dei defunti tornano a una



Figura 2.2.2 – Kenai e Koda sulla cima di una roccia osservano l'aurora boreale.

sorta di armonia originaria.

Lo stratagemma della trasformazione permette agli sceneggiatori di mettere in luce il fatto che, come tuttora accade quando pensiamo agli animali cosiddetti “feroci” (basti pensare ai lupi, ai leoni, ma anche agli squali), siamo portati a considerare animali dalle potenzialità distruttive come spontaneamente aggressivi, mentre in realtà non è mai così. Come sappiamo, nessun animale per quanto feroce aggredisce l'uomo a meno di non sentirsi gravemente minacciato. Per la maggior parte di queste specie la difesa è sempre e comunque la fuga, a meno che non si tratti, come nel

caso di Kenai, di una madre che si vede costretta a difendere i suoi cuccioli. E così Tanana suggerisce al neo orso: «tu acquisirai una nuova prospettiva delle cose».

Due sono i momenti in cui Koda apre gli occhi al suo fratello maggiore. «Questi mostri fanno una paura matta, soprattutto quando hanno quei bastoni, » commenta il cucciolo davanti a una pittura rupestre che raffigura una scena di caccia. Ma è nel momento stesso in cui Kenai sente raccontare la storia della sua caccia all'orso dal punto di vista del piccolo Koda, della disperata difesa di sua madre per difenderlo e allontanare i cacciatori, che realizza la sua cecità e diventa pronto, finalmente, ad amare.

Whitley tuttavia denota come questo lavoro, nonostante la nomina all'oscar come miglior film di animazione nel 2004, si presenti per molti aspetti superficiale, sprecando molte possibilità di approfondimento. In primo luogo, non si denota particolare cura nella resa naturalistica di animali e



Figura 2.2.3 – Kenai e Koda al raduno del salmone.

paesaggi: pur presentando alcuni splendidi scorci della foresta boreale, i suoi fiumi, cascate e immense valli, non vi è particolare attenzione al realismo degli elementi naturali né tantomeno in quella della rappresentazione degli animali, le loro movenze, i loro istinti e comportamenti.

Vengono esaltate per lo più le potenzialità comiche di alcuni personaggi, come le due alci Rocco e Fiocco, sottolineandone gli aspetti comici e caricaturali a scapito di una resa più fedele degli animali che rappresentano. Anche gli orsi stessi restano talmente antropomorfizzati nella loro psicologia, nel loro

aspetto e nella loro gestualità da lasciare la potenzialità dell'“immedesimazione nell'altro” a un livello molto superficiale, poiché la differenza fra la natura dell'uomo e quella dell'orso, le loro esistenze diverse pur se interconnesse, è poco più che accennato (Whitley, 2008). Anche la colonna sonora, in questo lungometraggio, si presenta meno curata di altre nei suoi testi, non permettendo di fornire ulteriori elementi di approfondimento.



Figura 2.2.4 – Rocco e Fiocco.

Tuttavia, la scelta finale di Kenai, quella di una natura “animale”, ha un significato importante: la possibilità di anteporre la nostra natura umana a quella animale, perché, finalmente, hanno valore l'una esattamente quanto l'altra.

2.3 Ambienti tropicali

Dopo *Il libro della giungla*, la Disney non tornerà più a raffigurare ambienti tropicali, fino al 1994, con *Il re leone*, ambientato nella savana africana. Come abbiamo detto, Disney prediligeva i contesti americani, ma è la formazione cosmopolita di Eisner, insieme alla internalizzazione culturale degli anni Novanta, a preparare il terreno per questo salto che, lungi dal costituire un azzardo artistico, accrescerà la fascinazione suscitata da questi prodotti, che mostrano creature esotiche estranee al mondo dell'animazione, e incredibili paesaggi.

A questo segue *Tarzan*, nel 1999, il cui setting è quello delle foreste equatoriali africane. L'ultimo film che Whitley inserisce in questa categoria è *Alla ricerca di Nemo* (2003), collocato nel contesto marino tropicale della barriera del Gran Reef australiano. Mentre di *Il re leone* e *Alla ricerca di Nemo* si parlerà nei rispettivi capitoli dedicati, mi sono permessa di aggiungere alla categoria *Bianca e Bernie nella terra dei canguri* (1990), l'unico caso di rappresentazione delle grandi distese desertiche dell'interno dell'Australia, e ottimo esempio per affrontare il tema del bracconaggio, dopo *Bambi*.

Bianca e Bernie nella terra dei canguri (1990)



Figura 2.3.1 – Copertina DVD Disney.

Bianca e Bernie nella terra dei canguri è il 29° classico Disney, il primo sequel appartenente a questa categoria: è infatti la prosecuzione di *Le avventure di Bianca e Bernie* (1977), tratto dalle storie di Margery Sharp.

Cody, un bambino che vive nell'entroterra australiano con sua madre, e ha nelle creature della foresta dei fedeli amici, salva una grande aquila dorata, Marahute, dalla trappola di un bracconiere.

Tornando verso casa, però, finisce lui stesso in una trappola costruita da Percival Mc Leach, lo stesso bracconiere che sta dando la caccia all'aquila, dopo aver ucciso anche il suo compagno. Quando, infatti, Mc Leach nota sullo zaino di Cody

la piuma dorata regalatole dall'aquila, lo rapisce con l'obiettivo di farsi condurre al nido dell'aquila. Non riuscendo a farsi rivelare il luogo da Cody, però, il bracconiere decide di tendergli un tranello: libera il bambino facendogli credere che l'aquila è stata uccisa, lasciandolo libero. Cody raggiunge

il nido di Marahute per prendersi cura delle uova, e Mc Leath lo segue. Appena Marahute appare, Mc Leath cattura entrambi. A questo punto però Bianca, Bernie, richiamati dagli Stati Uniti per la missione di salvataggio, intervengono con il supporto di Jake, un topo-canguro australiano. Insieme, i tre riescono a salvare Marahute e Cody, mentre Mc Leath rimane ucciso cadendo da una cascata.

Il film regala, indubbiamente, uno straordinario scorcio della biodiversità australiana: la produzione richiese una squadra di 415 artisti e tecnici, cinque dei quali dovettero recarsi in Australia per osservare, disegnare e scattare fotografie di paesaggi e animali che dovevano essere catturati nel film. Tornarono con centinaia di fotografie di Ayers Rock, Katherine Gorge, e del Kakadu National Park, oltre che con innumerevoli album ricolmi di schizzi.

Il film si apre con uno scorcio di foresta in primissimo piano, dove si vedono, tra le foglie, insetti



Figura 2.3.2 – Cody vola in groppa a Marahute.

dalle più strane forme e colori; la telecamera si sposta lentamente fuori dalla foresta, per mostrare un'arida distesa fatta di enormi rocce, alberi radi e piante erbacee fiorite a perdita d'occhio.

Utilizzando come espediente il volo di una coccinella, la telecamera cambia ritmo e inizia a scorrere sulle praterie ad altissima velocità, rendendo magistralmente l'immensità degli spazio australiani, fino a raggiungere

la casetta isolata di Cody e sua madre, dove la telecamera torna al ritmo consueto e si sofferma sugli interni della casetta.

Sebbene sia un aspetto non messo in luce nella promozione del film, è la prima volta che, per rendere questo rapido movimento di paesaggio, viene utilizzata la grafica computerizzata al posto del disegno manuale e della xerografia. L'animazione dei personaggi, invece, rimane realizzata a mano.

La sequenza del volo dell'aquila, che dopo il salvataggio da parte di Cody porta trionfante il suo piccolo eroe a sorvolare foreste, praterie,



Figura 2.3.3 – Marahute regala a Cody una sua piuma.

fiumi e cascate, offre un ottimo espediente per fornire dei meravigliosi scorci panoramici del paesaggio australiano. Lungo tutto l'arco del film vengono sapientemente alternati gli ambienti di

foresta, prateria e deserto, con una enorme varietà di creature, dagli insetti, ai rettili, agli uccelli, fino ai celebri mammiferi, come il koala e il canguro.

Si tratta di animali parlanti, che hanno una psicologia e un comportamento che corrispondono a tipi caratteriali umani, ma è evidente un certo sforzo nel rappresentarli con realismo.

Il motivo di maggiore interesse del film, però, è la tematica della caccia, mai più ripresa come tema centrale, dopo *Bambi*. Il bracconiere Mc Leath viene dipinto come un uomo avido e spietato, senza



Figura 2.3.4 – *Mc Leath trova Cody nella sua trappola.*

alcun rispetto per la vita. Una figura completamente negativa, ricercata dai rangers del posto – come mostra un manifesto con la dicitura “wanted” in una delle prime scene del film, - e che fa una fine esemplare. Non è più il temuto nemico muto e invisibile di *Bambi*, ma una figura grottesca e a tratti comica. Il cacciatore di frodo si ritiene superiore e più intelligente degli animali che domina, cattura o

affronta, ma rimane spesso con un palmo di naso, come quando si fa rubare le uova dalla sua salamadra, o crede di aver cacciato via i coccodrilli, accorgendosi subito dopo che è stato risparmiato solo per la prossimità alla cascata dalla quale cadrà di lì a poco.

Pur non mostrando scene violente, il film si sofferma sugli animali in cattività; in un dialogo fra loro, essi di mostrano di conoscere il destino che li attende: chi diventerà un portafogli, chi una borsa, chi una cintura. Anche se collocata nel contesto di una scena comica, questa dimostrazione di consapevolezza potrebbe essere forse una polemica nei confronti della società civile: se è vero che Mc Leath è un malvagio, chi compra questi oggetti dovrebbe essere ben consapevole di come e attraverso quali crudeltà questi prodotti arrivano nei nostri negozi.

Tarzan (1999)

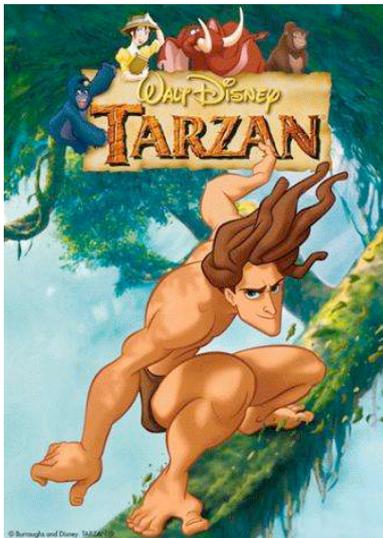


Figura 2.3.5 – Copertina DVD Disney.

Tarzan è il 37° classico Disney, ed è tratto dal romanzo *Tarzan delle Scimmie* (1914) di Edgar Rice Burroughs, ed è uno fra i più riusciti film del decennio d'oro Disney (1989 – 1999).

Il film, che ha molti aspetti in comune con la vicenda di *Il libro della giungla*, narra la storia di Tarzan, un bambino adottato da una gorilla, Kala, dopo che un leopardo aveva ucciso i suoi genitori. Tarzan viene cresciuto nel branco dei gorilla, ma la sua diversità lo mette costantemente in difficoltà e non gli permette di essere accettato da Kerchak, il maschio dominante alla guida del branco. Tarzan è determinato a farsi accettare nel branco e, fra innumerevoli disastri, riesce a infine a sopperire con la sua intelligenza alle

mancanze del suo corpo di uomo: impara a muoversi velocemente fra le liane, a cacciare con la lancia e, infine, riesce a sconfiggere e uccidere il leopardo Sabor, salvando la vita a Kerchak e guadagnandosi l'ammirazione del branco.

Accade però un fatto insolito: una spedizione di uomini approda dal mare. Mentre Kerchak fa prudentemente allontanare il suo branco, Tarzan è istintivamente attratto da questi esseri e incuriosito gli si avvicina. In questo modo incontra Jane, la giovane figlia del professor Porter, giunto in Africa per studiare i gorilla. Tarzan si accorge finalmente che esistono degli esseri simili a lui e lascia che questi lo istruiscano. Per convincere Jane, di cui è innamorato, a non ripartire, Tarzan si risolve infine a portare il professore e Jane in mezzo al suo branco, nonostante il divieto di Kerchak. Ma Clayton, la loro guida, approfitta della situazione e, dopo aver rinchiuso Tarzan, Porter e Jane, fa una spedizione per catturare i gorilla allo scopo di rivenderli in patria.

Tarzan però riesce a liberarsi, torna nella foresta e riesce a sconfiggere Clayton. Kerchak, morente dopo lo scontro, gli affida la guida del branco, mentre Jane e il Porter scelgono di rimanere a vivere nella giungla.

Tarzan è ricchissimo di spunti, sia iconografici che tematici. La vicenda, come in *Il libro della giungla*, è collocata in un ambiente non geograficamente identificato, corrispondente alle foreste equatoriali dell'Africa Occidentale. Rispetto al precedente, però, questo film raggiunge un grado di realismo magistrale, passando da una rappresentazione assimilabile a quella pittorica a una rappresentazione, seppur nella sua caricatura animata, quasi fotografica. Non solo l'intricato mischiarsi di alberi, liane, radure e specchi d'acqua, ma anche gli animali, gli uccelli, gli elefanti, il

leopardi ma i gorilla e babbuini in particolar modo, nelle loro movenze tipiche sono rese con un'attenzione ai particolari che ha precedenti solo in *Bambi*. Non a caso, come riporta Whitley, le animazioni si basarono su centinaia di fotografie e filmati girati in un viaggio in Uganda, dove si poterono osservare i gorilla nel loro ambiente naturale. Doug Ball, il supervisore artistico per la scenografia, dichiara, nell'intervista contenuta nel DVD Disney, come la fotografia dovesse fornirgli quante più informazioni dettagliate su «muschi, rampicanti, diversi tipi di alberi, la corteccia degli alberi, dai più piccoli dettagli agli scorci più lontani» (Disney DVD, 2000).



Figura 2.3.6 – Kerchak, disegno di Brian Mainolfi.

Kerchak, il maschio dominante, ne è il più riuscito esempio: la sua mole massiccia che lo distingue nettamente da tutte le femmine, è fedele al dimorfismo sessuale (la forte differenza fisica fra i due sessi, nella mole e in alcuni caratteri tipici, presente in molti mammiferi poligamici, specie in cui pochi maschi controllano e difendono da soli o in piccoli gruppi un harem di femmine) tipico della specie, così come il verso tipico e il modo di muoversi, l'atteggiamento aggressivo e protettivo.

Ma dal punto di vista dell'animazione, è la figura di Tarzan a essere l'elemento di maggiore interesse: egli mette insieme un corpo di uomo con posture, movimenti, versi, gestualità, modalità comunicative e di approccio totalmente da primate non umano.

Secondo la critica di Whitley, egli sembrerebbe rappresentare il capovolgimento del mito del “figlio della natura” tanto caro all'immaginario occidentale: la sua contraddizione risiede nel rovesciare la normale relazione fra cultura e istintualità, nell'uomo. Mentre per noi la cultura è ciò che ci contraddistingue come uomini, mentre i nostri istinti tendono a rivelare la nostra natura animale, Tarzan nella sua cultura è totalmente plasmato dalla sua maturazione nel branco dei gorilla, mentre le sue pulsioni istintuali lo richiamano verso modalità umane. Risulta significativo, in questo frangente, il fascino che la cultura umana in generale esercita su Tarzan, ma soprattutto l'avidità con cui osserva



Figura 2.3.7 - Il branco dei gorilla acclamano Tarzan dopo l'uccisione di Sabor.

gestualità e usanze della società umana attraverso il proiettore dell'accampamento, imitandone le pose e cercando di riprodurre le azioni; così, nel vedere un uomo e una donna che danzano, egli

istintivamente prende le mani Jane e cerca goffamente di farla ballare, così come impara a usare la bicicletta, o prende spunto dalle immagini per corteggiare Jane, offrendole, come riprodotto nel disegno, un mazzo di fiori. Per non parlare dell'imitazione continua delle parole e della mimica di Jane e di Clayton, che regalano l'espedito per degli exploit comici.

L'imitazione, del resto, è un punto chiave del film, e caratterizza Tarzan anche prima dell'incontro con Jane. Postura, movimenti e comportamento di Tarzan sono il risultato di una lunga imitazione, ma egli, fin da piccolo, si diverte a scimmiettare anche specie diverse da quelle della sua madre adottiva: lo vediamo intento a riprodurre dapprima il verso di un elefante, e poi suoni e movimenti di un leopardo, in maniera estremamente realistica. Mentre l'imitazione di Mowgli è una goffa pantomima di movenze che spesso sono, a loro volta, parodie di gestualità umane riprodotte dagli animali, qui gli animatori si sono letteralmente divertiti a riprodurre in forma umana gestualità ferine. Come sostiene Whitley, «il corpo di Tarzan è fatto per andare oltre a quanto sarebbe naturalmente possibile per un essere umano e l'effetto è di rinforzare uno strano senso di estraneità della gestualità animale». Ciò non fa altro che aumentare l'effetto di rendere Tarzan un tutt'uno con la sua natura animale.

Il contrasto fra l'approccio fisico di Tarzan e quelle convenzionalmente umano di Jane è evidente nella scena comica in cui il giovane, dopo averla salvata, cerca di conoscerla attraverso una modalità per lei sconcertante: confronta le loro parti del corpo, la annusa, le sbircia sotto la gonna e sente il battito del suo cuore, senza



Figura 2.3.8 – Tarzan e Jane fanno conoscenza dopo il salvataggio.

rispettare, come dichiara Jane, “l'altrui fisicità”. Secondo Whitley, questa sequenza sottolinea come solo i rituali umani tendano a basarsi sull'aspetto esclusivamente visuale e verbale, mettendo potenzialmente in crisi le convenzioni del nostro comportamento sociale. In un mondo dove, del resto, si sta riscoprendo da relativamente poco tempo l'importanza di comunicazioni come quella attraverso i feromoni, che si credeva inesistenti nell'uomo, questo apre la strada a nuovi modi di concepire la comunicazione non verbale.

L'aspetto che però distingue ulteriormente questa rappresentazione dalle precedenti, dalla giungla di Mowgli così come dall'intimità lirica della foresta di *Bambi*, è il tempo: *Tarzan* è, di fatto, un film d'azione, dove nelle scene più rapide gli scenari si susseguono freneticamente. Per rendere questi effetti il film fa largo uso della tecnica del *deep canvas*, inventata dall'artista e ingegnere Eric

Daniels: una tecnica che consentiva agli artisti di produrre sfondi in computer grafica che avevano lo stesso aspetto del normale disegno. Questa tecnica permette agli animatori di creare un effetto di tridimensionalità che riassume prospettiva, luce e contorni sulla base del movimento ideale della telecamera. La telecamera sembra seguire Tarzan nel suo scivolare fra tronchi e liane, a una velocità mozzafiato. L'effetto creato, come sottolinea Whitley, sembra in certi momenti quello di un luna park. Nella scena del salvataggio, in cui Tarzan è inseguito da un'orda di babbuini inferociti contro Jane, il movimento vorticoso dei due fra gli alberi è reso con un effetto ottico che riproduce quello di una corsa sulle montagne russe. Così come, nel suo scivolare lungo i tronchi, il movimento di Tarzan attraverso la foresta più che quello di una scimmia ricorda il modo di muoversi di una skater. Un richiamo probabilmente non casuale, all'accattivante modernità della cultura giovanile urbana. Altrettanto innaturale e quanto mai moderno è il tempo della narrazione, la cui frenesia di alcune scene ricorda più la caoticità di un traffico cittadino che la ciclicità dei ritmi naturali.

Un altro aspetto responsabile di una critica verso la modernità, messo in luce da Whitley, riguarda la scena in cui gli amici di Tarzan giungono all'accampamento: nel vedere in successione i simboli del tempo ordinato (un orologio meccanico), la scienza (un distillatore), la carta stampata (una macchina da scrivere) e i rituali del colonialismo britannico (una teiera), l'esclamazione dell'elefante è «Che orrore!» a cui segue il commento del gorilla Terk «Quali bestie primitive sono responsabili di questo macello?».

Il contesto geografico indefinito della storia non permette però un approfondimento del tema: non vi è spazio, come in Pocahontas, per un confronto con la cultura e le vicende storiche subite dalle popolazioni africane in seguito al colonialismo. Il setting, al contrario, sembra quello di un paradiso incontaminato, mai interessato dalla presenza umana.

Frequenti e diffusi sono invece i riferimenti alla teoria darwiniana. «Si muove come una scimmia, ma sembra un uomo. Potrebbe essere l'anello mancante,» dichiara entusiasta il professor Porter: la ricerca del cosiddetto "anello mancante" fra uomo e scimmia rappresenta uno dei motivi più ricorrenti fra naturalisti e scienziati dell'epoca Vittoriana (1837–1901) in cui presumibilmente il film va a collocarsi. Risale al 1849 la scoperta del primo gorilla da parte di un missionario di ritorno da un viaggio in Africa, e al 1855 la triste vicenda che vede il primo esemplare catturato e trasportato in Inghilterra, per divenire un'attrazione pubblica e levare un aspro dibattito fra gli scienziati sulla relazione fra l'uomo e la scimmia. Scienziati autorevoli come Richard Owen (1804–1892) o Thomas Huxley (1825–1895) si prodigano talora per ribadire, talora per mettere in

discussione, le differenze fra uomo e scimmia, mentre Charles Darwin (1809–1882) attenderà per pronunciarsi fino al 1871, con il suo *L'origine dell'uomo e la scelta in rapporto al sesso*.

Del resto, la crudele cattura degli animali a scopo di lucro fatta da Clayton potrebbe forse ricordare il mito di *King Kong*, oggetto di ben cinque film dal 1993 al 2005.



Figura 2.3.9 - *Tarzan e Jane appesi ad una liana.*

Atipico per l'epoca è invece l'atteggiamento dei due studiosi, il professor Porter e Jane: mentre, come ricorda Whitley, i naturalisti dell'Ottocento, lo stesso Darwin compreso, erano più dei collezionisti che dei veri amanti della natura, che raccoglievano esemplari di ogni genere eradicandoli per sempre dal loro ambiente o uccidendoli, l'atteggiamento dei due studiosi è quello tipicamente moderno di osservatori, innocui e rispettosi. La figura di Jane, nel suo ricercare un'intimità e comunicazione con i gorilla, cercando di imitarne i versi, così come il suo progressivo inselvaticarsi, nell'abbigliamento, nella capigliatura e nelle abitudini verso quelle di Tarzan, sembra ricordare una Jane Goodal moderna, di cui, mi

permetto di osservare, ricorda vagamente i lineamenti giovanili.

