

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI VERONA

LAUREA IN BENI CULTURALI

TESI DI LAUREA

L'EVOLUZIONE DELLA FIGURA FEMMINILE

NEI FILM DISNEY E DISNEY-PIXAR

Relatore: Prof. Alberto Scandola

Laureanda: Irene Sandroni VR397662

ANNO ACCADEMICO 2018/2019

## SOMMARIO

INTRODUZIONE .....	3
QUANDO C'ERA WALT: ANNI '30,'40 E '50 .....	4
GLI ANNI '90 .....	14
GLI ANNI 2000 .....	21
CONCLUSIONE.....	27
FONTI .....	35
RINGRAZIAMENTI .....	36

## INTRODUZIONE

«Fai quello che sai fare così bene che la gente vorrà venire a vedere quello che fai e poi tornerà portando altre persone.»

(Walt Disney)

L'elaborato intende proporre un percorso di analisi dell'evoluzione delle figure femminili nei cartoon Disney e Disney-Pixar; mostrando come, allo scopo di avere sempre un posto nel mercato, la casa di produzione riesca ad adattarsi costantemente ai cambiamenti culturali e delle mode del mondo Occidentale. Per un'interpretazione unitaria di alcune opere prese in considerazione si è proceduto nella scomposizione e nel successivo ri-assemblaggio dei vari livelli di lettura dei prodotti: spazi e luoghi della fabula, costruzione dell'intreccio, ruoli dei personaggi, fattori di immedesimazione, uso dei colori e della musica, che rappresentano argomenti di indagine accessibili e concreti e che sostanziano il successivo livello interpretativo, riguardante le tematiche sottese e l'ideologia generale. Alcuni confronti strutturali potranno poi valere per l'insieme della produzione Disney, come l'analisi in diacronia della costruzione di sequenze con funzione analoga in diversi film (la disobbedienza della protagonista, ad esempio) o l'analisi in sincronia del sistema dei personaggi (i buoni e i cattivi, i maschi e le femmine), delle esche cinematografiche di richiamo a tematiche ricorrenti all'interno di uno stesso cartoon (la scarpina di *Cenerentola*, il tic-tac dell'orologio in *Peter Pan*). L'intento perseguito è quello di creare una chiara lettura dell'evoluzione filmica Disney, dal primo lungometraggio del 1937 ad oggi, alla luce dell'attenzione posta nella caratterizzazione e nella crescita di determinati personaggi e ruoli femminili, ponendo l'accento su come questi prodotti siano sempre perfettamente inseriti nella società contemporanea.

## QUANDO C'ERA WALT: ANNI '30,'40 E '50

Molta diffidenza ha circondato, negli anni, i cartoon targati Disney, relegati da alcuni tra le opere sdolciate per la prima infanzia, bollati da altri come espressione di una cultura occidentale dominante in epoca neo-colonialista o considerati la versione politicamente corretta di un modo per seguire un profitto; ma la ricchezza che sin da *Biancaneve e i sette nani* (1937) ha caratterizzato i lungometraggi di casa Disney ha moltiplicato i livelli di lettura secondo l'idea esplicitata più volte dalla produzione stessa « [...] è necessario che i nostri film piacciono anche agli adulti, dal momento che il pubblico è composto prevalentemente di adulti.»<sup>1</sup> A dimostrazione della sempre attenta scelta di personaggi, caratterizzazioni e rapporti interni alle storie si noti come fin dal primo lungometraggio animato *Biancaneve e i sette nani* si seguono le vicende di una giovane protagonista che scappa dalle persecuzioni della matrigna adulta ed invidiosa della sbocciata giovinezza della ragazza; si ritrova la stessa dinamica conflittuale matrigna-figliastro nell'altro cavallo di battaglia targato Disney: *Cenerentola* (1950). Si tratta di un conflitto generazionale tutto al femminile, che prevede il terrore da parte delle più adulte di essere sostituite o di essere messe all'ombra dalle più giovani. Entrambe le protagoniste dei due classici rispecchiano in pieno i nuovi canoni di moda e bellezza dei decenni in cui sono inserite, come entrambe le matrigne rappresentano alla perfezione la decadenza di due tipi di icone di divismo oramai fuori moda: se infatti Biancaneve (fig. 1.1) somiglia alle giovani e in ascesa negli anni '30 Ginger Rogers, Lillian Gish (fig. 1.2) e Mary Pickford (fig. 1.3) (a cui sembra si siano ispirati per tracciare le linee del personaggio), la regina Grimilde (fig. 2.1) è indubbiamente vicina ad attrici della levatura di Lucille Laverne (da lei avrebbero tracciato i famosi *rotocalchi*), Greta Garbo (fig. 2.2) e Joan Crawford, star indiscusse del cinema muto della Hollywood negli anni '20 e che in questo decennio si vedono sempre meno sul grande schermo. L'aspetto di Cenerentola richiama Frances Farmer (fig. 6.3), mentre per la matrigna si nota la somiglianza con le pose e i tratti di Gloria Swanson ed Eleanor Audley (fig. 7.2). Per accentuare la verosimiglianza dei movimenti dei personaggi si ricorre all'uso del già citato *rotocalco*: venivano impressi e ridisegnati su pellicola i movimenti di attrici incaricate di riprodurre le scene del film (fig. 4). L'uso delle inquadrature, del montaggio, la scelta dei colori dominanti, le forme nel loro ripetersi, richiamarsi, contrapporsi sullo schermo, la colonna sonora e il suo utilizzo, costituiscono sin dalle origini elementi che indiziano, alludono, simbolizzano in forma di metafora, rendendo le situazioni più problematiche rispetto alle apparenze; analizzando gli incipit di questi due prodotti si ottengono grandi analogie nel metodo

---

<sup>1</sup> O. De Fornari, *Walt Disney, il castoro*, Milano 1995, p.5.

di rappresentazione e lettura filmica. *Biancaneve e i sette nani* si apre con i titoli