La scelta finale di Jane e suo padre, pur se dettata nella trama dall'amore, assume in questo senso un connotato non indifferente: in questo continuo venirsi incontro e intrecciarsi di natura umana e ferina, non solo viene messo in risalto quanto vi sia di condiviso, più che di diverso, fra noi e questi nostri parenti primati, e come si tratti di due mondi paralleli, non gerarchicamente classificati. Questa famiglia allargata richiama anche un nuovo senso di equità, di rispetto e di diritti, fra forme di vita umane e non umane, portato avanti dalla gran parte degli odierni movimenti ambientalisti.



Figura 2.3.10 – *Jane Goodal, da giovane.*

PARTE TERZA

CASI DI STUDIO: LE PRODUZIONI DEDICATE

CAPITOLO 1. BAMBI

Titolo originale: Bambi

Titolo italiano: Bambi

Anno: 1942

Durata: 69 minuti

Tecnica: Animazione

Soggetto: James Algar, Samuel Armstrong, David Hand, Graham Heid, Bill Roberts, Pauls Satterfiels, Norman Wright

Sceneggiatura: Felix Salten, Perce Pearce, Larry Morey, Vernon Stallings, Melvin Shaw, Carl Fallberg, Chuck Couch, Ralph Wright

Musiche: Frank Churchill, Edward Plumb

Produzione: Walt Disney Pictures

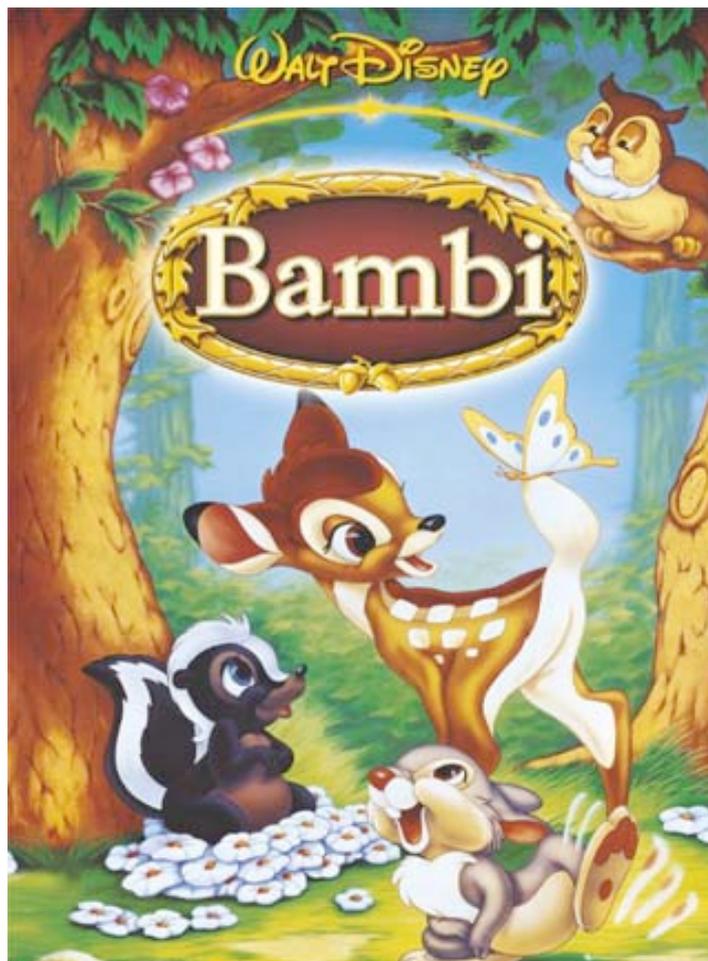


Figura 1.1 – Copertina DVD Disney.

SINOSI

Ci troviamo nel cuore della foresta, in una mattina di primavera. Gli animali del bosco vengono richiamati da un insolito trambusto: è nato Bambi, il principino della foresta. Tutti gli animali accorrono per rendergli omaggio, mentre il piccolo cerbiatto compie i suoi primi passi.

Il piccolo Bambi è il figlio del cervo più anziano, forte e saggio, ammirato e rispettato dagli altri cervi e da tutte le altre creature, e denominato perciò il principe della foresta.

Bambi impara presto a camminare e parlare, e fa amicizia con il coniglietto Tamburino, la puzzola Fiore e la cerbiatta Faline. Durante un'uscita nella prateria vede per la prima volta il padre, e conosce il pericolo: l'uomo fa incursione nella foresta, ma sia lui che sua madre rimangono illesi.

Arriva l'autunno, e poi l'inverno. Bambi impara cosa sia la fame, ma sperimenta anche i suoi aspetti più divertenti, come la neve. Verso la fine dell'inverno, Bambi e sua madre escono dal loro rifugio in cerca di cibo. È spuntata la prima erba dell'anno, e i due corrono felici a brucarla. Ma l'uomo tende loro un agguato, e mentre Bambi riesce a salvarsi, sua madre viene uccisa. È ora il padre, fin'ora una presenza occasionale e lontana, a fargli realizzare l'accaduto e a spingerlo a cavarsela da solo, senza di lei.

Arriva nuovamente la primavera, e Bambi è ora un giovane cervo. Ritrova i suoi compagni di giochi, anch'essi cresciuti. Uno dopo l'altro, nonostante si fossero ripromessi di non cascarci per nessun motivo, tutti e tre vengono sedotti e si legano a una compagna.

Per Bambi si tratta di Faline, la sua vecchia compagna di giochi. Prima di unirsi a lei, però, Bambi dovrà affrontare la lotta con un altro cervo, con cui riuscirà ad avere la meglio.

Sopraggiunge nuovamente l'autunno. Bambi viene svegliato da alcuni rumori e sale su una roccia per osservare il bosco dall'alto: c'è un accampamento di uomini, tornati nuovamente nella foresta.

Il padre lo invita a fuggire con lui, ma Bambi torna nel suo rifugio a cercare Faline senza trovarla, e i due si smarriscono. Gli uomini sono tanti, hanno organizzato una battuta di caccia, seminando il terrore nella foresta. Faline viene inseguita da un gruppo di cani da caccia, Bambi riesce a salvarla ma viene ferito alla zampa da un colpo di fucile. Nel frattempo, dall'accampamento degli uomini si sviluppa un incendio che divampa nella foresta. Ancora una volta, è il padre a salvare Bambi, spronandolo a rimettersi in piedi nonostante la ferita e conducendolo al riparo dalle fiamme lungo il fiume. La foresta è oramai completamente avvolta dalle fiamme e gli animali si radunano presso un lago.

La scena torna ad aprirsi su di un mattino primaverile, in una foresta che ha ripreso vigore dopo la distruzione operata dalle fiamme. La foresta è nuovamente scossa da un gran trambusto, ma questa

volta è Faline a essere motivo di scompiglio: ha dato alla luce due splendidi cerbiatti, i figli di Bambi. Sull'altura osservano la scena Bambi, il nuovo principe della foresta, e il padre, che dopo qualche istante si allontana nel folto del bosco, in un simbolico passaggio del testimone.

L'AMBIENTE IN BAMBI

Rappresentazione: gli scenari

Bambi, come si desume dalla trama, è una storia collocata dall'inizio alla fine nell'ambiente naturale della foresta. Una foresta fatta di alte conifere, latifoglie, ruscelli e stagni, imponenti rocce che dominano dall'alto il paesaggio. È un ambiente relativamente costante, dove prevale la messa a fuoco ravvicinata dei soggetti, fatto salvo gli ampi scorci dall'alto che vengono utilizzati quando Bambi, o suo padre, compiono degli avvistamenti dalle rocce. All'ambiente raccolto del bosco si contrappone invece quello aperto della prateria, che si distingue per i suoi spazi ampi e le sue prospettive nel campo lungo.

La prima scena si apre con una lenta ripresa sotto una luce tenue, che sembra portare lo spettatore dall'esterno nel cuore della foresta, per metterlo a parte dei suoi misteri, accompagnato da un coro di voci femminili che sembrano ricordare angeli di un paradiso perduto. Una volta condotto lo spettatore nel folto del bosco, il lirismo della scena precedente si attenua, per lasciare spazio alla descrizione della vita dei diversi personaggi animali che lo popolano. La rappresentazione della vita del bosco alterna momenti solenni, di pura poesia o di forte tensione emotiva, a momenti comici, accompagnati da una musica che asseconda non solo il carattere delle scene ma anche i movimenti dei personaggi, con delle modalità che ricordano quelle ideate da Sergej Prokof'ev nell'opera *Pierino e il Lupo* (1936).

La monotonia è impedita dall'alternarsi delle stagioni, che con forme, suoni e colori danno al bosco un abito sempre nuovo: tappeti di fiori colorati e gioiosi cinguettii di uccelli in amore lasciano il posto agli impetuosi temporali estivi, ai colori caldi dell'autunno e infine al paesaggio candido e silenzioso dell'inverno. Questo ciclo si ripete per due volte: la scena si apre con la nascita di Bambi, in primavera; a questa segue una seconda primavera, cui corrisponde il raggiungimento della maturità di Bambi e l'unione con la sua compagna; la storia si conclude nella terza primavera, con la nascita dei due nuovi principini, in un motivo circolare. Il ritmo lento della narrazione sembra uniformarsi alla ciclicità delle stagioni.

Si può notare un certo contrasto fra la rappresentazione dei paesaggi di sfondo, dati da contorni più sfumati e tonalità pastello, e i personaggi animali, dai contorni più nitidi e tendenti ad assumere tonalità più accese, soprattutto in corrispondenza delle scene primaverili.

Mentre l'estate e l'autunno risultano appena accennate, le stagioni a cui viene dato maggiore spazio nella narrazione e una più forte caratterizzazione sono la primavera e l'inverno: esse simboleggiano



Figura 1.2 – Primavera: Bambi incontra Fiore per la prima volta

antiteticamente la morte e la rinascita, e sono le stagioni che vedono i maggiori cambiamenti nella vita di Bambi. La primavera vede la nascita di Bambi, prima, e dei suoi piccoli, poi; ma soprattutto la maturazione di Bambi da cerbiatto a giovane cervo adulto, con la scoperta della sessualità e di una delle sue importanti prove, quella della competizione intraspecifica per le femmine. La rappresentazione della natura in fiore dispiega largamente forme e colori, ma anche suoni, come dimostra chiaramente il gufo nel suo disappunto verso il cinguettare beato e romantico degli uccellini in amore.

L'inverno alterna rappresentazioni quiete e silenziose, come quelle del paesaggio innevato che lascia spazio all'interazione giocosa di Bambi e Tamburino con la neve, a momenti più drammatici, come l'impetuosa tempesta di neve che vede Bambi e sua madre alla sempre più difficile ricerca di cibo. Ma è soprattutto la stagione che metterà Bambi davanti alle sue più grandi prove da superare: la fame e gli stenti, da una parte, e la morte della madre, dall'altra.



Figura 1.3 – Inverno: Bambi e Tamburino giocano sul laghetto ghiacciato.

La rappresentazione della foresta e dei suoi abitanti denota una ricerca di realismo unica fino a questo momento: essa riguarda anche l'elemento animale, oltre che il paesaggio; lo sguardo della telecamera si sofferma sulla struttura corporea dei cervi e il loro modo di muoversi, le abitudini, l'alimentazione, i comportamenti. Tutto nei limiti dell'estetica del disegno: i musi e soprattutto gli occhi degli animali esprimono una tenerezza fatta per emozionare, divertire e commuovere. Il disegno è di una grazia

delicata, che conferisce caratteristiche ora di tenerezza, ora di comicità ai personaggi.



Figura 1.4 – Estate: Bambi osserva la pioggia per la prima volta.

Un aspetto che non può non saltare all'occhio è però la pacifica e gioiosa armonia che regna fra gli abitanti del bosco, dove non c'è traccia di competizione - se non nella sequenza invernale che vede i tronchi degli alberi privati poco a poco della loro corteccia, probabilmente da altri

cervi, fino a lasciare senza cibo Bambi e sua madre -, né

di predatori. L'unico predatore, il gufo, viene semplicemente rappresentato come un innocuo e burbero brontolone. L'immagine dell'armonia ideale e mitologica di un paradiso perduto, turbata brutalmente dall'intervento dell'uomo. Un intervento la cui tensione emotiva è accresciuta dal fatto che l'uomo non compare mai, né parla: un nemico invisibile, che si mostra solo attraverso le parole degli animali e il rumore degli spari dei suoi fucili.

Informazione: i contenuti

La ricerca di realismo del film ne fa veicolo di contenuti naturalistici, di tipo ecologico ed etologico.

In primo luogo, la rappresentazione fedele degli ambienti ne fa un ritratto coerente della foresta nordamericana, della sua flora e fauna nel cangiare delle stagioni.

Secondariamente, il film offre tutta una serie di spunti che, se pur non coerenti scientificamente, spingono lo spettatore a un interesse più profondo nei riguardi dell'etologia degli animali della foresta. Il risveglio degli animali nella stagione degli amori verso l'accoppiamento, con i suoi rituali e i suoi richiami; il letargo invernale delle puzzole, e la dura vita degli animali attivi anche durante l'inverno; i rituali di combattimento dei cervi.

Naturalmente, non si tratta di spunti sempre scientificamente accurati. Il letargo rappresenta una fase metabolica ben determinata e non potrebbe essere interrotto facilmente come un banale sonno, come accade invece durante il film. I combattimenti fra cervi sono meno cruenti di quanto mostrato, e soprattutto sono preceduti da lunghi e complessi rituali atti a evitare, o quantomeno a ritardare il più possibile, lo scontro fisico diretto. Anche i rituali di corteggiamento e le modalità di accoppiamento degli animali sono, com'è ovvio, tipicamente umane.

Il film, inoltre, si svolge in un arco temporale di due anni circa, e mostra la maturazione di Bambi da cerbiatto a cervo adulto. Sebbene per le femmine questo arco temporale sia sufficiente a raggiungere l'età adulta, i maschi hanno una crescita più lenta: da uno a due anni di età sono considerati fusoni, da due a quattro-cinque anni sono dei subadulti, e solo dopo i cinque anni di età si possono considerare individui adulti. Le esigenze cinematografiche accorciano visibilmente lo sviluppo di Bambi a un arco temporale inferiore.

L'antropizzazione dei personaggi nella psicologia e nel linguaggio, e l'armonia innaturale e fittizia che regna fra loro, con assenza di competitori e predatori, allontanano dal realismo, ma hanno un ruolo fondamentale nel definire gli aspetti simbolici del film.

Come accennato nel capitolo 2, questo aspetto espone il film a una sostanziale critica: come può avere pretese di realismo un film che raffigura i paesaggi come provenienti da una fotografia o un dipinto di paesaggio e i suoi abitanti come facenti parte di un paradiso perduto? Ma il merito maggiore di Bambi non è informare, quanto quello di incuriosire, di indurre lo spettatore a un modo nuovo di guardare la natura, di farsene coinvolgere ed emozionare. Un presupposto indispensabile per diffondere l'ideale della conservazione, tanto caro al film, a un pubblico ampio ed eterogeneo.

Impatto: i messaggi

Bambi è senza dubbio la fiaba della conservazione: come anticipato nel capitolo precedente, pur non avendo una sceneggiatura direttamente focalizzata sul tema – come del resto nessun altro film di animazione Disney- questo può essere considerato una vera e propria icona dell'ambientalismo.

Mai, in nessun altro film precedente né successivo, sarà messo così esplicitamente in evidenza l'impatto dell'uomo sull'ambiente naturale. Se in film come *Alla ricerca di Nemo* l'azione turbatrice dell'uomo compiuta attraverso la pesca è presentata come una delle tante insidie che i protagonisti devono superare nel loro viaggio attraverso l'oceano, e sembra quasi esserne naturalmente parte, in *Bambi* si evince chiaramente una operazione emotiva atta a contrapporre quanto più possibile la realtà naturale e l'uomo.

L'uomo è rappresentato solo dalla figura del cacciatore, escludendo figure positive come quelle del turista o dello scienziato, (mentre in *Alla ricerca di Nemo* la vicenda è la conseguenza delle pratiche sportive subacquee praticate sulla barriera). Un nemico rappresentato come invisibile e impalpabile, una presenza minacciosa che si respira nell'aria e che è anticipata il più delle volte dal gracchiare allarmato degli uccelli, oltre naturalmente a essere accompagnata da un motivo musicale caratteristico, che lo arricchisce di pathos. Mostrare il nemico sarebbe stato forse come personificarlo, dargli un'identità e quindi dare adito a una possibile immedesimazione. Ma soprattutto, poter individuare delle fattezze al nemico lo avrebbe reso meno minaccioso; l'ignoto è senza dubbio più spaventoso del noto. Rappresentato così, l'uomo è l'incarnazione del male, di una forza oscura e maligna che non ha voce né volto ma che periodicamente fa incursione nel paradiso della foresta e lo sconvolge. Probabilmente la scelta di non mostrare l'uomo, e con esso le sue uccisioni, rappresenta anche una necessità legata al target cui il film si propone: la morte non è mai mostrata direttamente ma si evince dagli spari che la accompagnano e dalla scomparsa dalla scena del personaggio, nel caso della madre di Bambi, e dalla caduta della pernice, ma non vengono mai mostrati sangue né ferite, nemmeno quando Bambi stesso viene aggredito dai cani o ferito alla zampa posteriore da un colpo di fucile.

Ad accentuare il contrasto fra l'azione dell'uomo e la natura contribuisce la particolare rappresentazione dell'ambiente di cui ho già accennato: in un mondo il cui paesaggio sembra tratto da un dipinto ottocentesco e gli animali sono esseri graziosi, teneri e buffi, questo è ancora più evidente. Ma il ruolo maggiore è svolto in questo senso dalla rappresentazione idealizzata della vita degli animali del bosco, un vero e proprio idillio bucolico in cui le creature interagiscono fra loro esclusivamente con modalità affettuose o giocose. Come accennato in precedenza, non c'è traccia di

tutte quelle forze che rendono conto degli aspetti più duri della sopravvivenza in natura: la competizione per le risorse, la predazione, gli stenti. Anche i momenti di difficoltà di Bambi, la scarsità di cibo invernale e la lotta contro il cervo rivale, sono piuttosto brevi e si risolvono positivamente. Questo aspetto, quindi, mette il massimo risalto alla dicotomia uomo-natura: i cacciatori, per ben tre volte, invadono un mondo che altrimenti si presenta come un paradiso perfetto dove regnano gioia, concordia e armonia.

L'incursione dell'uomo presenta un progressivo climax: dapprima, durante la corsa dei cervi nella



Figura 1.5 – Bambi fa amicizia con gli animalletti del bosco.

prateria, il suo arrivo semina il panico ma non porta altre conseguenze. A Bambi che chiede alla madre cosa sia successo e perché siano scappati, lei risponde solamente: «L'uomo era nella foresta», senza aggiungere altro. La seconda volta, invece, c'è una prima vittima, che è proprio la madre di Bambi. «La tua mamma non tornerà più: l'uomo se l'è portata via», dirà il Principe della foresta a suo figlio. La terza e ultima volta è l'intera comunità del bosco a subire questa catastrofe. «È l'uomo, è qui di nuovo: sono in molti questa volta», avverte il padre di Bambi. E l'immagine finale dell'incendio, che vede gli animali radunati su di un isolotto al centro del lago, resi più piccoli da una ripresa sul campo lungo, sembra accentuare la loro vulnerabilità, mentre sullo sfondo rossastro si staglia la foresta avvolta dalle fiamme (Whitley, 2008).



Figura 1.6 – Faline dà alla luce i figli di Bambi.

necessaria a combattere e vincere un rivale. Ed è dopo l'incendio, in una natura primaverile nuovamente fiorente e rigogliosa, che il cerchio si chiude con la nascita dei due cerbiatti e il

Ma l'uomo è anche la principale forza che costringe Bambi a crescere e maturare, in quella che, ricordiamolo, è prima di tutto una fiaba d'iniziazione di un cerbiatto alla vita adulta.

È dopo la morte della madre, infatti, che Bambi appare cresciuto: alla seconda primavera ci troviamo davanti un giovane cervo adulto, con un corpo robusto, corna ben sviluppate e la forza

“passaggio del testimone” del padre a Bambi, simbolo della rinascita della natura e della ciclicità della vita.

CAPITOLO 2. POCAHONTAS

Titolo originale: Pocahontas

Titolo italiano: Pocahontas

Anno: 1995

Durata: 78 minuti

Tecnica: Animazione

Soggetto: Mike Gabriel, Eric Goldberg

Sceneggiatura: Carl Binder, Susannah Grant, Philip LaZebnik

Musiche: Alan Menken

Produzione: Walt Disney Pictures

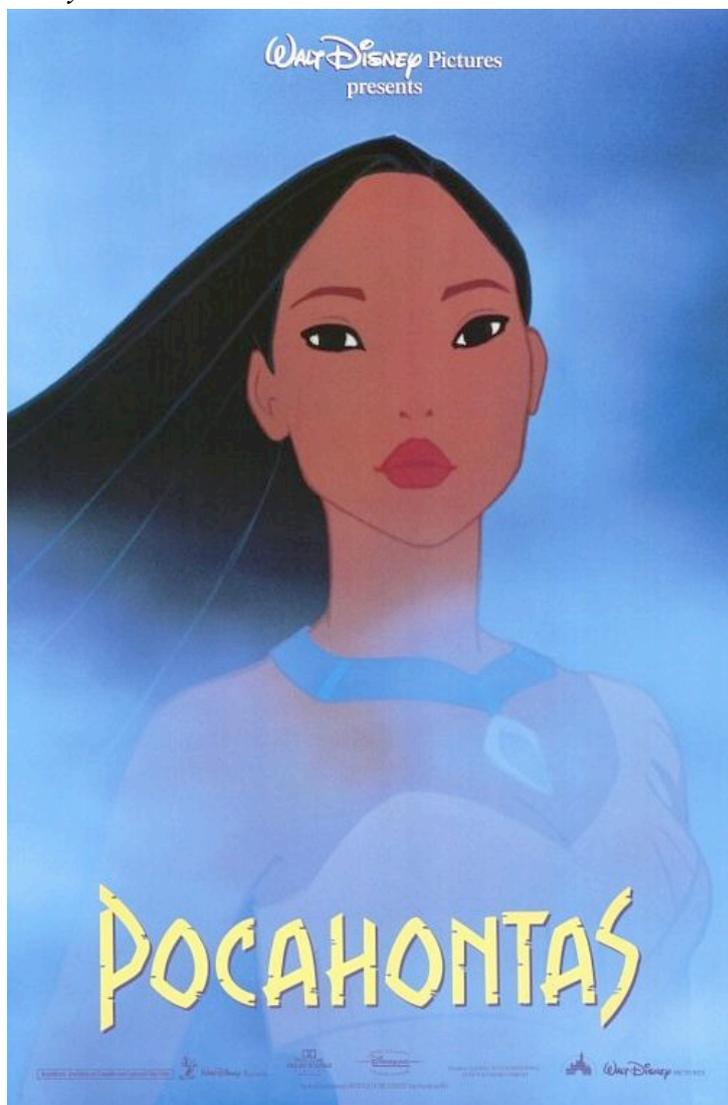


Figura 2.1 – Copertina DVD Disney

SINOSI

Virginia, 1607. Una nave carica di coloni salpa per il Nuovo Mondo, in cerca di fortuna e avventure. A guidarli c'è il governatore Ratcliffe, un nobile avido e arrivista che spera di risollevarle le sue sorti presso la regina tornando carico di oro. Alla spedizione partecipa anche il capitano John Smith, giovane valoroso che già nel viaggio non manca di distinguersi per coraggio e altruismo, gettandosi in mare per salvare uno dei suoi compagni, Thomas, caduto in mare durante una tempesta.

Nei territori dell'attuale Virginia vivono in nativi americani della tribù degli Algonquin (o Powhatan), guidati dal saggio capo Powhatan. Pocahontas, sua figlia, è in procinto di prendere un'importante decisione per la sua vita: Kocoum, il più valoroso dei guerrieri della tribù, l'ha chiesta in sposa, e Powhatan caldeggia fortemente questo matrimonio. Ma lei non vuole rassegnarsi a sposarlo, sente che un destino diverso è in serbo per lei.

La nave di Ratcliffe, intanto, sbarca sulle coste della Virginia. Il governatore mette subito i suoi uomini a scavare in cerca d'oro, mentre una radura viene disboscata per costruire l'accampamento.

Pocahontas scorge l'arrivo della nave e si avvicina furtiva. Qui vede per la prima volta John Smith, ne viene incuriosita e affascinata. Quando il giovane si avventura nell'entroterra per la sua prima perlustrazione, lei lo segue per osservarlo, ma questi se ne accorge e i due hanno il loro primo faccia a faccia. John, con i suoi modi gentili, riesce a placare i timori di Pocahontas e lei, seguendo il suo istinto, riesce a capirlo e a comunicare, per incanto, nella sua lingua. I due cominciano a conoscersi e a mettere le rispettive culture a confronto. Smith vuole portare il progresso nelle terre del Nuovo Mondo, ma è Pocahontas, fra i due, che ha più da insegnare: apre gli occhi al giovane su quanta ricchezza vi sia nella natura, e cosa voglia dire vivere in armonia con i suoi ritmi e rispettarne l'equilibrio.

Nel frattempo, però, fra i nativi e i coloni hanno luogo i primi scontri. I guerrieri di Powhatan, recatisi all'accampamento per osservare i nuovi arrivati, vengono attaccati, e Powhatan decide di chiedere aiuto alle tribù vicine per fare fronte comune contro il nemico straniero. Mentre Ratcliffe, amareggiato dal non essere riuscito a trovare l'oro che cerca, accusa gli indiani di averlo in loro possesso e si organizza per muovere loro guerra.

John Smith e Pocahontas continuano a vedersi in segreto, e finiscono per innamorarsi. Una sera, però, Thomas segue Smith, e anche Kocoum, messo in allarme da Nakoma, la migliore amica di Pocahontas, va nella foresta a cercarla. Entrambi si trovano davanti Pocahontas e Smith: Kocoum preso dalla gelosia assale Smith e Thomas, nel tentativo di salvare l'amico, ferisce a morte Kocoum

con il suo fucile. Smith viene catturato dai guerrieri della tribù, per essere giustiziato all'alba della mattina seguente. Nel frattempo si sono radunati i guerrieri delle altre tribù, e lo scontro con i coloni è imminente. Ma proprio quando Powhatan sta per giustiziare Smith, Pocahontas si frappone fra i due e gli salva la vita, implorando il padre di abbandonare le ostilità. Powhatan riconosce la saggezza che c'è nelle parole di Pocahontas, e depono le armi. Ratcliffe però non si arrende e spara per colpire Powhatan, ma è Smith questa volta a intervenire e facendogli scudo con il suo corpo gli salva la vita. Smith rimane gravemente ferito, e deve essere riportato in Inghilterra per avere salva la vita. Pocahontas, pur amandolo, sceglie di non abbandonare il suo popolo. Smith parte così senza di lei, e i due si separano per sempre.

L'AMBIENTE IN POCAHONTAS

Rappresentazione: gli scenari

Pocahontas è un film caratterizzato da una collocazione spaziale e paesaggistica piuttosto omogenea: con l'eccezione di poche scene, che hanno luogo sulla nave o nell'accampamento dei coloni, con poca rilevanza dal punto di vista semantico, la vicenda si svolge interamente nelle foreste del Nuovo Mondo.

Si tratta di una natura che ha tutti i connotati di un ambiente selvaggio e incontaminato: altissime foreste di latifoglie e conifere a perdita d'occhio, imponenti montagne, grandi fiumi, torrenti e cascate. L'immaginario fuoco della telecamera si sofferma a lungo su questi paesaggi regalandoci splendidi e ampi scorci, soprattutto con l'ausilio di vedute panoramiche dall'alto.

Non a caso, l'intimo legame con la natura rappresenta l'aspetto peculiare della cultura degli Algonquin. Irene Bedard, doppiatrice del personaggio di Pocahontas, nel suo commento alla realizzazione del film sottolinea che «I Powhatan erano spirituali: la loro cultura era basata sulla comprensione e il rispetto della natura.» In effetti è proprio Russel Means, nativo battutosi per anni per i diritti dei nativi americani, a essere scelto per interpretare il ruolo del capo Powhatan, oltre a diventare il consulente grazie al quale rappresentare nel modo più fedele possibile la cultura nativo americana (Disney DVD).



Figura 2.2 – Nonna Salice.

La concezione della natura dei nativi viene rappresentata nel film come animistica e incantata: un mondo in cui ogni elemento della natura è dotato di un proprio spirito e si relaziona agli altri in un cerchio che congiunge tutte le forme viventi.

Il simbolo più evidente di questo spiritualismo è la figura di Nonna Salice, un salice parlante che è il principale confidente di Pocahontas

e la guida con i suoi saggi e profetici consigli.

La stessa simbologia dell'albero, come personificazione della forza e dello spirito della natura, è ripresa, non a caso, in Avatar (2009), che descrive una civiltà intimamente connessa con lo spirito degli elementi naturali; pur non assumendo i



Figura 2.3 – Pocahontas e Smith s'incontrano presso Nonna Salice.

lineamenti di un'anziana saggia in carne e ossa, l'albero è profuso di un'aura di sacralità, una luce chiara che emana dai suoi rami e dal terreno.



Figura 2.4 – Pocahontas al suo primo incontro con John Smith.

Quest'aspetto simbolico si rispecchia fedelmente nelle immagini che lo rappresentano, in particolare nell'uso di movimento e colori. Anche qui, il realismo che caratterizza la raffigurazione dell'ambiente è ridimensionato in virtù di una rappresentazione emotiva e simbolica dei paesaggi naturali, che accrescono il pathos delle scene e le arricchiscono di significati.

E allora se il paesaggio nella prima scena che descrive la vita degli Algonquin appare ridente, prospero e prodigo di frutti, quello che intravedono al primo sguardo i coloni britannici è avvolto dalla nebbia e assume i toni cupi e misteriosi del blu, come ad indicare quanto sia lontana dalle loro aspettative (Whitley, 2008). Anche durante il primo incontro fra

John Smith e Pocahontas, la figura della principessa emerge lentamente dalla nebbia, che si dirada poco a poco, come in una scoperta.

Mentre il sole dell'alba tinge tutto di macabre tinte rosso fuoco al prepararsi della cruenta battaglia fra coloni e nativi americani.

Il vento è un elemento di forte impatto nella narrazione: è la metafora dell'essenza stessa di Pocahontas, la libertà, la fluidità



Figura 2.5 – Pocahontas ascolta il vento.

del movimento e del cambiamento (Whitley, 2008). Ma è anche un

simbolo di quelle forze trascendenti nella natura che come un *Leitmotiv*, insieme a una melodia dal sapore mistico, compaiono ogni volta che uno dei personaggi, (Pocahontas, Powhatan, ma anche John Smith), è alle prese con un'importante scelta che cambierà il corso del suo destino, forze che lo ispirano e lo guidano verso la sua scelta. Anche le foglie accompagnano questi momenti, messe in circolo dal vento con un movimento danzante, ora lento, ora rapido. Il colore assunto da queste foglie è cangiante e va dal rosa, al rosso, al celeste, ed è accompagnato da misteriosi punti di luce di cui non si comprende l'origine. Da una parte, questi colori defamiliarizzano la natura richiamando l'idea di magia, dall'altra richiamano un'idea di femminilità comunemente legata alle eroine della

Disney. Pocahontas, infatti, non è solo il simbolo di uno spirito libero in armonia con la natura, ma anche un'icona della bellezza esotica che è parte integrante del fascino del film (Whitley, 2008).



Figura 2.6 – Pocahontas, Miko e Flik.

Altro aspetto in comune con altre eroine Disney, come Biancaneve o Aurora, è il forte legame con gli animali della foresta, che sono una costante cornice alle scene che la vedono protagonista. Gli animali, in questo film, non ricevono nessuna attenzione e caratterizzazione particolare: non vi è un interesse specifico nel descriverli, sono presenze che riempiono la scena, attirati dal carisma e dal fascino che Pocahontas sprigiona, accrescendo il concetto di profondo legame con la

natura che la caratterizza. E così, accanto al procione Miko e al colibrì Flik, onnipresenti con un ruolo di aiutanti dell'eroina così come di diversivo comico, vediamo tartarughe sorriderle dalla sponda del fiume, uccelli volarle coreograficamente intorno e lontre darsi da fare in gioiose acrobazie intorno alla sua canoa; si vedono salmoni accompagnare il suo percorso in canoa e cervi, conigli selvatici, gufi e pernici accorrere sotto il salice al suo arrivo, accompagnato da uno splendido arcobaleno.

Informazione: i contenuti

Il carattere spiritualistico e simbolico di questo film, che antepone al realismo della raffigurazione la creazione d'immagini simboliche, si presta poco al veicolo di contenuti scientifici.

Ciò nondimeno, il film veicola un ritratto dell'America Settentrionale pre colonizzazione e pre industrializzazione, i suoi paesaggi e la sua natura incontaminata.

Il film ha il merito di riprodurre con fedeltà storica lo stile di vita dei Pohwatan, le abitudini, le loro abitazioni (guardano sempre verso oriente), il modo in cui si rivolgono l'un l'altro (sulla base del legame di parentela), la loro economia basata su pesca e agricoltura.

A questo proposito, c'è un errore da segnalare: i campi degli Algonquin appaiono come delle alte e omogenee monoculture di mais, laddove gli Indiani praticavano un'agricoltura di sussistenza, basata su un insieme di colture diverse, e un sistema di coltivazione senza fertilizzanti nè aratro: la terra veniva coltivata per alcuni anni e poi lasciata incolta a recuperare; un sistema sostenibile solo per piccole popolazioni.

Ma il film si può soprattutto considerare un manifesto sulla problematica legata allo sfruttamento delle risorse naturali da parte dell'uomo. Lo scontro coloni – nativi non è solo una contesa per l'oro o per il territorio, è prima di tutto uno scontro di civiltà. Si fronteggiano la mentalità dei coloni, che considera la terre appena occupate una risorsa da sfruttare, e quella dei nativi, che si relazionano con l'ambiente in modo da essere parte dell'equilibrio naturale. Un accenno, forse, al concetto di sostenibilità, uno dei temi più dibattuti negli anni Novanta. Non si può dimenticare come la prima Conferenza sull'Ambiente e lo Sviluppo delle Nazioni Unite di Rio de Janeiro risalga solo a pochi anni prima, al 1992.

Impatto: i messaggi

Inutile a dirsi, il film si fa veicolo d'importanti messaggi, che riflettono i valori della civiltà dei nativi americani. Indubbiamente, si tratta di una società per molti aspetti idealizzata: nell'armonia ecologica e sociale di questo popolo non si fa cenno, per esempio, agli aspetti violenti della cultura dei Pohwatan, che faceva ampio utilizzo della tortura.

Ma l'immagine dello stile di vita dei Pohwatan, in maniera particolare quello della sua eroina, diventano un modello di quel rispetto e quell'armonia con la natura che la società civile ha perso, retaggio di una cultura nostalgicamente perduta.

Il legame con la terra dei nativi emerge da molti particolari: le prime scene ambientate nel continente americano descrivono, accompagnate da una canzone dedicata, *Steady as the Beating Drum* (trad. Costante come il tamburo che batte), lo stile di vita della tribù e la generosità che la terra loro dimostra:

Steady as the beating drum

Costanti come il battito del tamburo

Singing to the cedar flute

Cantando al suono del flauto di cedro

Seasons come and seasons go

Le stagioni vanno e vengono

Bring the corn and bear the fruit

Portiamo il mais e facciamo crescere i frutti

By the waters sweet and clean

Dalle acque dolci e pulite

Where the mighty serpent lives

Dove vive il forte serpente

Plant the squash and reap the bean

Piantiamo la zucca e raccogliamo i fagioli

All the earth our mother gives

Tutto quello che dà la nostra madre terra

O Great Spirit, hear our song

O Grande Spirito, ascolta la nostra canzone

Help us keep the ancient ways

Aiutaci a mantenere le antiche vie

Keep the sacred fire strong

A mantenere vivo il fuoco sacro

Walk in balance all our days

Camminare in equilibrio tutti i nostri giorni

Seasons come and seasons go

Stagioni e le stagioni sono andate

Steady as the beating drum

Costanti come il battito del tamburo

Plum to seed to bud to plum

Prugne da seminare e far germogliare

Steady as the beating drum

Costanti come il battito del tamburo

Altri spunti contribuiscono a rafforzare il legame dei nativi alla loro terra, come l'uso frequente di metafore naturali per esprimere i loro pensieri: «Anche i ruscelli delle montagne selvagge si uniscono un giorno al grande fiume», dice Powhatan rivolgendosi a Pocahontas, invitandola a prendere il suo posto nella tribù scegliendo l'avvenire sicuro che le offrirebbe Kocoum.

Il legame con la natura diventa identificazione, alla fine del film: la Pocahontas che corre attraverso i boschi per salvare John Smith è raffigurata accanto a un'aquila, che accompagna una corsa che diviene quasi un volo.

In aperto contrasto, le prime scene che vedono protagonisti i coloni descrivono un gruppo di conquistatori assetati di ricchezze, che vedono il nuovo mondo come un territorio da sfruttare per riscattare le loro vite. La canzone *The Virginia Company* lo esemplifica chiaramente:

| | |
|---|---|
| <i>In sixteen hundred seven</i> | Nel mille e seicento sette |
| <i>We sail the open sea</i> | Navighiamo in mare aperto |
| <i>For glory, God, and gold</i> | Per la gloria, Dio, e l'oro |
| <i>And the Virginia Company</i> | E la Virginia Company |
| | |
| <i>For the New World is like heaven</i> | Perché il nuovo mondo è come il paradiso |
| <i>And we'll all be rich and free</i> | E saremo tutti ricchi e liberi |
| <i>Or so we have been told</i> | O almeno così ci è stato detto |
| <i>By the Virginia Company</i> | dalla Virginia Company |
| <i>So we have been told by the</i> | Così ci è stato detto dalla |
| <i>Virginia Company</i> | Virginia Company |
| <i>For glory, God and gold</i> | Per la gloria, Dio e l'oro |
| <i>And the Virginia Company</i> | E la Virginia Company |
| | |
| <i>On the beaches of Virginie</i> | Sulle spiagge di Virginie |
| <i>There's diamonds like debris</i> | Ci sono i diamanti come sassi |
| <i>There's silver rivers flow</i> | Ci sono fiumi d'argento |
| <i>And gold you pick right off a tree</i> | E l'oro si tira direttamente giù dagli alberi |
| | |
| <i>With a nugget for my Winnie</i> | Con una pepita per la mia Winnie |
| <i>And another one for me</i> | E un'altra per me |
| <i>And all the rest'll go</i> | E tutto il resto andrà |
| <i>To The Virginia Company</i> | Alla Virginia Company |
| <i>It's glory, God and gold</i> | E la gloria, Dio e l'oro |
| <i>And the Virginia Company</i> | E la Virginia Company |

In effetti, il comportamento dei coloni appena sbarcati sulle terre americane sembra confermarlo: la prima scena vede i coloni abbattere alberi, appianare il terreno, addirittura utilizzando l'esplosivo, e mettersi subito in cerca dell'oro.

Lo scontro fra la cultura materialistica e la sete di ricchezza dei coloni, incarnata dal governatore Ratcliffe ma anche da John Smith stesso, e quello della cultura indiana di Pocahontas, è esemplificata nella celebre canzone *Colors of The Wind*.

La scena vede protagonisti John Smith e Pocahontas durante il loro primo incontro: sta avvenendo un confronto fra le due culture e Smith maldestramente palesa alla principessa indiana le intenzioni dei coloni: «Vi insegneremo come usare la terra nel modo giusto, come sfruttarla al massimo.» Il concetto di sfruttamento è estraneo all'ottica di Pocahontas, e ne segue uno scontro d'idee nel quale diviene chiaro quale sia il suo sistema di valori: la terra è meramente una risorsa da sfruttare, e il popolo dei Pohwatan è una comunità primitiva, da civilizzare. La risposta di Pocahontas, che con la sua saggezza apre per la prima volta gli occhi a Smith, consiste nello splendido testo che segue:

You think I'm an ignorant savage

And you've been so many places

I guess it must be so

But still I cannot see

If the savage one is me

How can there be so much that you don't know?

You don't know...

Tu pensi io sia una selvaggia ignorante

E tu sei stato in così tanti luoghi

Immagino che sia vero

Ma ancora non riesco a capire

Se la selvaggia sono io

Come possono esserci così tante cose che non sai?

Tu non sai...

You think you own whatever land you land on

The Earth is just a dead thing you can claim

But I know every rock and tree and creature

Has a life, has a spirit, has a name

Tu pensi di possedere ogni terra dove arrivi

La Terra è solo una cosa morta che si può rivendicare

Ma so che ogni roccia e albero e creatura

Ha una vita, ha uno spirito, ha un nome

You think the only people who are people

Are the people who look and think like you

But if you walk the footsteps of a stranger

You'll learn things you never knew you never knew

Pensi che le uniche persone che sono persone

Sono le persone che guardano e pensano come te

Ma se cammini sulle orme di uno sconosciuto

Imparerai cose che non mai saputo, non hai mai saputo

Have you ever heard the wolf cry to the blue corn moon?

Or asked the grinning bobcat why he grinned?

Can you sing with all the voices of the mountains?

Can you paint with all the colors of the wind?

Hai mai sentito il lupo che ulula alla luna blu?

Oppure ha chiesto alla lince perché sorride?

Riesci a cantare con tutte le voci delle montagne?

Riesci a dipingere con tutti i colori del vento?

Can you paint with all the colors of the wind?

Riesci a dipingere con tutti i colori del vento?

Come run the hidden pine trails of the forest

Vieni a correre lungo i sentieri dei pini della foresta

Come taste the sunsweet berries of the Earth

Vieni a gustare i frutti della Terra nutriti dal sole

Come roll in all the riches all around you

Vieni a rotolarti in tutte le ricchezze intorno a te

And for once, never wonder what they're worth

E per una volta, non ti domandare quanto valgono

The rainstorm and the river are my brothers

Il temporale e il fiume sono miei fratelli

The heron and the otter are my friends

L'airone e la lontra sono i miei amici

And we are all connected to each other

E siamo tutti collegati l'uno con l'altro

In a circle, in a hoop that never ends

In un cerchio, in un cerchio che non finisce mai

How high will the sycamore grow?

Quanto alto crescerà il sicomoro?

If you cut it down, then you'll never know

Se lo abbatti, poi non lo saprai mai

And you'll never hear the wolf cry to the blue corn

E non sentirai mai il lupo ululare alla luna blu

[moon

For whether we are white or copper skinned

Perché siamo di pelle bianca o color rame?

We need to sing with all the voices of the mountains

Dobbiamo cantare con tutte le voci delle montagne

We need to paint with all the colors of the wind

Dobbiamo dipingere con tutti i colori del vento

You can own the Earth and still

Tu puoi possedere la Terra e ancora

All you'll own is Earth until

Tutto quello che possiedi è terra finché

You can paint with all the colors of the wind

Non sai dipingere con tutti i colori del vento

Il testo della canzone parla da sé, e non necessita commenti. È un inno alla vita, a cogliere la ricchezza profonda che è insita nella natura e che non riusciamo a vedere se non ci soffermandoci a guardarla con occhi diversi. Una ricchezza che non si può quantificare e misurare, e che è fonte di sapere e di saggezza. Una meraviglia di cui godere a piene mani, ma nel rispetto profondo per tutti gli elementi che la costituiscono. Gli alberi, gli animali, noi stessi, è tutto parte di questo cerchio, nel quale le differenze si confondono. Non si può non notare un richiamo al concetto di “cerchio della vita”, enunciato in *Il re leone* solo un anno prima.

La canzone è un invito rivolto a Smith, per mettere in crisi il suo sistema di valori materialistico e invitarlo a riallacciare il suo legame, ormai perduto, con la terra.

Un invito che non si può non intuire sia rivolto allo spettatore, figlio di una società che proprio nei decenni precedenti, con lo sviluppo economico, l'industrializzazione e l'urbanizzazione, aveva perso quella dimensione rurale che era alla base dell'immaginario dei primi film Disney.

CAPITOLO 3. IL RE LEONE

Titolo originale: The Lion King

Titolo italiano: Il re leone

Anno: 1994

Durata: 85 minuti (edizione 1994), 88 minuti (edizione speciale 2003)

Tecnica: animazione

Soggetto: Rogers Allers, Rob Minkoff

Sceneggiatura: Irene Mecchi, Jonathan Roberts, Linda Woolverton

Musiche: Elton John, Tim Rice, Lebo M, Hans Zimmer

Produzione: Walt Disney Pictures

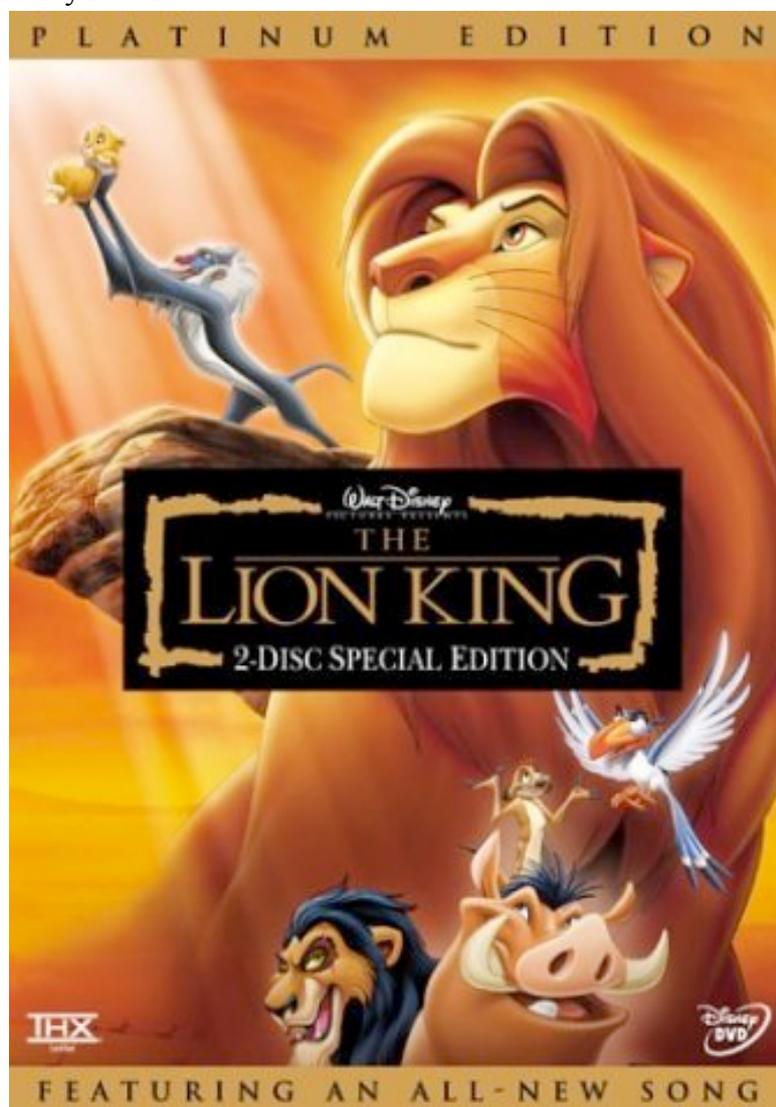


Figura 3.1 – Copertina Disney DVD.

SINOSI

Africa, Serengeti, alba di un nuovo giorno. Gli animali della savana, in lenta e ordinata processione, si dirigono insieme verso la reggia dei sovrani, la Rupe dei Re, per rendere omaggio al primogenito del re Mufasa e della regina Sarabi. Dimenticando, per un momento, amici e nemici, prede e predatori, tutti si inchinano davanti a Simba, il futuro re, mostrato alla folla dall'alto della rupe da Rafiki, il babbuino-sciamano.

È un momento di grande gioia per gli abitanti del regno, con una sola eccezione: Scar, il fratello del re, invidioso del grande potere del fratello e segretamente intenzionato a prendere il suo posto.

Ai margini dei territori del branco vivono le iene, esseri rei e disprezzati, che sopravvivono a stento cacciando di frodo e nutrendosi di carogne. Scar è l'unico leone a essere loro alleato, e decide di sfruttare il loro aiuto per realizzare il suo piano. Inizialmente Scar cerca di uccidere il piccolo Simba e la sua migliore amica e promessa sposa Nala, spingendoli con l'inganno oltre i territori del branco fino nel cimitero degli elefanti, territorio delle iene, e lasciandoli in loro balia. Ma Mufasa interviene a salvarli, e il tentativo fallisce.

La seconda volta, però, il piano di Scar ha successo: dopo aver attirato Simba in un canyon, dà il segnale alle iene e queste si lanciano contro una mandria di gnu, che si precipita all'impazzata lungo il canyon. Mufasa, sopraggiunto per salvare il figlio, riesce a issarlo al sicuro, ma viene spinto da Scar giù dalla rupe e muore travolto dalla mandria. Scar incolpa Simba dell'accaduto e gli intima di fuggire lontano oltre le terre del branco. Qui le iene sono incaricate di ucciderlo, ma lo lasciano andare, convinte che non sarà in grado di sopravvivere.

Simba, abbandonato in mezzo al deserto, viene salvato da Pumbaa e Timon, un suricato e un facocero, che lo adottano e lo portano a vivere con loro nella foresta, dove diventa un leone adulto, educato a una vita senza preoccupazioni, secondo il loro motto "Hakuna Matata".

Nel frattempo, Scar ha assunto la guida del regno, costringendo le leonesse a convivere con le iene e a cacciare anche per loro, portando il territorio alla carestia.

Nala, partita in cerca di aiuto, tenta di sbranare Pumbaa e così ritrova Simba, sopraggiunto per salvarlo: i due promessi, finalmente ritrovati, si scoprono innamorati. Ma Nala ricorda a Simba i suoi doveri di futuro re, mentre il desiderio di Simba è dimenticare e andare avanti con la sua vita.

L'intervento di Rafiki e l'apparizione in cielo dello spirito di Mufasa, che ricordano a Simba chi sia e quale sia il suo vero posto, lo convincono a tornare e sfidare suo zio. Per Simba tuttavia non è facile affrontare il passato: nonostante l'aiuto di Nala, Pumbaa e Timon, sta per essere ucciso da Scar, che lo accusa davanti al branco di essere l'assassino di suo padre. Ma quando Scar,

credendolo ormai spacciato, gli rivela la verità, Simba ritrova la forza e il coraggio che gli erano mancati pochi istanti prima: inizia una furibonda lotta fra le leonesse, Pumbaa, Timon e Rafiki lottano contro le iene, mentre Simba affronta e sconfigge Scar, che finisce sbranato dalle iene, che aveva accusato con Simba poco prima nel tentativo di salvarsi. Le iene vengono infine ricacciate e alla Rupe dei re torna l'armonia: l'equilibrio naturale si ristabilisce, Simba prende il suo posto di legittimo re. L'ultima scena chiude il cerchio: gli animali in processione vengono a rendere omaggio al cucciolo di Simba e Nala, il nuovo futuro re.

L'AMBIENTE IN IL RE LEONE

Rappresentazione: gli scenari

Il re leone rappresenta uno dei rari casi, nel panorama Disney, nei quali non solo la storia è collocata in un contesto esclusivamente naturale, ma l'elemento umano non si mescola con quello animale, né assume alcun ruolo indiretto, come avviene, per esempio, in *Bambi*.

La natura, in alcuni momenti lirici del film, sembra l'unica vera protagonista della storia.

Se la piana del Serengeti è la collocazione geografica, l'azione si snoda attraverso una serie di ambienti che richiamano la successione dei biomi terrestri: la savana, il deserto e la foresta pluviale. Non si tratta solo di una successione spaziale: questi ambienti corrispondono ad altrettante fasi della vicenda umana e della maturazione personale del protagonista. In questo senso, l'ambiente naturale assume un ruolo archetipico più che in ogni altro film analizzato finora.



Figura 3.2 – Mufasa e il suo consigliere Zazu nella savana.

La savana è il luogo delle scene che vedono il Simba nella prima fase della sua vita, ascendente e positiva: pur nelle sue intemperanze giovanili e nella sua fretta di diventare grande, è un cucciolo che vive in armonia con i suoi affetti, la madre Sarabi, la compagna di giochi Nala, e il padre Mufasa, ammirato ed emulato. Grazie alla sua autorevolezza, Mufasa è l'unico in

gradi di tenerlo a freno, e costituisce per lui un modello: grazie ai saldi valori che gli trasmette e ai suoi preziosi insegnamenti si appresta a diventare un grande re.

I grandi spazi delle praterie africane, con i suoi grandi animali in movimento, sono resi con una molteplicità di prospettive: come i registi (Rob Minkoff e Roger Allers) spiegano nel loro commento al film, viene sfruttato l'effetto della distanza focale della macchina da presa, che conferisce l'impressione di una ripresa artificiale, cinematografica (per esempio, la messa a fuoco alternata fra l'immagine delle zebre e quella delle formiche a distanza più ravvicinata, nelle primissime sequenze del film), unita alla volontà di rendere allo spettatore l'idea di un mondo reale. Sfruttando poi la prospettiva dall'alto dal punto di osservazione di un uccello in volo (per esempio, il volo di Zazu, il buccero consigliere del re, verso la rupe, al momento dell'omaggio al nuovo nato), permette di realizzare ampie riprese panoramiche.

In questa fase predomina il colore, soprattutto in tonalità calde e contrasti vivaci, i personaggi sono sempre in piena luce. Vengono mostrate rigogliose praterie, alberi, dinamiche riprese di erbivori in movimento, e una grande varietà dei grandi animali tipici di questo ambiente, in contesti di paesaggio ampi e aperti.

L'omogeneità che caratterizza le scene di questa prima sezione nel film, nondimeno, viene spezzata da sequenze con caratteristiche completamente diverse: si tratta delle scene che hanno per protagonisti Scar, il malvagio fratello del re e antagonista della storia, e le iene, sue aiutanti.



Figura 3.3 – Scar e Simba.

Nelle scene in cui Scar interagisce con Mufasa o Simba, i dialoghi si svolgono all'interno o all'imbocco della caverna che Scar utilizza da rifugio: sui toni dello sfondo predomina il grigio, e prevale l'ombra. Contrasto interessante, per esempio, è da notare nella scena che vede protagonisti per la prima volta Scar e Simba: mentre quest'ultimo è sempre in

piena luce, il secondo è sempre in ombra. Nel commento al film, il regista conferma si tratti di simbolismo: «lui è il simbolo della malvagità», spiega agli spettatori (Disney DVD, 2003).

Similmente, anche i territori delle iene, dipinte come degli esseri meschini e reietti che vivono ai margini del regno, sono scenari desolanti: il cimitero degli elefanti, nel bel mezzo del loro territorio, è un luogo arido e spoglio, costituito da una distesa di grandi crani e mucchi di ossa a perdita d'occhio, uno spettacolo macabro, giocato sulle tinte del bianco, nero e grigio, dove predomina l'ombra. Non a caso, quando Simba e Nala rotolano dalla collina fino oltre il territorio del branco, la transizione fra luce e ombra è volutamente brusca ed evidente, come sottolineano Minkoff e Allers. Ma è quando Scar trama l'assassinio del re insieme alle iene che lo scenario si fa davvero apocalittico: nel buio di una caverna, da quelli che sembrano crateri di lava o piccoli geysir, si sprigionano vapori e piccole esplosioni, in una scena dominata dai toni del nero, del giallo e del verde, creando la sensazione di un

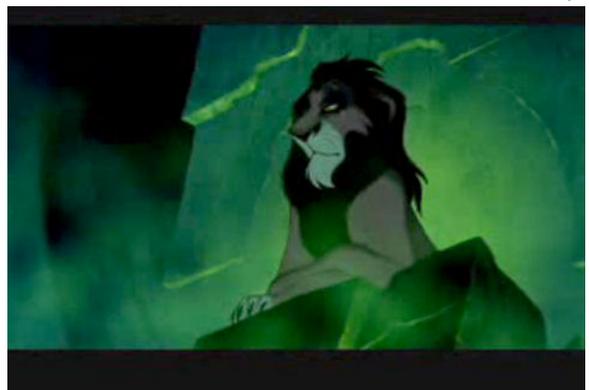


Figura 3.4 – Scar progetta con le iene l'uccisione di Mufasa.

«baccanale infernale», come i registi lo hanno definito. Nel prosieguo della scena, Scar dall'alto di una roccia osserva dall'alto le iene che sfilano ordinatamente come in una parata fascista: le luci

gialle, e i colori marrone e giallo sporco di fondo ricreano la sensazione «di un vecchio cinegiornale» (Minkoff e Allers, Disney DVD, 2003).

La scena che vede la carica degli gnus lungo il canyon, nella sua imponenza e velocità, è di grande impatto; per realizzarla si ricorse all'ausilio della computer grafica.

La morte di Mufasa segna uno spartiacque nella trama del film, che vede la presa di potere di Scar sui territori del branco e la disperata fuga di Simba oltre i suoi confini. Qui compare, seppur per breve tempo, il paesaggio desertico: una distesa di terra giallastra, crepata dalla siccità in profonde fessure, e sovrastata da un cielo azzurro privo di nubi. Si tratta di un ambiente di passaggio: è qui che Pumbaa e Timon, dopo averlo salvato dagli avvoltoi, decidono di condurlo con loro nella foresta, non dopo averlo fatto rifocillare alla pozza d'acqua e all'ombra delle palme di una piccola oasi. Il deserto ricomparirà verso la fine del film, quando viene mostrata per pochi istanti la corsa di Simba verso la rupe dei re: si tratta questa volta di un paesaggio sabbioso di dune, che viene attraversato dal leone in corsa e scompare rapidamente.



Figura 3.5 – Pumbaa, Simba, Timon nella foresta.

La foresta pluviale rappresenta una fase completamente nuova della vita di Simba: il cucciolo lascia alle spalle il suo passato per dare spazio a una vita spensierata, priva di preoccupazioni e responsabilità, vissuta giorno per giorno. Quest'ambiente è reso piuttosto fedelmente: alla frase di Timon «benvenuto nella nostra umile casa» a Simba appaiono alte montagne, fiumi, una

vegetazione folta e lussureggiante. Anche l'interno della foresta, con alti alberi, cespugli fitti e liane, è assai simile a quello che possiamo riconoscere in film tipicamente ambientati nella giungla, come *Il libro della giungla* o *Tarzan*. Non vi sono mostrate specie animali tipiche, con l'unica eccezione di una gran varietà di insetti, alla base della dieta che Simba imparerà dai suoi amici, resi con una grande varietà di forme e livree vivacemente colorate. Un setting che esalta la gioia e la spensieratezza che caratterizzano la crescita di Simba, che nella foresta diviene un leone adulto.

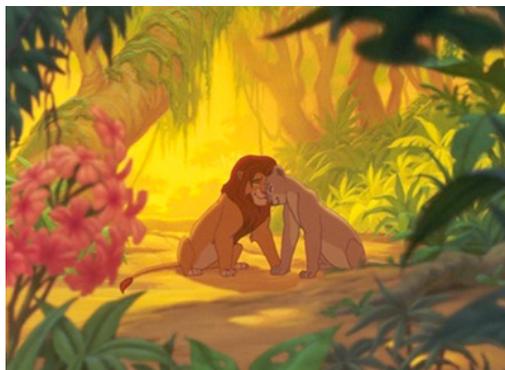


Figura 3.6 – Nala e Simba si ritrovano, nella foresta.

Accanto alla foresta, in due scene chiave del film, appare la prateria, in versione notturna. Simba vi si troverà a guardare le stelle insieme a Pumba e Timon, riflettendo malinconicamente sul suo passato, e incontrerà Rafiki, venuto fin lì per riportarlo a casa.

Il regno di Simba, nel frattempo, è in preda al malgoverno di Scar, che permettendo alle iene di spadroneggiare ha portato i territori del branco a impoverirsi, inaridirsi, fino a diventare inospitale e a spingere le mandrie a spostarsi. Quando Simba vi ritorna per sfidarlo, lo stesso scenario che appariva agli esordi del film vivido e luminoso appare ora grigio e spoglio, dominato dai toni cupi del grigio e del nero. Il fiume che percorreva la pianura è ora un letto in secca, gli alberi sono quasi scomparsi, il terreno è disseminato di rami secchi e di ossa. Come i registi fanno notare, si tratta chiaramente di un'immagine simbolica, «Una metafora alla re Artù: con il re buono viene il bel tempo; con il re cattivo, la siccità.» (Minkoff e Allers, Disney DVD, 2003).

Si prepara la battaglia: il cielo, che accompagna le vicende dei protagonisti, si oscura improvvisamente in una cappa temporalesca. Ha inizio un crescendo, in cui la tensione emotiva

crescente si trasfigura nella furia degli elementi che si scatena sempre di più: quando Scar sta per spingere Simba giù dalla rupe dei re, un fulmine colpisce gli alberi sottostanti e scatena un violento incendio. Lo scenario, al culmine del climax, diventa apocalittico: la scena è completamente invasa dalle fiamme, dominata dal giallo e dal rosso. Quando Simba sconfigge Scar, però, una



Figura 3.7 – Simba e Scar combattono sulla Rupe dei Re.

pioggia purificatrice lascia spazio alle fiamme: è nella pioggia scrosciante che Simba, su invito di Rafiki, sale sulla rupe dei re per riprendere il suo posto, lanciando il suo ruggito; uno scorcio di cielo stellato lo sovrasta, mentre la pioggia lava via le ossa e ogni traccia di ciò che è stato.

La scena finale del film chiude il cerchio: in una natura tornata a nuova vita, si ripropone la scena iniziale del film; una nuova processione di animali, in una terra tornata lussureggiante ed ospitale, accorre per rendere omaggio al nuovo erede.

Per quanto riguarda la raffigurazione degli animali, ci troviamo di fronte a dei personaggi che nella loro psicologia rappresentano in tutto e per tutto dei tipi umani, ma riproducono già nella loro struttura fisica, nella postura, gestualità e movimento un grado di realismo piuttosto elevato. Non a caso, come riporta la sezione storica del sito della Walt Disney Animation Studios, i paesaggi e le

creature animali rappresentate furono in risultato dello studio compiuto da un gruppo di artisti Disney, recatisi in Africa per studiare i leoni e altri animali allo stato selvatico.

Di grande suggestione è la scena di combattimento fra Scar e Simba, dove i due leoni sono ripresi al rallentatore, enfatizzando la ferocia dello scontro e soffermandosi sui corpi in movimento.

Informazione: i contenuti

Come si è potuto facilmente evincere dall'uso dei paesaggi emotivi che caratterizza tutto il film, *Il re leone* è a tutti gli effetti una fiaba, il racconto di iniziazione di un cucciolo alla vita adulta, un «racconto mitico», fatto di archetipi e rituali (Whitley, 2008). «I personaggi erano dei leoni, ma la storia era molto umana» spiegano i registi (Minkoff e Allers, Disney DVD, 2003).

È quindi evidente come le vicende narrate, i comportamenti e i sentimenti che li caratterizzano, non abbiano niente di selvaggio, ma appaiano genuinamente ed esclusivamente umani.

Per tale ragione, un qualsiasi parallelismo con l'etologia e la società naturale dei leoni sarebbe impropria e fuorviante. Se i leoni vivono in società poliginiche in cui una coppia o gruppo di leoni maschi conquista un branco di leonesse e lo controlla per circa due anni, fino alla successiva conquista da parte di un nuovo gruppo, la società dei leoni mostrata nel film rispecchia l'antico mito del "re della foresta", un sovrano che per diritto di nascita regna su tutte le creature che vi appartengono. E anche se il tentativo di uccisione del piccolo può ricalcare la tendenza all'infanticidio realmente esistente in natura da parte dei nuovi maschi dominanti, l'uccisione materiale del re non ha alcun corrispettivo: in natura il vincitore per istinto di conservazione della specie non infierisce mai sul vinto, la sottomissione del vinto è il segnale per il cessare delle ostilità, la morte è un evento raro e per lo più semplice conseguenza delle ferite riportate. La storia di Simba, come ci spiegano i registi, trae ispirazione da vicende come quella di Amleto, come quelle di Mosé e Giuseppe nell'Antico Testamento. Il momento dell'ascesa al trono di Simba e del suo abbraccio con Rafiki prende spunto da Re Artù e Merlino (Minkoff e Allers, Disney DVD, 2003).

Ciò nondimeno, il film è una costante lezione di biodiversità: è un continuo susseguirsi di ambienti, come abbiamo visto, ma anche di un'incredibile varietà di specie. A partire dalla scena madre del film, il raduno degli animali della foresta davanti alla rupe dei re, e in tutte le scene ambientate nella savana, si susseguono bufali, licaoni, ghepardi, gru, elefanti, fenicotteri, antilopi, giraffe, formiche, zebre, struzzi, buceri, babbuini, topolini, marmotte. E anche i leoni stessi, per quanto dotati di personalità in tutto e per tutto umana, offrono degli spunti interessanti sulle loro abitudini di vita e mimica dei movimenti: esattamente come veri leoni sono pigri, e amano dormire; odiano l'acqua, e si lavano leccandosi, come tutti i felini; i maschi dominanti cacciano gli intrusi dal territorio del branco, (come Mufasa con le iene); ma soprattutto sono dotati di movenze tipiche: la scena di lotta fra Simba e Nala, per esempio, è magistrale.

Un simpatico pretesto per un ulteriore cenno contenutistico è la scena in cui Simba, Pumba e Timon, distesi nella prateria antistante la foresta, osservano il cielo stellato. Un cielo le cui stelle, ci fanno notare i registi, formano la costellazione del leone.

I tre amici s'interrogano sulla natura delle stelle. Timon, nella sua costante presunzione, dice di essere sicuro di saperlo. «Io le cose le so. Sono lucciole» risponde lui, «lucciole che sono rimaste attaccate a quella enorme cosa nera bluastro. » E Pumba, che nella sua tontaggine, in questi exploit comici è sempre quello che si prende del cretino ma in realtà ha ragione, risponde mortificato:

«Oh, sì. Io pensavo che fossero masse gassose che bruciavano a miliardi di chilometri di distanza»; «Pumba, tutto quello che pensi lo trasformi in gas» replica Timon. La sequenza è un espediente per far ricordare a Simba i grandi re del passato, che secondo le parole di suo padre lo guardavano dal cielo. Ma è anche, come spesso accade, un buffo pretesto per parlare di scienza.

Impatto: i messaggi

Anche se non delineato come un film d'impronta "ecologista", non si può negare come *Il re leone* contenga degli spunti importanti. Il concetto centrale, per molti versi il simbolo stesso del film, è quello del "cerchio della vita", il naturale avvicinarsi fra tutte le creature in un continuo ciclo di nascita e morte fra prede e predatori collegati fra loro nella catena alimentare, un sistema oggetto di un delicato equilibrio che deve essere compreso e rispettato.

Chi lo governa è solennemente investito del ruolo di proteggere l'avvicinarsi di questi processi, rispettando in egual modo ogni creatura vivente. Nel film, questo ruolo spetta al sovrano, al leone: per la società moderna, il riferimento all'uomo è immediato. Come il leone, l'uomo moderno è senza dubbio l'animale al vertice della catena alimentare.

Il concetto, enunciato in principio dalla celebre canzone *The circle of life*, in una delle primissime scene viene richiamato da Mufasa a Simba, in un dialogo di enorme significato.

Mufasa: «Tutto ciò che vedi coesiste grazie a un delicato equilibrio. Come re, devi capire questo equilibrio e rispettare tutte le creature, dalla piccola formica alla saltellante antilope».

Simba: «Ma papà, noi non la mangiamo l'antilope?»

Mufasa: «Sì, Simba, ma lascia che ti spieghi: quando moriamo i nostri corpi diventano erba, e le antilopi mangiano l'erba. E così siamo tutti collegati, nel grande cerchio della vita».

Analoghi concetti sono espressi nella splendida canzone di Elton John e Tim Rice, che in quattro minuti «hanno definito uno splendido inno, che ha definito l'intero spirito e la morale del film, cattura lo spirito dell'Africa e ne dà una sensazione epica» (Minkoff e Allers, Disney DVD, 2003).

From the day we arrive on the planet

Dal giorno in cui arriviamo sulla Terra

And blinking, step into the sun

E aprendo gli occhi vediamo il sole

There's more to be seen than can ever be seen

C'è da vedere più di quanto potremo mai vedere

More to do than can ever be done

Più da fare di quanto potremo mai fare

Some say eat or be eaten

Qualcuno lo chiama mangiare o essere mangiati

Some say live and let live

Qualcuno lo chiama vivere e far vivere

But all are agreed as they join the stampede

Ma tutti sono d'accordo nell'unirsi alla fuga

You should never take more than you give

Non devi mai prendere più di ciò che dai

In the Circle of Life

Nel Cerchio della Vita

It's the wheel of fortune

È l'avvicinarsi della sorte

It's the leap of faith

È un colpo di fortuna

It's the band of hope

È il riunirsi delle speranze

| | |
|---|---|
| <i>Till we find our place</i> | Fino a trovare il nostro posto |
| <i>On the path unwinding</i> | Nel lungo percorso |
| <i>In the Circle, the Circle of Life</i> | Nel Cerchio, nel Cerchio della Vita |
| | |
| <i>Some of us fall by the wayside</i> | Alcuni di noi smarriscono la retta via |
| <i>And some of us soar to the stars</i> | E alcuni di noi salgono in cielo fra le stelle |
| <i>And some of us sail through our troubles</i> | E alcuni di noi navigano fra i propri guai |
| <i>And some have to live with the scars</i> | E alcuni devono vivere con le cicatrici |
| | |
| <i>There's far too much to take in here</i> | C'è fin troppo da capire in questo |
| <i>More to find than can ever be found</i> | C'è da scoprire più di quanto possa essere mai scoperto |
| <i>But the sun rolling high</i> | Ma il sole che splende alto |
| <i>Through the sapphire sky</i> | Nel cielo color zaffiro |
| <i>Keeps the great and small on the endless round</i> | Mantiene i grandi e i piccoli nel circolo continuo |
| | |
| <i>On the path unwinding</i> | Nel lungo percorso |
| <i>In the Circle, the Circle of Life.</i> | Nel Cerchio, nel Cerchio della Vita. |

L'idea di circolarità è richiamata anche da altri elementi, come la ripresa ciclica di alcuni elementi narrativi del film:

- Pumbaa e Timon cacciano le iene, nello stesso modo in cui avevano cacciato gli avvoltoi radunati intorno a Simba cucciolo;
- la scena della Rupe dei Re si ripete quasi identica, all'inizio del film, per la coppia Mufasa-Sarabi e Simba-Nala;
- la fuga di Simba nella giungla, contrapposta al ritorno di Simba adulto.

Ciò nonostante, nel commento al film produttore e registi danno ragione del tema del cerchio della vita come un puro espediente narrativo: «Ai fini dello sviluppo della trama, era molto importante per me che Mufasa parlasse del fatto che i leoni mangiavano gli altri animali. Questa fu un'idea brillante: decidemmo di nobilitare l'equilibrio naturale, e spiegare come fosse tutto collegato».

L'avvento di Scar e la presa di potere da parte delle iene sono il fattore che rompe l'equilibrio naturale. Anche questo evento assume, di fatto, un ruolo simbolico. Il film non discute in alcun modo i processi che portano alla rottura dell'equilibrio naturale, si limita a descriverne gli effetti.

«È chiaro che la terra del branco si è deteriorata. Le iene hanno... mangiato troppo», viene sostenuto nel commento dai registi. Ma, come fa notare Whitley, non viene invocata nessuna ragione per la quale la predazione da parte delle iene dovrebbe essere più destabilizzante per l'ambiente della

savana africana di quella dei leoni. E il cambiamento paesaggistico e climatico dovuto alla siccità non ha cause apparenti, se non quella metaforica di degradazione morale sotto il governo di Scar. Questo turbamento sembra avere più una connotazione morale, che squisitamente biologica. Le iene potrebbero allora simboleggiare, in un sistema di valori umano, l'avidità, un'avidità tale da impoverire irrimediabilmente la risorsa da cui trae il suo sostentamento. E il parallelo con l'uomo e il depauperante sfruttamento delle risorse naturali da lui operato è un nesso piuttosto immediato. Come abbiamo già ricordato, il film è solo di due anni successivo alla Conferenza di Rio su Ambiente e Sviluppo (1992), il primo summit internazionale sull'ambiente. Il concetto più importante che emerge dal summit, quello di «sviluppo sostenibile», è forse quello che emerge più chiaramente: se quella dei leoni è una gestione saggia e oculata dell'ambiente, che ne mantiene le risorse e permette loro di rigenerarsi, il regno delle iene è quello dello sfruttamento selvaggio, che non tiene conto di quella che gli ecologi chiamano «capacità portante» dell'ambiente (la capacità di sostenere con le sue risorse un certo numero d'individui), e che è destinata a portare l'ambiente verso un inesorabile declino.

CAPITOLO 4. ALLA RICERCA DI NEMO

Titolo originale: Finding Nemo

Titolo italiano: Alla ricerca di Nemo

Anno: 2003

Durata: 100 minuti

Tecnica: CGI

Soggetto: Andrew Stanton, Lee Unkrich (co-regista)

Sceneggiatura: Andrew Stanton, Bob Peterson, David Reynolds

Musiche: Thomas Newman

Produzione: Pixar Animation Studios - Walt Disney Pictures



Figura 4.1 – Copertina Disney DVD.

SINOSSI

Ci troviamo nel bel mezzo della Grande Barriera Corallina australiana. Marlin, un pesce pagliaccio che vive felicemente nel suo anemone insieme alla compagna Coral, è da poco divenuto padre: le sue uova giacciono in attesa di schiudersi sul fondo della loro piccola tana. L'arrivo inaspettato di un barracuda mette però fine a questa parentesi felice: nel tentativo di salvare le uova, Coral soccombe, e Marlin si ritrova solo, insieme all'unico uovo sopravvissuto alla strage, Nemo.

Marlin, in ragione del suo passato, è un padre estremamente apprensivo e soffocante: il primo giorno di scuola del figlio arriva a intervenire personalmente pur di impedirgli possibili rischi. Ma Nemo si ribella e, per pura sfida, si spinge fino alla chiglia di un motoscafo ancorato ai bordi della barriera: ma qui un subacqueo lo vede e lo cattura, portandolo via con sé.

Inizia qui la grande avventura di Marlin che, sfidando le sue innumerevoli paure, attraversa l'oceano per raggiungere Sidney, località riportata sul retro di una maschera appartenuta al sub che ha rapito Nemo. In questo lungo, pericoloso ed estenuante viaggio, Marlin vive ogni sorta di avventure: conosce Dory, una pesciolina dolce ma irrimediabilmente smemorata, che diventerà sua compagna di viaggio; sperimenta un incontro ravvicinato con tre squali, che partecipano ad un programma di recupero per disimparare a cibarsi degli altri pesci, ma che immancabilmente lasciano ogni inibizione appena Dory lascia loro annusare, a causa di una botta, un po' del suo sangue; affronta poi, nel tentativo di recuperare la maschera finita negli abissi, la ferocia di una rana pescatrice; conosce un banco di pesci dispettosi e un gruppo di tartarughe marine in migrazione lungo la Corrente Orientale Australiana; viene infine trasportato nella bocca di una balenottera azzurra, fino alla baia di Sidney.

Nel frattempo, Nemo si trova a dover affrontare delle prove non meno importanti: catapultato nell'angustia di un acquario domestico, dove dei pesci nati in cattività, eccetto uno, vivono una vita infelice e costantemente dedicata alla ricerca di una via di fuga. Questi lo accolgono fra loro, non dopo aver testato Nemo con una prova di coraggio, e lo aiuteranno a scappare dalle grinfie di Darla, una bambina pestifera e tristemente nota per la sua capacità di tormentare fino alla morte gli sventurati pesciolini che le vengono regalati.

Per una coincidenza fortuita di eventi, Marlin e Dory, grazie all'aiuto di Amilcare, un pellicano venuto a conoscenza della loro storia, sono portati all'acquario dove Nemo è rinchiuso ma, proprio nel momento in cui arrivano, Nemo si sta fingendo morto e loro lo credono tale.

Sconsolato, Marlin una volta tornati in mare lascia sola Dory e prende la via di casa. Ma è Nemo, risucito a scappare e arrivato al mare attraverso uno scarico, a trovare Dory e raggiungere il padre. Qui padre e figlio devono superare un'ultima prova: per salvare Dory, finita insieme a un banco di pesci nella rete di un peschereccio, Nemo s'infiltra in mezzo ai pesci e li incita a nuotare verso il basso, proprio come gli era stato insegnato dai pesci dell'acquario. Marlin, sebbene inizialmente cerchi di trattenerlo, alla fine decide di fidarsi di lui, e lo lascia fare. Nemo riesce così a salvare gli altri pesci e Dory, che con il loro movimento riescono a incrinare la rete e infine rompere le corde che la legano all'imbarcazione. Nemo e Marlin tornano a casa, avendo guadagnato da quest'avventura fiducia e comprensione reciproca.

L'AMBIENTE IN ALLA RICERCA DI NEMO

Rappresentazione: gli scenari

Alla ricerca di Nemo presenta la costante contrapposizione fra due tipologie di setting: l'oceano, nel quale si distinguono una molteplicità di ambienti diversi, descritti in estremo dettaglio con un realismo quasi documentaristico, fonte di straordinarie e suggestive immagini, e l'acquario, che pur nei toni colorati e ironici della commedia mostra una realtà chiusa, angusta e sacrificante per il suoi abitanti.

La rappresentazione dell'ambiente fisico dell'oceano e il realismo che la caratterizza sono la caratteristica peculiare del film, che spicca subito all'occhio dai primi fotogrammi e non ha eguali nella storia della filmografia Disney, con la sola eccezione di *Bambi*. Se altri film precedenti, come *La spada nella roccia* ma soprattutto *La sirenetta*, contengono i primi tentativi di rappresentare il mondo subacqueo, è qui che questo processo arriva a maturazione, regalandoci delle riprese che potrebbero essere degnamente accostate a documentari realizzati con ben altre tecniche e finalità.

Dietro questo risultato c'è una volontà precisa: come viene mostrato nel commento al film fatto da Andrew Stanton, Lee Unkrich e Bob Peterson, la realizzazione del film viene preceduta da estese riprese subacquee, e da lezioni di immersione da parte di tutti i principali membri della produzione. Non solo: come ci rivela Whitley, mentre la storia naturale degli ambienti marini viene ampiamente studiata attraverso libri e musei, un professore di fisiologia animale diviene in consulente privilegiato per aspetti come la resa del movimento dei pesci, e l'effetto della luce sui corpi. Questo aspetto naturalmente non impedisce la creazione di una sua grafica, che la allontana dal realismo per sfruttare al massimo la libertà espressiva della tecnica, per un risultato estetico eccellente. Come dichiara Stanton stesso, «vogliamo farvi credere che questo esista, ma vogliamo anche farvi credere di essere in un mondo fatto in modo da farvelo credere» (Disney DVD, 2004). Questo realismo è ancora più vistoso nel momento in cui contrasta chiaramente con la caratterizzazione psicologica dei personaggi che sono dotati, a tutti gli effetti, di un carattere tipicamente umano.

Si può distinguere nell'arco del film una successione di ben tre ambienti, con caratteristiche fisiche (temperatura dell'acqua, pressione, luce) e biotiche (flora e fauna) completamente diverse: la barriera corallina, l'ambiente pelagico dell'oceano aperto, e i fondali della zona abissale.

A questi potrebbe aggiungersi la zona costiera caratterizzata dalla presenza dell'uomo, di cui s'intravedono per pochi momenti il porto di Sidney, insieme ad un brevissimo scorcio della città, e

se ne accennano le problematiche negli ultimi momenti del film, quando Marlin e Nemo lottano per aiutare il banco di pesci a liberarsi dalle reti.



Figura 4.2 – La barriera corallina.

La barriera corallina è una meravigliosa esplosione di forme e di colori: si tratta per la maggior parte, come accennato, di forme e colori più vividi rispetto a quelli dell'ambiente naturale. Ma le specie sono moltissime, facilmente riconoscibili e nel corretto contesto ecologico le une con le altre.

Quello che sembra rilevante notare è il valore simbolico che questo ambiente assume: oltre alla dicotomia «ambiente naturale-ambiente costruito» fra l'oceano e l'acquario, ne è evidente un'altra, che ha però fondamentalmente un valore emotivo. Si tratta della contrapposizione fra l'oceano, l'ambiente aperto e insito di pericoli, e la barriera corallina, un ambiente protetto e familiare, caratterizzato da una rassicurante armonia fra i suoi abitanti.

All'interno della barriera corallina, che è già di per sé un rifugio, se ne inserisce un altro: quello dell'anemone, che con i suoi tentacoli urticanti tiene lontano qualsiasi altro pesce. È l'anemone il primo posto dove Marlin trova rifugio dall'attacco del barracuda, mentre la sua compagna Coral si tuffa nel nido nel vano tentativo di proteggere le uova. Ed è il



Figura 4.3 – L'anemone di Marlin e Coral.

rifugio a cui Marlin fa riferimento in continuazione quando, nella prima scena che vede protagonista Nemo, cerca di riempirlo di raccomandazioni sulla condotta da tenere per non correre rischi. «Che cosa ti ho detto a proposito dell'oceano?» chiede Marlin a Nemo. «Che è pericoloso» risponde lui. «Ah, così mi piaci» Marlin commenta. E prosegue: «Quindi, prima ci assicuriamo di avere campo libero, usciamo, e rientriamo; poi usciamo di nuovo, e rientriamo. Ancora una volta: fuori, e rientriamo. E poi se ti senti di farlo una quarta volta.»

Per Marlin, l'anemone è l'unico posto veramente sicuro, ma fino ad un certo punto: Marlin ricorda a Nemo di strofinarsi, per continuare a mantenere la sua immunità dalle tossine dell'anemone. Eppure l'ambiente di barriera sembra essere permeato da una tranquillità quasi familiare: pesci che

nuotano incolonnati in una scia, come fosse una strada, che s'interrompe per lasciar passare i due pesci pagliaccio; intorno, si vedono genitori con i loro piccoli, che giocano, ridono, si fanno scherzi fra loro. Un'atmosfera serena che per nulla farebbe pensare a pericoli imminenti. E quando Marlin arriva con Nemo nel punto in cui c'è la scuola, la prima cosa che gli viene detta è: «Ehi, guarda chi è uscito dall'anemone» a cui lui risponde: «Pazzesco, lo so.» E anche quando il maestro Ray porta i suoi piccoli alunni in giro per la barriera, si respira un clima ludico e gioioso.



Figura 4.4 – Marlin conosce Scorza nella Corrente Orientale Australiana.

Il secondo ambiente che viene presentato è quello pelagico, cioè l'immensa distesa d'acqua, priva di confini naturali se non quello superiore della superficie, in cui vivono la maggior parte dei grandi pesci e dei mammiferi. È un ambiente fluido e indeterminato, privo di punti di riferimento. Proprio per il fatto di essere

apparentemente infinito e privo di confini ben precisi, esso rappresenta l'ignoto, il pericolo. È l'ambiente in cui si svolge però la maggior arte dell'azione del film che vede protagonista Marlin e Dory.

Il primo contatto con il mare aperto avviene quando Nemo e i suoi compagni di scuola vengono portati davanti al «salto nel blu», il limite della barriera corallina dove in fondale si abbassa bruscamente fino alle profondità oceaniche. Marlin accorre per fermare Nemo e i suoi compagni che si stanno spingendo oltre, ma ottiene il risultato opposto: spinge Nemo a sfidare il pericolo e nuotare fino a un motoscafo vicino, dove diventa una cattura facile per il subacqueo.

Da qui inizia il folle viaggio di Marlin attraverso l'oceano per recuperare il figlio, fino alla Corrente Orientale Australiana, che lo condurrà a Sidney. Due sono i concetti che caratterizzano l'oceano: da una parte, il pericolo, associato alla morte; dall'altra, la conoscenza.

Come ha definito Gaston Bachelard, Marlin sembra «morire ogni minuto» (Whitley, 2008). In effetti, il viaggio nel mare aperto è costellato di avventure potenzialmente mortali: l'incontro con lo squalo Bruto, dal quale rischia di essere divorato; la nave inabissata e le mine che la circondano e che finiscono per scoppiare una dietro l'altra; l'incontro ravvicinato con la rena pescatrice, che attira Dory e Marlin con la sua lanterna e poi cerca di farli a pezzi; il passaggio attraverso il banco di meduse, che costa quasi la vita a Dory e le lascia delle brutte cicatrici; l'esperienza all'interno della balena, che richiama il mito archetipico di Jonah, oltre a essere una chiara citazione di

Pinocchio. Non ultima, l'esperienza nel porto di Sidney, che, per ironia della sorte, li spinge a saltare nelle fauci di Amilcare, il pellicano, per sfuggire a un esercito di gabbiani famelici. Dall'altra, però, l'oceano è anche il luogo della conoscenza, intesa come esperienza e vita vissuta. Marlin impara che saltando sopra una medusa toccandone il solo cappello, si può rimanere illesi. Non a caso, ha un incontro a tu per tu con uno squalo e colloquia con una tartaruga, venendo a sapere che può vivere fino almeno a centocinquant'anni: si tratta della domanda che Nemo pone a suo padre il suo primo giorno di scuola, cui Marlin, totalmente privo di qualsiasi esperienza di vita, non aveva saputo rispondere. Ma soprattutto, il luogo dove Marlin comprende come il pericolo e la morte siano intrinsecamente legati alla vita e alla crescita dell'individuo.

Un ambiente che, bisogna dirlo, non risparmia allo spettatore le brutture legate all'impatto dell'uomo sul mare: accanto a splendide immagini della biodiversità del necton (la porzione vivente che popola la zona pelagica della colonna d'acqua), si alternano immagini macabre come il relitto della seconda guerra mondiale e le sue gigantesche mine, o il disperato tentativo dei pesci di salvarsi dalle reti dei pescatori. Un ambiente che alterna magistralmente la bellezza alle brutture che vi sono insite.

In questo frangente, il fondale abissale rappresenta la punta estrema di questo «paesaggio emotivo»: Marlin ne è terrorizzato, e vi s'inoltra, pur con una certa riluttanza, solo perché spronato dal coraggioso (e incosciente) comportamento di Dory, che si inabissa senza remore.



Figura 4.5 – L'incontro di Marlin e Dory con la rana pescatrice.

Qui, nel buio più totale, i due pesci vengono attirati dal punto luminoso emesso dalla rana pescatrice, rischiando di finire nelle sue fauci. Questo animale, in effetti, è l'unico in tutto il film ad essere reso come un vero e proprio mostro: privo di una identità, di un linguaggio con cui si relazioni ai due protagonisti, e con un aspetto terrorizzante. Lo stesso Andrew Stanton ammette: «La rana pescatrice è il pesce più spaventoso

che ho visto sulla rivista National Geographic, sfogliavo le pagine più in fretta, da bambino, cercavo di evitare di guardare quelle pagine, mi facevano rabbrivire, è l'animale più simile a un vero mostro di tutto il pianeta. (...) Sembrano degli alieni». Anche qui, a detta di Stanton, il realismo è magistrale. «È straordinario perché si comportano esattamente come mostriamo nel film.

Sono dotati di un'antenna con il liquido bioluminescente che s'illumina al buio in modo da attrarre altri pesci. Una volta che si sono avvicinati, li fanno a pezzi» (Disney DVD, 2004).

Diversamente, l'acquario assume una valenza del tutto diversa. In contrasto con l'oceano, luogo di libertà totale e di pericolo onnipresente, l'acquario è un ambiente iperprotetto quanto angusto e claustrofobico fino al punto di portare i suoi abitanti alla follia. La prima reazione di Nemo nell'acquario, infatti, è quella di



Figura 4.6 – Nemo nell'acquario.

sbattere ripetutamente contro le quattro pareti dell'acquario. Non a caso, Stanton dichiara: «Per scegliere il tipo di personaggi da inserire nell'acquario, abbiamo tratto ispirazione dall'idea di manicomio, di un mondo ristretto, chiuso fra quattro pareti di vetro, e dall'idea della prigionia. Abbiamo pensato a quali effetti potesse avere su di noi la prigionia, per capire come potremmo regredire, e per ottenere una maggiore comprensione di questa minuscola comunità». (Disney DVD, 2004). Ossessionati dalle bolle, maniaci dell'igiene, o convinti di vedere nel vetro una sorella immaginaria, la nevrosi è indubbiamente un tratto che li caratterizza. Branchia, l'unico pesce che come Nemo viene dal mare aperto e non è nato in cattività, gli dirà: «I pesci non sono fatti per vivere rinchiusi, l'acquario ti cambia dentro». In modo indubbiamente comico, questi pesci sono divenuti esperti nelle pratiche odontoiatriche, e trascorrono le loro giornate a osservare e commentare il lavoro del loro padrone, con una terminologia degna di un esperto del settore.

Questo ambiente apparentemente protetto, però, è paradossalmente quello dove il piccolo Nemo ha la sua crescita, in cui dimostra, a se stesso e agli altri, di essere in grado di affrontare i pericoli con le sue sole risorse. In poche parole, si realizza l'archetipo del «rito d'iniziazione» del giovane alla vita adulta. Il principale responsabile di questa maturazione è senza dubbio proprio Branchia: è lui il primo a spingere Nemo, alla prima difficoltà, a uscirne con le proprie forze; oltre a promuovere una sorta di rito tribale per lui, che prevede un'innocua prova di coraggio, è quello che, spinto dal suo egoistico desiderio di libertà, metterà a rischio la sua vita per tentare un'evasione. Ma è quello stesso che rischiando la sua vita gli permetterà di fuggire e di salvarsi.

Informazione: i contenuti

Come già accennato nella sezione precedente, la straordinaria forza di questo film è la ricchezza delle sue immagini, che regalano un ritratto realistico ma allo stesso tempo incantevole della vita marina.

Questa ricchezza, volente o nolente, veicola anche contenuti scientifici: sarebbe impossibile, o estremamente laborioso e arduo, riuscire a riconoscere e contare tutte le specie presentate, anche *en passant*, nel corso del film, ma ne citiamo qui solo quelle corrispondenti ai personaggi principali.

| | | |
|----------------------------------|---|---|
| Marlin, Coral, Nemo | padre, madre, figlio | Pesce pagliaccio (<i>Amphiprion percula</i>) |
| Dory | compagna di viaggio di Marlin | Pesce chirurgo (<i>Paracanthurus hepatus</i>) |
| Bruce (Bruto) | Squalo vegetariano 1 | Grande squalo bianco (<i>Carcharodon carcharias</i>) |
| Chum (Fiocco) | Squalo vegetariano 2 | Squalo mako (<i>Isurus oxyrinchus</i>) |
| Anchor (Randa) | Squalo vegetariano 3 | Squalo martello (famiglia <i>Sphyrnidae</i>) |
| Crush (Scorza) e Squirt (Guizzo) | Tartarughe marine (padre, figlio) nella Corrente Orientale Australiana | Tartaruga verde (<i>Chelonia mydas</i>) |
| - | Mostro degli abissi che cerca di divorare Marli e Dory | Rana pescatrice (<i>Lophius piscatorius</i>) |
| Nigel (Amilcare) | Amico dei pesci dell'acquario che conduce Marlin e Dory da Nemo | Pellicano bruno (<i>Pelecanus occidentalis</i>) |
| Mr. Ray (Maestro Ray) | Maestro della scuola sulla barriera | Aquila di mare (<i>Aetobatus narinari</i>) |

Tabella 4.1 - Personaggi principali incontrati lungo il viaggio nell'oceano.

| | | |
|-----------------|--|--|
| Bubble | Pesce maniaco delle bolle | Pesce chirurgo (come Dory) (<i>Zebrasoma flavescens</i>) |
| Gill (Branchia) | Pesce vissuto nell'oceano | Idolo moresco (<i>Zanclus cornutus</i>) |
| Bloat (Bombo) | Pesce che con grandi emozioni si gonfia di colpo | Pesce istrice (<i>Diodon holocanthus</i>) |
| Peach (Diva) | Stella marina | Stella marina (<i>Pisaster brevenspinus</i>) |
| Gurgle (Gluglù) | Pesce igienista | Gamma loreto (<i>Ecsenius bicolor</i>) |
| Deb (e Flo) | Pesce con sorella immaginaria | Pesce Amleto (<i>Hypoplecturus indigo</i>) |
| Jacques | Gambero pulitore | Gamberetto pulitore giallorosso (<i>Lysmata grabahmi</i>) |

Tabella 4.2 - Personaggi dell'acquario.

Inutile a dirsi, il film fornisce una grande lezione di biodiversità. Non solo viene mostrato un saggio della estrema varietà di specie presenti nell'oceano, (oltre ai personaggi principali, ricordiamo le meduse, la balenottera azzurra, ma soprattutto la grande varietà di invertebrati mostrati nelle sequenze collocate sulla barriera corallina), ma vengono forniti spunti sulle loro abitudini di vita, longevità, alimentazione, comportamento.

Alcuni concetti emersi sono il meccanismo urticante delle meduse; le modalità alimentari della balenottera azzurra; la durata della vita delle tartarughe; i comportamenti di difesa attuati dai banchi di pesci, che assumono diverse forme e configurazioni per intimidire il predatore; le modalità di predazione dei pesci abissali. La cura con cui viene caratterizzata la dinamica del movimento dei diversi organismi, infine, è una sottesa ma efficace lezione di fisiologia.

Il Maestro Ray, nel suo giro didattico attraverso la barriera, canta una canzoncina in cui elenca le diverse aree in cui è suddiviso l'oceano, e diversi gruppi di specie che li abitano.

| | |
|--|--|
| <i>Let's name the zones, the zones, the zones</i> | Elenchiamo le zone, le zone, le zone |
| <i>Let's name the zones of the open sea</i> | Elenchiamo le zone del mare aperto |
| <i>There's epipelagic, mesopelagic, bathyal,</i> <i>[abissalpelagic</i> | C'è l'epipelagico, il mesopelagico, il batiale, [l'abissopelagico |
| <i>All the rest are too deep for you and me to see</i> | Tutto il resto è troppo profondo perché voi ed io [possiamo vederlo |
| <i>Knowledge exploring is oh so lyrical</i> | Esplorare la conoscenza è oh così lirico |
| <i>When you think thoughts they are empirical</i> | Mentre voi pensate che siano concetti empirici |
| <i>Let's name the species, the species, the species</i> | Elenchiamo le specie, le specie, le specie |
| <i>Let's name the species tha live in the sea</i> | Elenchiamo le specie del mare aperto |
| <i>Mollusca and Gastropoda Arthropoda Echinoderma</i> <i>[Chordata</i> | Molluschi e Gasteropodi Artropodi Echinodermi [Cordati |
| <i>And some fish like you and me</i> | E alcuni pesci come voi e io |
| <i>Seaweed is cool, seaweed is fun</i> | Le alghe sono forti, le alghe sono divertenti |
| <i>It makes its food from the rays of the sea</i> | Si fabbricano il loro cibo con i raggi solare del mare |
| <i>There's Porifera Coelenterata Hydrozoa Schyphozoa</i> | Ci sono Poriferi Celenterati Idrozoi Scifozoi |
| <i>Anthozoa Ctenophora Bryozoas three</i> | Antozoi Ctenofori tre Briozoi |

Il maestro accoglie Nemo con una domanda scientifica (in che tipo di struttura abita), e prima di partire raccomanda «Ognuno si tenga il proprio ganglio sopraesofageo per sé»: il ganglio sopraesofageo altro non è che l'equivalente del cervello negli invertebrati, equivale a dire «ognuno tenga per sé i propri pensieri».

Non mancano alcune inesattezze o errori. Eccone alcuni (IMDb, 2008):

- Amilcare è un pellicano bruno, una specie non presente in Australia (dove invece vive appunto il pellicano australiano); similmente, è dotato di narici, che invece non dovrebbe avere perché respira attraverso la bocca;
- Marlin e Dory vengono espulsi dalla balenottera azzurra in prossimità di Sidney scendendo nella sua gola e poi attraverso lo sfiatatoio: in realtà, non vi è alcun collegamento fra il canale digerente e quello respiratorio dell'animale; similmente, sebbene si dica che la balenottera azzurra si nutre di krill, non è chiaro come i due pesci vengano tenuti nella sua bocca senza essere digeriti insieme al krill; inoltre, nella bocca della balenottera viene mostrata un'ugola, mentre le balene ne sono sprovviste;
- Coral, compagna di Marlin, dovrebbe essere più grande di lui, quasi il doppio, perché nei pesci pagliaccio è il sesso femminile a raggiungere le dimensioni maggiori;
- Bombo e Jacques non dovrebbero stare nello stesso acquario: il pesce istrice infatti si nutre di invertebrati;
- quando il maestro Ray canta la sua canzone, nonostante esordisca con un «*Let's Name the Species*» (trad. «elenchiamo le specie»), in realtà non nomina specie, ma gruppi tassonomici superiori, come classi (Hydrozoa, Scyphozoa, Anthozoa) e i phyla (Porifera, Coelenterata, Ctenophora, Bryozoa, Arthropoda, Echinodermata, Chordata);
- il maestro Ray è un maschio, ma non mostra i tipici organi riproduttivi maschili sul ventre, gli pterigopodi.

Si può cogliere, nell'incontro di Marlin e Dory, con i tre squali vegetariani, un riferimento etologico, oltre che un possibile messaggio: gli squali Bruto, Fiocco e Randa li conoscono durante una seduta del loro programma terapeutico, il cui motto è «I pesci sono amici, non cibo»: un tentativo di diventare vegetariani, che viene riproposto alla fine del film, quando Bruto torna a trovare Dory sulla barriera.

Ma gli avvenimenti che caratterizzano il loro primo incontro sono ben diversi: pur partendo con le migliori intenzioni, la seduta fallisce miseramente. Appena Dory, a causa di una botta, perde un po' di sangue dal naso, l'istinto dello squalo prende il sopravvento: nonostante il tempestivo intervento di Fiocco e Randa, Bruto insegue i due pesci come impazzito per divorarli, finché l'esplosione delle mine li mette in fuga. Un segno che forse, per quanto si voglia procedere verso la civilizzazione, gli istinti sono sempre istinti, e non c'è nulla che si possa fare.

Allo stesso modo, attraverso alcune scene, come quella della pesca, verso la fine del film, viene posto l'accento su quello che è l'impatto dell'uomo sull'ambiente, così come quello degli sport subacquei, che vede gli organismi nel loro habitat prelevati abusivamente o accecati con flash che li spaventano. La diversità di colori e sfumature tra il mare della costa (verdognolo) e l'oceano (azzurro o blu), è un chiaro segno dell'inquinamento dei mari costieri.

Ciò nondimeno, il merito principale di questi spunti non è quello di fornire nozioni, quanto di stimolare la curiosità e il desiderio di approfondire. Dopo l'uscita del film, io stessa (come laureata in biologia marina) mi sono trovata nella condizione di ricevere da più di qualche conoscente commenti o domande di curiosità, per lo più a conferma e sconfirma di quanto era rappresentato nel film. Ovviamente, sarebbe ingenuo pensare a questo come un obiettivo prefissato degli animatori Disney: il fine di un film d'animazione è prima di tutto il coinvolgimento e l'intrattenimento. Come abbiamo accennato nell'introduzione, l'accuratezza scientifica, anche nel panorama generale del cinema hollywoodiano, non è mai stato in sé un obiettivo per i registi, quando più un valore aggiunto di prestigio da conferire alle proprie produzioni, nei limiti però di un intervento che non condizionasse pesantemente le necessità della sceneggiatura cinematografica, che mantengono la priorità sull'accuratezza dei contenuti. Suo malgrado, comunque, il film, più di qualsiasi altra produzione Disney precedente e successiva, è una miniera d'oro per l'ecologia marina, in senso iconografico quanto contenutistico.

Impatto: i messaggi

Alla ricerca di Nemo, a differenza di altri film in cui un'etica dell'ambiente è inequivocabilmente evidente, presenta messaggi ambigui, che si prestano a molteplici interpretazioni. Sebbene vi siano diverse scene riguardanti gli effetti dell'azione umana sull'ecologia dell'ambiente marino, non si riesce a individuare un esplicito messaggio di denuncia, come avviene, ad esempio, in *Bambi*.

Il principale esempio da citare, in questo senso, è la scena in cui Dory, insieme a un banco di pesci, viene catturata in una rete e rischia di essere trascinata fuori finché Nemo, memore della lezione imparata da Branchia, convince tutti i pesci a nuotare verso il fondo, facendo piegare e infine spezzare la fune che lega la rete all'imbarcazione, e restituendo loro la libertà. Indubbiamente si tratta di un'immagine forte, che dipinge gli umani come un pericolo e una minaccia. La scena si configura però in modo abbastanza simile a quelle avvenute nell'oceano, che vedono Marlin e Dory soggetti a continui attacchi da parte di predatori. Non vi è una denuncia delle pratiche di pesca, quanto piuttosto l'ennesimo degli innumerevoli (e naturali) pericoli acui i protagonisti sopravvivono nell'arco della loro avventura.

Maggiormente evidente sembra invece la critica nei confronti degli sport subacquei: alla vista del sub, la reazione degli abitanti della barriera è di puro panico. Dopo aver ricevuto l'allarme da parte di uno dei pesci della barriera, il Maestro Ray porta immediatamente lontano i suoi piccoli alunni. E anche laddove il sub non cattura alcun pesce, l'uso della macchina fotografica con il flash non è certo meno impattante su Marlin, che ne viene spaventato e stordito per qualche secondo. Un chiaro segno di come il turismo naturalistico, in alcuni frangenti, possa fare danni anche senza averne l'intenzione. E il gesto del sub, che cattura e rinchiude in un acquario un pesce nato nel mare aperto, restando convinto in totale buona fede di averlo salvato, è un segno della profonda ignoranza che spesso caratterizza chi pratica questi sport.

L'acquario poi, con il desiderio di libertà e la nevrosi che caratterizza i suoi abitanti, sembra a tutti gli effetti una denuncia della condizione di cattività a cui l'uomo condanna gli animali. C'è da dire che, in verità, questa immagine va al di là del reale: un animale nato in cattività non soffre della sua condizione quanto un animale che vi approda dopo la vita libera, e anzi, viene spontaneo chiedersi cosa ne sarà di questi pesci quando, raggiunta finalmente l'agognata libertà, si trovano in mare a doversi destreggiare fra tutti quei pericoli.

Questa immagine risponde forse all'esigenza di conformare la visione con quella dell'immaginario infantile. Andrew Stanton, infatti, confessa: «Ricordo che da bambino pensavo che i pesci venissero

dall'oceano e che volessero tornare a casa. E ho sempre pensato che questo sia quello che pensa ogni bambino quando vede dei pesci in un acquario». (Disney DVD, 2004).

Non ultima, la scena del relitto, con le sue bombe che pendono verso l'alto come « macabri palloncini» (Whitley, 2008), ed esplodono una dopo l'altra in una scena apocalittica, non può non essere visto come un riferimento alle pratiche belliche che hanno impattato l'oceano soprattutto nella prima metà del Novecento.

CAPITOLO 5. WALL•E

Titolo originale: WALL•E

Titolo italiano: WALL•E

Anno: 2008

Durata: 98 minuti

Tecnica: Animazione

Soggetto: Andrew Stanton e Pete Docter

Sceneggiatura: Andrew Stanton e Jim Reardon

Musiche: Thomas Newman, con la collaborazione di Peter Gabriel

Produzione: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures



Figura 5.1 – Copertina DVD Disney.

SINOSSI

Prologo

Ci troviamo nell'anno 2105. A furia di consumare e produrre rifiuti, l'umanità ne ha riempito il pianeta e rendendolo inabitabile. La Buy N Large Corporation (BnL), l'azienda a che governa il mondo, ha deciso di evacuare la Terra, trasferendo tutti i suoi abitanti su di una flotta di astronavi, la cui nave ammiraglia è l'Axiom. Nel frattempo, un esercito di robot spazzini, denominati WALL•E (Waste Allocation Load Lifter Earth-Class, trad. "sollevatore terrestre di carichi di rifiuti"), sono stati messi in funzione allo scopo di ripulirla, in attesa del loro ritorno.

Ma qualcosa va storto: nel 2110 il livello di sostanze tossiche è troppo alto e la missione di rientro non ha luogo. I robot spazzini vengono lasciati al lavoro e si disattivano uno dopo l'altro, ad eccezione di uno, che continua ininterrottamente, per settecento anni, la sua opera di pulizia, compattando l'immondizia in cubi e formandone interi grattacieli.

Il prologo si può evincere dai numerosi riferimenti presenti nel film, ma è raccontato nel trailer.

L'azione vera e propria del film si svolge nel 2805. La scena si apre sullo spazio, per zoomare poi sul pianeta Terra, un ambiente ancora arido e inospitale dove WALL•E continua a formare torri altissime con i suoi cubi d'immondizie.

Tuttavia, dopo tutto questo tempo, il piccolo robot non è più una macchina che esegue asetticamente il suo compito: ha sviluppato un carattere, una personalità, che lo rende in grado di provare sentimenti ed emozioni e comportarsi in modo giocoso e fuori dal comune. Come un bambino, è incuriosito da tutti gli oggetti che, ignaro di come fosse la vita sulla Terra prima del suo arrivo, sono per lui insoliti e per questo affascinanti. Li raccoglie e li colleziona nel rimorchio di autotreno che è divenuta la sua casa, dove torna la sera a riposarsi insieme a Hal, il suo piccolo amico scarafaggio. Un robot che si è, a tutti gli effetti, antropizzato. E come un uomo che torna stanco dal lavoro, ci chiede? C'è altro, c'è un'altra ragione nell'esistenza? WALL•E si sente solo, quello che desidererebbe di più è una compagna accanto a lui.

Un evento inaspettato è destinato a turbare la sua routine. È l'arrivo di EVE (Extra Terrestrial Vegetation Evaluator) un robot sonda con il compito di passare in rassegna la superficie terrestre e individuare la presenza di vegetazione per scoprire se il pianeta Terra è tornato abitabile. A differenza di WALL•E, EVE è un robot che non ha ancora nulla di emotivo, la sua ragione d'essere è esclusivamente la missione, – la cosiddetta "direttiva", - per cui è stata progettata. Nonostante

l'apparenza diffidente e minacciosa di EVE, in grado di volare a velocità supersonica e di polverizzare qualsiasi cosa con il suo laser, WALL•E riesce ad avvicinarla, fare amicizia con lei e perfino condurla nel suo autotreno. Qui la rende partecipe del suo hobby preferito: danzare, mano nella mano, trasportato dalle musiche della videocassetta di *Hello Dolly*.

Ma soprattutto, WALL•E fa dono a EVE di una piantina, trovata per caso durante le sue opere di pulizia: alla sua vista EVE, programmata per fungere da sonda, acquisisce al suo interno la pianta e rimane in una sorta di stand by. WALL•E non si dà per vinto e continua a prendersi cura di lei, sperando che si riaccenda. Finché un giorno l'astronave che l'aveva depositata sulla Terra torna a riprendersela. WALL•E però è ben deciso a non lasciar andare l'unica amica che abbia mai avuto: ha inizio la seconda e più dinamica sezione del film, durante la quale ha luogo l'odissea nello spazio di WALL•E allo scopo di riprendersi EVE, oramai sua unica ragione di vita.

Aggrappato alla navicella spaziale, WALL•E giunge sull'Axiom, l'enorme astronave ammiraglia dentro la quale l'umanità vive una vita totalmente alienata dalla realtà: ossa ridotte e corpi resi flaccidi e obesi dalla vita sedentaria, fino a non essere più in grado di muoversi senza delle apposite poltrone fluttuanti; una vita del tutto omologata, nella quale gli umani sono privi di qualsiasi contatto fisico, e hanno delegato tutti i compiti della loro esistenza, anche i più banali, alle diverse tipologie di robot che sono al loro servizio.

Qui WALL•E segue il cammino di EVE che viene condotta con il suo prezioso contenuto al capitano Mc Crea, che incredulo assiste per la prima volta al ritorno di una sonda risultata positiva.

I computer parlano chiaro: la presenza di vita vegetale indica che il pianeta è tornato abitabile, e che l'umanità può farvi ritorno. Tuttavia Auto, il robot che pilota l'astronave, non è della stessa idea: sulla base delle istruzioni fornitegli nel 2110 da Shelby Forthright, presidente della BnL, che aveva ritenuto le condizioni della terra insostenibili e dato indicazione di rimanere indefinitamente nello spazio, cerca di dissuadere e poi di impedire al comandante l'operazione di ricolonizzazione. Ma il comandante, resosi conto della posta in gioco, fa forza su sé stesso fino a rimettersi in piedi, lottare e riprendere il controllo su Auto, mentre WALL•E e EVE combattono per recuperare la pianta contro un esercito di robot che li ha ormai identificati come ribelli. Alla fine Mc Crea, ripreso il controllo della sua astronave, fa rotta sulla terra: e mentre EVE, dopo mille peripezie, arriva a invertire le priorità con le quali era stata progettata e ricambia finalmente l'amore di WALL•E, gli uomini, nel giubilo collettivo, ritornano sulla Terra, piantandovi nuove e rigogliose piante, simbolo della vita che finalmente ha vinto.

L'AMBIENTE IN WALL•E

Rappresentazione: gli scenari

Se ci chiediamo in che modo la natura, in quanto paesaggio, sia rappresentata in *WALL•E*, la risposta è semplice e immediata: non esiste. E probabilmente non è un caso, poiché la catastrofe ambientale causata dall'uomo è il presupposto da cui ha origine la vicenda del protagonista.

L'unico elemento tradizionalmente naturale che possa rappresentarla è la piccola pianta che *WALL•E* trova nel chiuso di un frigorifero guasto, che ha indubbiamente un valore simbolico: è il rinascere della vita, pur se timido, dopo secoli d'inabitabilità del pianeta.



Figura 5.2 - *WALL•E sulla Terra.*

L'azione si svolge, per tutto il primo atto, su di una Terra arida e assolata, dove non a caso prevalgono le tonalità del grigio, dell'ocra gialla e dell'ocra rossa, e in cui il paesaggio è solo ed esclusivamente di tipo urbano. Dal momento in cui la fotocamera zoomma

dallo spazio alla superficie terrestre, fino alla fine del primo atto, quando *WALL•E* sale sull'astronave e viene trascinato nello spazio, lo scenario che ci si mostra è quello di una metropoli a perdita d'occhio, nella quale si stagliano alternativamente giganteschi grattacieli ed altrettanto imponenti pile di cubi di rifiuti; si intravedono strade, centri commerciali, enormi pannelli pubblicitari e videoschermi.

Un ambiente ostile, in cui a un sole pallido e malato si alternano improvvise e violente tempeste di polveri, per le quali l'unico rimedio è il chiuso del rimorchio in cui *WALL•E* vive.

Durante il secondo atto, superata l'atmosfera terrestre e uno strato quasi impenetrabile di satelliti, la scena si sposta nello spazio, dove s'intravedono en passant la superficie



Figura 5.3 - *L'astronave Axiom.*

grigia della Luna, si passa vicino al Sole, alla Via Lattea, e allontanandosi si può ammirare da lontano la nostra galassia. Poi finalmente, dietro a una nebulosa, si scorge la gigantesca *Axiom*.



Figura 5.4 – L'ambiente interno dell'Axiom.

Da questo punto in poi, tutto si svolge nell'immenso ambiente artificiale dell'Axiom. Si tratta di un ambiente futuribile, senza alcuna traccia di naturalità: attraversata da strade fatte di corsie parallele luminose, lungo le quali le poltrone volanti di cui sono provvisti gli abitanti per spostarsi circolano in modo unidirezionale, circondate da proiezioni di pannelli pubblicitari, dove il cielo è una immagine artificiale e anche il sole, anch'esso artificiale, mostra l'ora del giorno e il logo BnL, artificialmente fatto muovere creando l'impressione del giorno e della notte. Un mondo in cui le persone non vivono, non agiscono attivamente se non dando istruzioni vocali a computer e robot, che eseguono qualsiasi compito per loro. Gli uomini sono diventati poco più che manichini flaccidi e obesi, talmente coccolati dalla tecnologia da essere oramai incapaci di muoversi e perfino di sollevarsi in piedi. La cabina di controllo, che mostra in successione tutti i capitani che hanno preceduto Mc Crea, è il ritratto di una progressiva involuzione: visi sempre più pallidi e paffuti, e una vita che diventa progressivamente più lunga.

Non c'è più contatto fisico fra le persone, che si parlano fra loro attraverso proiezioni virtuali; anche la nutrizione si riduce al bere cibi presintetizzati in beveroni con la cannuccia. L'omologazione è totale, e anche una banalità come cambiare abbigliamento si riduce a



Figura 5.5 – Due abitanti dell'Axiom.

cambiare il colore della propria tuta, per il resto identica a quella di ogni altro, semplicemente premendo un pulsante. Questi esseri non agiscono, non fanno assolutamente nulla. Emblematico è il dialogo fra i primi due personaggi umani che compaiono: «Cosa ti va di fare?», «Non lo so, a te cosa va?», «Non lo so, qualcosa».

Questa estrema regressione dell'umanità sembra riscattarsi quando il capitano, rendendosi conto che la sua vita è guidata da robot programmati per comportarsi nello stesso identico modo da settecento anni, decide di sovvertire questa tecno-archia e riprendere attivamente il controllo della sua astronave. Se all'inizio chiede perfino al manuale per la ricolonizzazione di aprirsi e leggersi da solo, a un certo punto arriva ad alzarsi in piedi, riesce faticosamente a raggiungere Auto e a

spegnerlo, per poi pilotare da sé l'astronave fin sulla Terra. L'immagine che chiude il film ricorda un po' quella di una Terra Promessa: sebbene lo scenario sia ancora quello desolante di un ambiente compromesso, gli uomini si distendono felici sul terreno e si crogiolano finalmente sotto un vero sole, e pur maldestramente cominciano a seminare delle piante, che crescono rigogliose. Ai titoli di coda, poi, fatti di un *continuum* di stili di disegno diversi a partire dalle pitture rupestri fino all'impressionismo, spetta il compito di rassicurare lo spettatore su quello che sarà il futuro degli uomini tornati sul pianeta: pian piano, faticosamente, re-impareranno a coltivare, pescare, costruire case, insomma ripercorrere le tappe del progresso culturale dell'uomo e, sebbene le premesse non siano delle migliori, riuscire a sopravvivere.

Informazione: i contenuti

Sebbene sporadici, sono presenti nel film alcuni concetti, tra i quali si possono individuare tre argomenti:

- in primo luogo, la vita, la sua origine e le condizioni in cui si sviluppa;
- in secondo luogo, lo spazio e gli elementi che lo costituiscono;
- in terzo luogo, l'evoluzione degli organismi.

La vita

Elemento chiave di questo tema è la pianta, che è il simbolo della vita che sta rinascendo sul pianeta Terra. In un mondo abbandonato perché ritenuto inospitale, per mancanza di spazio abitabile e per i suoi eccessivi livelli di inquinamento, la presenza di una pianta è il punto da cui ripartire. Ciò ripropone quello che è stato il percorso con il quale si è sviluppata la vita sulla Terra: a partire dalle prime forme viventi autotrofe, in grado di produrre da sé il proprio nutrimento attraverso la fotosintesi emettendo ossigeno, si è generata l'atmosfera che conosciamo oggi, indispensabile alla vita. Sebbene intuire tutto questo sia un vero e proprio volo pindarico, resta nello spettatore l'idea di come con le forme vegetali la vita e inizia e finisce, come in effetti è, fatto salvo alcune semplificazioni.

C'è da segnalare una scorrettezza scientifica: la pianta viene ritrovata nel chiuso di un refrigeratore e non all'aperto: un ambiente riparato e al sicuro dalle intemperie, indubbiamente, ma privo di quella luce che le sarebbe indispensabile. Anche nelle fasi successive del film, le ragioni della sceneggiatura impongono di porre la pianta in contesti chiusi e bui, in cui realisticamente non avrebbe potuto sopravvivere. Quale potrebbe essere il senso di questa scelta? Come abbiamo ribadito nello scorso capitolo, nel panorama cinematografico hollywoodiano le necessità narrative hanno generalmente la priorità sull'accuratezza scientifica, sono per lo più un optional.

In questo caso, rappresentare la fragilità e difficoltà di sopravvivenza di quell'unica pianta, in questo pianeta contaminato e arido, attraverso l'ambiente chiuso e protetto di un frigorifero è forse la scelta migliore. La scena, poi, rende l'impressione di una scoperta, dell'apertura di uno scrigno segreto contenente un tesoro inestimabile.

Lo spazio

Nel viaggio che porta WALL•E dal pianeta Terra all'Axiom, la navicella spaziale si allontana attraversando e oltrepassando il Sistema Solare: questo fornisce lo spunto per mostrare allo spettatore pianeti, stelle e costellazioni.

La navicella passa accanto alla Luna, riconoscibile dalla bandiera americana piantata sopra, sebbene insolitamente ricoperta di pannelli pubblicitari, al Sole, sulla cui superficie vengono mostrate le macchie, che ribollono come in una pentola d'acqua, la via Lattea con i suoi piccoli asteroidi e la nostra galassia da lontano, stelle e nebulose.

Si tratta di un ottimo pretesto per mostrare questi corpi celesti da vicino: la superficie della Luna, quella del Sole, la materia che compone la Via Lattea.

Anche qui, ovviamente, sono presenti inesattezze: la navicella, ad esempio, passa accanto al Sole a una distanza estremamente ravvicinata, alla quale che in condizioni normali l'intera navicella sarebbe stata fusa al calore. Così come la Via Lattea ha una composizione ben più complessa di quella che è mostrata nel film.

L'evoluzione

Più che di evoluzione, si potrebbe parlare in questo caso d'involuzione: gli esseri umani che popolano l'Axiom, infatti, potrebbero essere visti come il risultato ultimo della ipertecnologizzazione della società: lo stesso presidente della BnL, nel video registrato per fornire istruzioni per la ricolonizzazione, anticipa che per effetto della microgravità sarebbe stato possibile il verificarsi di una perdita di massa ossea, mostrata in un'immagine come un ingrossamento del corpo e riduzione dello scheletro a dei moncherini disarticolati. Lo stesso Andrew Stanton, nel suo commento al film, dichiara come una delle tematiche del film sia proprio questa: «Se non richiedessi al tuo corpo di fare mai niente, cosa accadrebbe? Se non dovessi mai alzarti, ti ricorderesti come si fa a camminare?» Si diventerebbe dei «grossi bimbi», come egli stesso li definisce. Stanton prosegue: «a gravità zero, in effetti, si sviluppa l'osteoporosi. Il nome esatto è osteopenia da spazio: le ossa iniziano a deteriorarsi e a ridursi. (...) Si finisce per perdere tutta la massa ossea, in assenza di gravità. Per me, la nave non era a gravità zero, c'era una gravità simulata, ma non era un sistema perfetto e, nei secoli, aveva avuto degli effetti. Quindi non avendo mai necessità di alzarsi dalla sdraio, né di fare qualcosa per sopravvivere, ed essendo rimasti così a lungo nello spazio, gli uomini erano diventati dei grossi bimbi».

Un parallelismo con la teoria dell'evoluzione, a questo punto, diventa d'obbligo: il concetto di pressione selettiva, secondo il quale se una struttura è inutile all'individuo, su di essa, poco a poco, smette di operare la selezione; il carattere cessa di svilupparsi ulteriormente, e può rimanere costante, o regredire, formando le cosiddette strutture vestigiali: strutture inutili, ma retaggio di fasi evolutive passate. Carattere di questo tipo è, per esempio, la struttura dell'arto delle balene, conformato con l'articolazione delle sue tre componenti (stilopodio, autopodio e zeugopodio) che costituiscono l'arto degli altri tetrapodi, ma formante un unico grosso arto pinniforme completamente adattato al nuoto.

Impatto: i messaggi

WALL•E è senza dubbio una produzione dove il tema ambiente ha un ruolo centrale: la catastrofe ambientale è la *conditio sine qua non* del film stesso.

La causa ambientale, tuttavia non rappresenta un obiettivo morale per i protagonisti: anche quando *WALL•E* e *EVE* combattono per recuperare la pianta e tornare sulla Terra, essi non combattono PER la causa dei terrestri: *EVE* vuole come priorità rispettare la sua direttiva, e solo dopo la sua svolta personale salvare *WALL•E*, e *WALL•E* riprendersi la sua amata. La lotta, del resto, si configura come uno scontro fra robot cattivi e buoni, più che in una battaglia per l'umanità.

A differenza della quasi totalità degli altri film d'animazione Disney, inoltre, *WALL•E* è molto parco nei dialoghi, ridotti al minimo indispensabile, e totalmente sprovvisto di canzoni, che abbiamo visto nei film precedenti svolgere un importante ruolo di portavoce dei temi generali del film, come una sorta di "coro" greco. Stanton sceglie per il film la colonna sonora del musical *Hello Dolly!* con l'idea di creare un contrasto fra la fantascienza e una musica retrò, che, in effetti, con la sua gioiosità ha il risultato di mettere ancora più in risalto «Quell'orrendo mondo post – evacuazione» (Stanton, Disney DVD, 2009).

Certo è che nella realtà degradata e apocalittica della Terra rappresentata dagli animatori Disney si potrebbe cogliere un monito: questo sarà anche il nostro futuro, continuando su questa strada.

Tuttavia, lo stesso Andrew Staton, nel suo commento al film, dichiara testualmente: «Molti si sono anche chiesti se volessimo mandare un messaggio con questo film, magari di tipo ecologico o ambientalistico. Sono cause molto nobili ma, sinceramente, non ne avevo nessuna intenzione. Non è nel mio stile. Di solito tengo per me le mie opinioni politiche.»

Come sostenuto anche da autori, tra cui Kirby, la finalità dei registi non è quella di veicolare contenuti o messaggi etici di stampo scientifico, come spesso gli scienziati vorrebbero. La loro priorità è conquistare il pubblico, a spese spesso dell'autenticità o della possibilità di contribuire alla formazione di una cittadinanza critica. Non è chiaro però se queste dichiarazioni siano da considerarsi manifesto di un modo di pensare, oppure una strategia come un'altra di smarcarsi da possibili critiche o accuse di faziosità politica. Pur non costituendo il nucleo della narrazione, è evidente come il film sia imperniato sull'impatto antropico dell'uomo sull'ambiente: non certo sotto forma di messaggio programmatico, come è capitato di osservare nei film dello scorso decennio, ma senza dubbio un'arena di considerazioni amare sul destino che ci attende con uno sviluppo dell'umanità sempre meno sostenibile dal pianeta.

CONCLUSIONI: UN MESSAGGIO DELL'ECOLOGIA?

Dopo questo breve scorcio delle principali produzioni legate, più o meno direttamente, al tema natura nelle sue varie forme e accezioni, ci accingiamo a trarne alcune conclusioni.

Come abbiamo avuto modo di vedere, la rappresentazione della natura è un elemento profondamente connaturato alla tradizione dei film di animazione Walt Disney, a partire dalle primissime produzioni fino ai giorni nostri, pur nelle sue molteplici evoluzioni.

Questa forte presenza dell'elemento natura è fondamentalmente legata a tre fattori. Da una parte, la costante presenza dei personaggi animali, che permettono un effetto di comicità e tenerezza allo stesso tempo e facilitano la naturale collocazione di molte storie in boschi, foreste, savane e praterie. Dall'altra, la derivazione fiabesca di una grande parte delle storie rappresentate, un genere letterario in cui questo tipo di setting è prevalente, e in cui gli elementi naturali sono spesso accompagnati da forti valori simbolici di tipo archetipico. Non bisogna dimenticare, infine, come la chiave del successo di molti film hollywoodiani risieda nella scelta di rappresentare i problemi del loro tempo. Non meno questo vale per la Disney, che attraverso i suoi film sovente si inserisce nei dibattiti legati all'attualità dei suoi contemporanei, mettendo in scena controversie culturali e politiche, non di rado legate ai problemi ambientali.

Rappresentazione: scenari e modalità di raffigurazione

Sul filo conduttore della classificazione operata da Whitley nella sua opera, la produzione Disney legata al tema ambiente può essere ricondotta a tre categorie principali: le rivisitazioni fiabesche, i film legati al setting dell'ambiente naturale nordamericano, e le produzioni collocate in ambienti tropicali.

All'interno della prima categoria, possiamo distinguere due diverse connotazioni della natura: quella più tradizionale, ancora legata al genere del romanzo pastorale americano, che caratterizza le fiabe del "periodo Disney", dagli anni Trenta agli anni Cinquanta, di nostalgica rievocazione di un'antica comunione fra uomo e natura; e quella portatrice di una visione dialettica, tipica delle

fiabe del “periodo Eisner”, negli anni Novanta, in cui emergono prepotentemente i conflitti legati a una sempre maggiore estraneità dell’uomo al mondo naturale.

Biancaneve è senza dubbio il film più rappresentativo in questa prima fase, i cui elementi sono ripresi, anche se con minore spazio e approfondimento, nei successivi *Cenerentola* e *La bella addormentata nel bosco*. *Biancaneve* mostra una realtà in cui l’eroina, simbolo di bontà e purezza, è intimamente legata alle creature del bosco da un rapporto d’intima complicità, affetto e devozione. La fanciulla è un simbolo di quell’armonia originaria, quel profondo legame dell’uomo con gli elementi e i ritmi della natura che caratterizzano la realtà rurale dell’America pre-industriale.

La natura assume quei connotati simbolici che caratterizzano gli archetipi fiabeschi: nelle fasi critiche della vicenda di *Biancaneve*, quando la principessa viene abbandonata nella foresta in balia delle sue paure, il bosco diviene un luogo tetto e spaventoso; le scene che vedono protagonista invece la fanciulla nella ritrovata serenità della casetta dei nani o dopo il salvataggio da parte del principe, mostrano una natura ridente, gioiosa, dai colori vivaci.

La fase di produzione successiva assume invece dei connotati profondamente diversi: essa diviene il teatro di quel progressivo distacco fra uomo e ambiente naturale che caratterizza la trasformazione degli Stati Uniti da nazione rurale a grande paese industrializzato, fatto di enormi metropoli cosmopolite.

Le eroine Disney divengono figure forti, conflittuali e anticonformiste. E se in *La sirenetta* si assiste allo scontro fra la società umana, che depreda il mare e ne turba l’equilibrio, e quella marina, un mondo ancora ideale e scevro da dinamiche di aggressività e prevaricazione, *La bella e la bestia* ridimensiona definitivamente la realtà rurale di cui boccia la chiusura e il provincialismo, e mette in discussione, confonde e mischia i limiti fra la nostra natura umana e animale.

I film ambientati nelle grandi foreste nel Nord America sono l’arena di un profondo dialogo fra culture e concezioni diverse della gestione dell’ambiente naturale.

L’unico film realizzato sotto l’egida di Walt Disney è *Bambi*, che rappresenta l’unico caso di questo periodo. Come altri film a esso contemporanei riprende l’evocazione nostalgica di un’armonia originaria ormai perduta: in questo caso, però, il mondo cui ci troviamo davanti è una foresta che ricorda un vero e proprio paradiso perduto, popolato di creature la cui grazia artistica arriva al suo culmine; ma soprattutto, un mondo ideale estraneo a qualsiasi dinamica aggressiva o predatoria. Unico elemento deturpante è l’uomo, che con la caccia, prima, e con il fuoco, poi, semina il terrore

nella foresta e sconvolge i suoi equilibri; un nemico invisibile, silenzioso, e senza volto, e per questo più sinistro e minaccioso.

Il film nati sotto l'amministrazione di Eisner, invece, sono quelli in cui prende corpo, nel confronto con una cultura occidentale irrispettosa verso gli equilibri naturali e avida di risorse, l'idealizzazione dei valori degli antichi popoli americani, portatori di una ideale di sintonia con la natura, data da uno sfruttamento oculato e sostenibile e da un profondo rispetto per tutte le creature, con forti connotazioni rituali e spiritualistiche, dove il realismo lascia spazio a elementi magici o fortemente simbolici.

E se *Pocahontas* vede protagonista una giovane nativa americana, che insegna a un colono a vedere la ricchezza insita nella natura, *Koda, fratello orso* è la storia di un giovane Inuit che raggiunge, nella disavventura che lo accompagna nel suo percorso verso la maturità, una nuova consapevolezza del significato di amore, inteso come comprensione e rispetto per tutte le creature, umane e animali.

La categoria che racchiude le produzioni collocate in ambienti della fascia tropicale è di per sé la più eterogenea. Il "periodo Disney", a causa soprattutto della poca predilezione di Walt Disney per l'esotico, ne vede in scena soltanto uno, *Il libro della Giungla*. Un film che vede protagonista un bambino, disperatamente determinato a restare nel mondo pur insidioso della giungla, che vede come la sua casa. Il contrasto fra i suoi sentimenti e la sua natura però è evidente: egli corre una serie interminabile di pericoli, cerca invano di assomigliare a quegli animali della giungla di cui invidia tanto la sorte, ma è il suo stesso istinto, alla fine dei conti, che lo conduce definitivamente, sotto forma di una graziosa bambina indiana, nel mondo degli uomini. Il tutto, però, in una rappresentazione naturalistica ancora poco accurata e largamente antropomorfizzata.

Anche *Tarzan*, realizzato invece nel "periodo Eisner", ripropone il tema del "buon selvaggio": ora una maggiore attenzione al realismo e un largo uso delle tecniche computerizzate forniscono un ritratto quanto mai realistico dell'ambiente della foresta pluviale e delle creature che lo abitano. *Tarzan* ha delle profonde radici culturali nella società dei gorilla, in cui è stato allevato, ma il suo istinto lo porta a entrare in contatto con quella degli uomini, mettendo in pericolo la sua stessa famiglia; ma questa volta è l'uomo, nelle figure del professor Porter e di sua figlia Jane, a rifiutare la società occidentale e scegliere di vivere secondo i ritmi naturali di questo paradiso incontaminato. *Il re leone*, di poco precedente, ritrae una società esclusivamente animale, che ha però forti analogie con quella umana. Il regno di Mufasa, il saggio re leone, è un periodo di prosperità e floridezza,

simbolo di una gestione saggia e oculata delle risorse, nel rispetto degli equilibri naturali; l'ascesa al trono di Scar e la dominanza delle iene, che con il loro appetito famelico danno fondo alle risorse del territorio e trasformano il ridente paesaggio della savana in un arido deserto, sono forse il simbolo di quello sfruttamento indiscriminato che è alla base dei grandi problemi ambientali che siamo chiamati a fronteggiare.

Alla ricerca di Nemo raffigura con una ricchezza e un realismo che non hanno precedenti la vita dell'oceano nei suoi numerosi ambienti: la barriera corallina, l'oceano aperto, gli abissi e l'ambiente costiero caratterizzato dall'ingombrante presenza dell'uomo. Qui la contrapposizione è costruita fra l'ambiente naturale dell'oceano, pieno di pericoli tra cui si annovera anche l'uomo, e quello dell'acquario, un ambiente iperprotetto ma che sottopone i suoi abitanti a una cattività forzata che li conduce ai limiti della psicosi.

L'ultimo e più moderno dei film presi in esame, *WALL•E*, è una fiaba fantascientifica, la storia d'amore fra due robot che nasce sullo sfondo di un'epoca futura ipertecnologizzata, che vede il deterioramento dell'ambiente a livelli tali da rendere inabitabile il pianeta, da una parte, e l'involutione dell'uomo da essere vivente a fantoccio dipendente in tutto e per tutto dalle sue macchine, dall'altra. E se il dipinto della natura fornito dall'astronave Axiom e dai suoi abitanti assume le connotazioni di un inquietante pronostico, la rinascita della vita sulla Terra e la sua ricolonizzazione in forma primitiva da parte dell'uomo sembra una timida speranza, una possibilità che ci è ancora data per cambiare il destino del nostro sviluppo.

Informazione: realismo e contenuti

Si è discusso a lungo dei contenuti presenti nei film Disney, degli spunti che sono disseminati qua e là nel corso di molte narrazioni. Sia dal punto di vista iconografico, tramite la rappresentazione realistica dei paesaggi e delle forme viventi, dei loro movimenti, comportamenti e abitudini, sia nell'ambito della sceneggiatura, con l'inclusione di termini o concetti veri e propri attraverso canzoni e dialoghi fra i personaggi. Senza soffermarci nuovamente a elencarli uno per uno, possiamo trarne alcune conclusioni generali.

Da questo punto di vista, *Bambi* e *Alla Ricerca di Nemo* sono senza dubbio i film che forniscono la maggioranza delle informazioni visive: nell'ambito dell'animazione e della CGI, rispettivamente, sono i film che presentano la cura maggiore nella rappresentazione articolata e realistica degli

ambienti e della ricchezza della loro biodiversità, degli animali e dei loro movimenti, ma anche abitudini, istinti, comportamenti tipici.

Quello di *Bambi* è un ritratto accurato del parco americano di Yosemite e degli animali che lo popolano, predatori a parte, mentre *Alla ricerca di Nemo* è un multiforme spaccato della biodiversità dell'oceano Pacifico, dalla barriera corallina, al mare aperto, fino alle grandi profondità. Nel caso di *Alla ricerca di Nemo*, questa ricchezza ecologica viene esposta anche attraverso numerosi riferimenti all'interno dei dialoghi, come quello fra Marlin e la tartaruga marina Scorza sulla longevità delle tartarughe, o di canzoni come quella del maestro Ray sulle categorie tassonomiche degli animali marini.

Ma anche altri film offrono, seppur in maniera più limitata, rappresentazioni e contenuti significativi, che hanno il merito di stimolare curiosità e approfondimento. Come abbiamo visto, però, l'accuratezza di alcuni film contrasta con una più generale antropizzazione dei personaggi animali e alla generale tendenza a mischiare contenuti realistici con avvenimenti e immagini surreali.

Che valore possiamo dare, allora, a questo tipo di conoscenza? Quale attendibilità?

Come abbiamo già visto, da molto tempo oramai i registi hollywoodiani si affidano a consulenti scientifici per poter rivendicare l'autenticità dei loro film, ma questo genera un conflitto, quello fra una rivendicazione di autenticità necessaria al prestigio di un film, e quella reale dei contenuti, che appare limitatamente compatibile con le necessità della narrativa e quindi raramente soddisfa la aspettative di accuratezza degli scienziati.

Ha senso parlare in questi termini dei film di animazione per bambini? Se, da una parte, il loro impatto ha un ruolo chiave nella formazione delle generazioni future di cittadini, dall'altra, il genere del lungometraggio animato è di per sé in regno della creatività per eccellenza, dove si lascia libero spazio alla fantasia, e tutto è concesso: formiche parlanti, bruchi che fumano il narghilè, cani supereroi e topi chef non stupiscono nessuno.

In più, la scomparsa del realismo a vantaggio del simbolismo è spesso funzionale a trasmettere valori e idee, spesso di rilevanza ben maggiore di quella dei meri contenuti scientifici.

È per questo che, forse con non molta originalità, ritengo che un'analisi di questo tipo abbia poco senso, se parliamo di accuratezza. Il cartone animato è un mondo a sé, dove raramente i bambini cercano un corrispettivo nella realtà, e viceversa, né tantomeno lo fanno gli adulti.

Mai da bambina mi è capitato di pensare che i topi potessero prendere a padellate i gatti, come fanno Tom e Jerry, né che un albatros mi avrebbe mai portato sulla sua groppa.

Ovviamente, queste considerazioni di senso comune andrebbero supportate da analisi e sondaggi. Quello che mi sentirei di auspicare per una possibile analisi futura è proprio questo: saggiare, sul pubblico dei bambini, quanto le nozioni scientifiche o presunte tali di un lungometraggio di animazione siano rimaste dopo la visione del film, e se e quanto siano considerate attendibili.

Da un altro punto di vista, invece, mi sento di dire che i film costituiscano un importante contributo, quello della curiosità intellettuale. Come ho accennato nel capitolo dedicato, io stessa ho ricevuto domande interessate dopo l'uscita di *Alla ricerca di Nemo*, domande di persone che mi chiedevano notizie e conferme: sulle abitudini di quel dato animale, sulla longevità di quell'altro, e così via.

Questo non è un aspetto da sottovalutare e rappresenta il vero stimolo a un'analisi di questo tipo.

Il potere che questi film hanno, con la loro ampia ed eterogenea diffusione in tutti i paesi del mondo e in tutte le fasce di età, di stimolare lo studio e l'approfondimento.

Solo e soltanto in quest'ottica, un'analisi "real science of" della filmografia Disney ha una sua ragion d'essere: dare degli spunti di studio ed esperienza a persone che, diversamente, non si saprebbero approcciate a determinate materie, rese più accattivanti e suggestive che attraverso la fascinazione del mezzo animato.

Il messaggio ambientale

Come è evidente che un messaggio ambientale esista, forte e chiaro, è altrettanto evidente come non si tratti di un messaggio omogeneo. Del resto, una vicenda di produzione così lunga ed eterogenea non poteva che presentare peculiarità diverse nel corso della sua storia.

Sulla base dell'analisi dei film, del contesto storico e della dirigenza della Walt Disney Animation Studios nell'arco dei 74 anni che copre la mia analisi, ho potuto individuare tre diverse fasi in cui è articolata la comunicazione ambientale nel panorama Disney, ciascuna caratterizzata da messaggi e strategie comunicative peculiari:

- la prima, che comprende l'"era Disney", gli anni Settanta e i primi anni Ottanta;
- la seconda fase, quella più prolifica, corrispondente all'"era Eisner";
- la terza fase, più moderna, quella degli anni Duemila.

La prima fase è quella maggiormente ricca di paesaggi naturali, più o meno realistici, corrispondenti, con alcune eccezioni, all'ambiente di foresta dell'emisfero temperato boreale. I film di questo periodo hanno radici più profonde nell'immaginario e della tradizione letteraria occidentale, quella romantica del pastorale americano.

Anche le tematiche che emergono in questo periodo riflettono questo tipo di cultura: è ricorrente, nel film realizzati sotto l'egida di Walt Disney, la rievocazione nostalgica della realtà rurale, verso un mondo perduto di comunione stretta fra uomo e ambiente naturale. È evidente che la storia personale di Disney abbia giocato in questo un ruolo chiave, la storia di vita di un uomo nato e cresciuto in un'America contadina, che si stava lentamente trasformando da paese agricolo a nazione industriale fatta di grandi megalopoli, perdendo irrimediabilmente il suo contatto con la natura e con la terra.

Vediamo quindi apparire boschi e campagne, eroine che incarnano l'ideale di una femminilità tradizionale e che con la loro purezza d'animo sono in grado di realizzare quella comunione perduta con le creature animali. Non un messaggio ambientale programmatico, quanto una rievocazione nostalgica di un rapporto fra uomo e natura che oramai aveva passato i tempi.

Unica eccezione, in questo panorama, è forse proprio quello di *Bambi*, che con il suo realismo e la sua collocazione storico-geografica costituisce un vero e proprio manifesto di pensiero nei confronti di un grande problema di attualità, come era quello della caccia.

Anche qui, però, l'ambiente mantiene una dimensione idealizzata, primigenia, le caratteristiche visuali graziose di un paradiso perduto, e l'ideale di armonia che vi si ricrea, caratterizzato dalla concordia e dall'assenza di predazione e aggressività.

La seconda fase, corrispondente all'“era Eisner”, che va dalla seconda metà degli anni Ottanta fino ai primi anni Duemila, presenta invece caratteristiche antitetiche. A Disney succede un uomo nato e cresciuto da una famiglia borghese di Manhattan: cittadino, cosmopolita, Eisner dà un'impronta nuova ai film Disney, diversificandone gli ambienti e dando a queste produzioni una veste moderna anche dal punto di vista della comunicazione ambientale.

Come abbiamo già visto, eroi ed eroine divengono personaggi sfaccettati, spesso pieni di contraddizioni ma espressione di una società dinamica, in trasformazione. Figlie adolescenti che si ribellano ai padri, giovani donne che sognano di cambiare la loro esistenza, le eroine Disney non sono più gli angeli del focolare ma personaggi complessi e di spessore, con sogni e aspettative che vanno ben oltre al principe azzurro sognato da Biancaneve.

Cambiano e si diversificano, conformemente, anche i paesaggi. Vediamo ora comparire l'oceano, la giungla, le steppe desertiche dell'Australia e gli enormi spazi della savana africana.

Ma, soprattutto, sentiamo ora forte e chiaro, esplicito, un vero e proprio messaggio ambientale.

Sono ora le parole dei protagonisti, i testi delle canzoni, a parlare di ecologia, in un modo quanto mai programmatico e consapevole.

Le parole di Pocahontas a John Smith, così come quelle di Mufasa al piccolo Simba, sono delle vere e proprie lezioni di educazione alla sostenibilità.

Non è difficile immaginare come Eisner, nel suo personale coinvolgimento nella creazione dell'EMA e nel suo concreto impegno verso la promozione di un messaggio ambientale da parte del cinema di Hollywood, abbia voluto fare altrettanto nell'ambito della sua produzione, creando dei capolavori capaci di colpire nel profondo la coscienza del pubblico.

Gli anni Duemila, che a partire dal 2005 vedono Robert Iger alla guida dell'azienda Disney, vedono un generale cambio di rotta verso contesti urbani e animali domestici, influenzato anche dall'uso ormai preponderante della CGI, e, conseguentemente, dalla partnership della Pixar, che esercita una influenza diretta nelle scelte creative di questi anni. Quello che emerge dai film di questa fase, nella quale includo sia *WALL•E* che *Alla ricerca di Nemo*, (per la forte partecipazione della Pixar al progetto, che toglie l'esclusivo controllo della realizzazione alla Disney), non è una minore sensibilità ambientale, quanto una profonda trasformazione delle modalità di comunicazione su questi temi. Non ci troviamo più davanti a messaggi espliciti e dichiarazioni programmatiche messi in bocca ai personaggi, ma a un messaggio critico portato avanti tramite un'amara e sottile ironia sulla società.

Come abbiamo visto, in *Alla ricerca di Nemo* non vi è, a differenza di altri film, una condanna esplicita della pesca o della cattura degli animali: la pesca è messa sullo stesso piano delle tante minacce "naturali" che Marlin deve affrontare nel suo viaggio alla ricerca del figlio, e anche l'ambiente costiero fortemente antropizzato è una parte integrante, fisiologica, del ritratto dell'oceano, una realtà ormai connaturata e non più estranea.

Ma l'elemento di maggiore spessore, la condizione dei pesci nell'acquario, è forse nella sua comicità quello che più di tutti esprime una criticità, nella fattispecie verso la pratica dell'acquariofilia. L'immagine di questi pesci snaturati, nevrotizzati, è forse più d'impatto della pur drammatica battuta di pesca dalla quale Marlin e Nemo riescono a fuggire.

Anche in *WALL•E* non vi è alcun messaggio esplicito di stampo ambientalista: eppure è inevitabile non notare lo squallore del paesaggio che l'occhio della telecamera fa intravedere sulla Terra.

L'esistenza degli uomini del futuro, con la loro obesità patologica, la loro incapacità di compiere qualsiasi movimento e azione senza poltrone volanti e robot multifunzione, sembra forse un giudizio ancor più amaro verso quello che ci apprestiamo a diventare con la nostra condotta nei confronti del pianeta.

Sull'impatto reale che questi messaggi possono avere sul pubblico, possiamo solo fare delle congetture. Anche qui, sarebbe utile un'indagine finalizzata a verificare e quantificare l'impatto che gli spettatori avvertono dopo la visione dei film, quello dei bambini, quello degli adulti, ma anche quello dei bambini ora divenuti adulti, per capire cosa portano impresso nella mente da quei film visti tanti anni prima, o se quei film abbiano avuto un qualsivoglia ruolo nel farli diventare gli uomini e le donne che sono tutt'ora.

FILMOGRAFIA

Produzioni Disney/Pixar

Biancaneve e i sette nani, (Snow White and The Seven Dwarfs), 1937.

Pinocchio, (Pinocchio), 1940.

Fantasia, (Fantasia), 1940.

Il drago riluttante, (The Reluctant Dragon), 1940.

Dumbo, (Dumbo), 1941.

Bambi, (Bambi), 1942.

Saludos amigos, (Saludos Amigos), 1943.

Victory Through Air Power, 1943.

I tre caballeros, (The Three Caballeros), 1945.

Musica maestro, (Mike Mine Music), 1946.

I racconti dello zio Tom, (Song of the South), 1946.

Bongo e i tre avventurieri, (Fun and Fancy Tree), 1947.

Lo scrigno delle sette perle, (Melody Time), 1948

Tanto caro al mio cuore, (So Dear to My Heart), 1949

Le avventure di Ichabod e Mr. Toad, (The Adventures of Ichabod And Mr. Toad), 1949.

Cenerentola, (Cinderella), 1950.

Alice nel paese delle meraviglie, (Alice in Wonderland), 1951.

Le avventure di Peter Pan, (Peter Pan), 1953.

Lilli e il vagabondo, (Lady and The Tramp), 1955.

La bella addormentata nel bosco, (Sleeping beauty), 1959.

La carica dei 101, (101 Dalmatians), 1961.

La spada nella roccia, (The Sword in The Stone), 1963.

Mary Poppins, (Mary Poppins), 1964.

Il libro della giungla, (The Jungle Book), 1967.

Gli aristogatti, (The Aristocats), 1970.

Pomi d'ottone e manici di scopa, (Bedknobs and Broomsticks), 1971.

Robin Hood, (Robin Hood), 1973.

Le Avventure di Winnie Pooh, (The Many Adventures Of Winnie the Pooh), 1977.

Le avventure di Bianca e Bernie, (The Rescuers), 1977.

Elliot – Il drago invisibile, (Pete's Dragon), 1977.
Red e Toby – Nemiciamici, (The Fox and the Hound), 1981.
Taron e la pentola magica, (The Black Cauldron), 1985.
Basil, l'investigatopo, (The Great Mouse Detective), 1986.
Chi ha incastrato Roger Rabbit?, (Who framed Roger Rabbit?), 1988.
Oliver & company, (Oliver & Company), 1988.
La sirenetta, (The Little Mermaid), 1989.
Zio Paperone alla ricerca della lampada perduta, (Duck Tales the Movie: Treasure of the Lost Lamp), 1990
Bianca e Bernie nella terra dei canguri, (The Rescuers Down Under), 1990.
La bella e la bestia, (The Beauty and the Beast), 1991.
Aladdin, (Aladdin), 1992.
Il re leone, (The Lion King, 1994), e contenuti speciali Disney DVD.
Nightmare before Christmas, (The Nightmare before Christmas), 1994.
Pocahontas, (Pocahontas), 1995, e contenuti speciali Disney DVD.
In viaggio con Pippo, (A Goofy Movie), 1995.
Toy Story – Il mondo dei giocattoli, (Toy Story), 1995.
Il gobbo di Notre Dame, (The Hunchback of Notre Dame), 1996.
James e la pesca gigante, (James and the Giant Peach), 1996.
Hercules, (Hercules), 1997.
Mulan, (Mulan), 1998.
A Bug's Life – Megaminimondo, (A Bug's Life), 1998.
Tarzan, (Tarzan), 1999, e contenuti speciali Disney DVD.
Toy Story II – Woody e Buzz alla riscossa, (Toy Story 2), 1999.
Fantasia 2000, (Fantasia 2000), 1999.
Doug, (Doug's First Movie), 1999.
T come Tigro... e tutti gli amici di Winnie Pooh, (The Tigger Movie), 2000.
Dinosauri, (Dinosaur), 2000.
Le follie dell'imperatore, (The Emperor's New Groove), 2000.
Ricreazione: la scuola è finita, (Recess: School's out), 2001.
Atlantis: L'Impero Perduto, (Atlantis, the Lost Empire), 2001.
Monsters & Co, (Monsters Inc.), 2001.

Lilo & Stich, (Lilo & Stich), 2002.
Ritorno all'isola che non c'è, (Return to Neverland), 2002.
Il pianeta del tesoro, (The Treasure Planet), 2002.
Il libro della giungla 2, (Jungle Book 2), 2003.
Pimpi: piccolo grande eroe, (Piglet's Big Movie), 2003.
Koda, fratello orso, (Brother Bear), 2003.
Alla ricerca di Nemo, (Finding Nemo), 2003, e contenuti speciali Disney DVD.
Mucche alla riscossa, (Home on The Range), 2004.
Gli incredibili, (The Incredibles), 2004.
Winnie the Pooh e gli efelanti, (Pooh's Efelant Movie), 2005.
Chicken Little – Amici per le penne, (Chicken Little), 2005.
Uno zoo in fuga, (The Wild), 2006.
Cars – Motori Ruggenti, (Cars), 2006.
I Robinson – Una famiglia spaziale, (Meet The Robinsons), 2007.
Ratatouille, (Ratatouille), 2007.
Come d'incanto, (Enchanted), 2007.
Bolt, un eroe a quattro zampe, (Bolt), 2008.
WALL•E, (WALL•E), 2008, e contenuti speciali Disney DVD.
A Christmas Carol, (A Christmas Carol), 2009.
La principessa e il ranocchio, (The princess and the frog), 2009.
UP, (UP), 2009.
Toy Story 3 – La grande fuga, (Toy Story 3), 2010.
Rapunzel, (Tangled), 2010.

Altre produzioni

The Doctor's Experiment, (The Doctor's Experiment), 1908.

Frankenstein, (Frankenstein), 1931.

Uomini sulla Luna, (Destination Moon), 1950.

Un professore fra le nuvole, (The Absent Minded Professor), 1961.

Le folli notti del dottor Jerryl, (The Nutty Professor), 1963.

Il dottor Stranamore, (Dr Strangelove), 1964.

Frogs, (Frogs), 1972.

2022: i sopravvissuti, (Soylent Green), 1973.

Frankenstein junior, (Frankenstein junior), 1974.

I ragazzi venuti dal Brasile, (The Boys From Brazil), 1978.

Blade Runner, (Blade Runner), 1982.

Robocop, (Robocop), 1987.

Inseparabili, (Twins), 1988.

Jurassic Park, (Jurassic Park), 1993.

Virus letale, (Outbreak), 1995.

L'isola del dottor Moreau, (The Island of Dr Moreau), 1996.

Gattaca – La porta dell'universo, (Gattaca), 1997.

Armageddon, (Armageddon), 1998.

Deep Impact, (Deep Impact), 1998.

Erin Brockovich – Forte come la verità, (Erin Brockovich), 2000.

L'uomo senza ombra, (Hollow Man), 2000.

Mission to Mars – Alle origini della vita ai confini dell'ignoto, (Mission to Mars), 2000.

Space Cowboys, (Space Cowboys), 2000.

Spirit – Cavallo Selvaggio, (Spirit: Stallion of the Cimarron), 2002.

Codice 46, (Code 46), 2003.

L'alba del giorno dopo, (The Day After Tomorrow), 2004.

BIBLIOGRAFIA

Libri

- BARRIER Michael, *Hollywood Cartoons: American Animation In Its Golden Age*, Oxford University Press, 2003.
- BUCCHI Massimiano, TRENCH Brian, *Handbook of Public Communication of Science and Technology*, Routledge International, 2008.
- ELIOT Marc, *Il principe nero di Hollywood*, Bompiani, 2008.
- IRWIN Alan, WINNE Brian, *Misunderstanding Science?* Cambridge: Cambridge University Press, 1996.
- IRWIN Alan, *Citizen Science*, Routledge, 1995.
- LATOUCHE Serge, *La scommessa della decrescita*, Feltrinelli, 2007.
- MERZAGORA Matteo, *Scienza da vedere*, Sironi, 2006.
- PERKOVITZ Sidney, *Hollywood science*, Columbia University Press, 2007.
- THOMAS John., *Inside the Wolf's Body: Aspects of the Fairy Tale*, Sheffield: Sheffield Academic Press, 1989.
- TUDOR Andrew, *Monsters and Mad Scientists*, 1989.
- WHITLEY David, *The Idea of Nature in Disney Animation*, Ashgate, 2008.

Articoli

- BARRIGA Claudia A., SHAPIRO Michael A. and FERNANDEZ Marissa L. *Science Information in Fictional Movies: Effects of Context and Gender*, *Science Communication*, 32 (1), 3-24, 2010.
- BREITHAAPT Holger, *Movies for teaching science*, *EMBOreports*, 3 (10), 2002.
- TESTA Antonella, *Scienza, cinema e televisione: cosa ci ha offerto la produzione italiana di film e fiction nel Novecento?* *JCOM*, 2 (2), 2003.
- HAYNES Roslynn, *From Alchemy to Artificial Intelligence: Stereotypes of the Scientist in Western Literature*, *Public Understanding of Science*, 12243–253, 2003.
- KING Richard, *Natives, Nostalgia, and Nature in Children's Popular Film Narratives*, *Comparative Literature and Culture*, 10 (2), 2008.
- KIRBY David A., *Science Consultants, Fictional Films, and Scientific Practice*, *Social Studies of Science*, 268 (33), 2003.

- KIRBY David A., *Scientists on the Set: Science Consultants and the Communication of Science in Visual Fiction*, *Public Understanding of Science*, 12, 261–278, 2003.
- JÖRG Daniele, *The Good, the Bad and the Ugly – Dr. Moreau Goes to Hollywood*, *Public Understanding of Science*, 12, 297–305, 2003.
- JONES Robert, “*Why can’t you scientists leave things alone?*” *Science questioned in British films of the post-war period (1945–1970)*, *Public Understanding of Science*, 10, 365–382, 2001.
- LEISEROWIZ Anthony A., *Before and After the Day After Tomorrow: A U.S. Study of Climate Change Risk Perception*, *Environment*, 36, 22-37, 2004.
- LOWE Thomas et al., *Does tomorrow ever come? Disaster narrative and public perceptions of climate change*, *Public Understanding of Science*, 15, 435–457, 2006.
- MERZAGORA Matteo, *Science in the movies*, in PRIEST Susan H. (Ed), *Encyclopedia of Science and Technology Communication*, SAGE, 2010.
- NASA, *Nasa explores future collaborations with Hollywood*, *Nasa Headquarters bulletin*, 7 (10), 2002.
- NATIONAL SCIENCE BOARD, *Science and Engineering Indicators – 2006*, Arlington VA: National Science Foundation, 2006.
- ROSE Christopher, *How to teach biology using the movie science of cloning people, resurrecting the dead, and combining flies and humans*, *Public Understanding of Science*, 12, 289–296, 2003.
- REUSSWIG Fritz, SCHWARZKOPF Julia, AND POHLENZ Philipp., *Double impact: the climate blockbuster, the day after tomorrow impact on the german cinema public*, PIK Report, 2004.
- SCHIERMEIER Quirin., *Disaster movie highlights transatlantic divide*, *Nature*, 431 (7011),4, 2004.
- SHELL Heather, *Ouburst! A chilling true story about emerging-virus narratives and pandemic sociale change*, *Configurations*, 5, 93-133, 1997.
- SONTAG Susan, *The imagination of disaster*, in Rickman G. (ed) *The science fiction film reader*, New York: proscenium, 98-113, 2004.
- STEINKE Jocelyn, *Cultural Representations of Gender and Science : Portrayals of Female Scientists and Engineers in Popular Films*, *Science Comunication*, 27, 27-63, 2005.
- TERZIAN Sevan G., GRUNZKE Andrew L., *Scrambled eggheads: ambivalent representations of scientists in six Hollywood film comedies from 1961 to 1965*, *Public Understanding of Science*, 16, 407–419, 2007.
- WEINGART Peter, PANSEGRAU Petra, *Introduction: Perception and Representation of Science in Literature and Fiction Film*, *Public Understanding of Science*, 12, 227–228, 2003.

WEINGART Peter, MUHL Claudia and PANSEGRAU Petra, *Of Power Maniacs and Unethical Geniuses: Science and Scientists in Fiction Film*, *Public Understanding of Science*, 12, 279–287, 2003.

WILSON Kris, *Movie Review of The day after tomorrow*, *Science Communication*, 26 (2), 2004, 227-229.

ZORNADO Joseph, *Children's Film as Social Practice*, *Comparative Literature and Culture*, 10 (2), 2008.

WEBOGRAFIA

Sito ufficiale Disney International: <http://disney.go.com/>

Sito ufficiale Disney Italia: <http://www.disney.it/>

Sito ufficiale Pixar: <http://www.pixar.com/>

Sito Walt Disney Animation Studios: <http://www.disneyanimation.com/>

IMDb, the Internet Movie Database: <http://www.imdb.com/>

Best Movie: <http://www.bestmovie.it/>

My Movies: <http://www.mymovies.it/>

Rotten Tomatoes: <http://www.rottentomatoes.com/>

About.com, Hollywood movies: <http://movies.about.com/>

Acquaportal, il portale di acquariofilia: <http://www.acquaportal.it/>

Global Oneness: <http://www.experiencefestival.com/>

Tony marine biology/oceanography: <http://www.tonya.me.uk/>

The Lion King unofficial World Wide Web Archive: <http://www.lionking.org/>

Lyrics.com: <http://www.lyrics.com/>

Wildlifevideo: <http://www.wildlifevideo.it/>

L'officina del sogno: <http://www.intermed.it/shuttle/box1004/index.htm/>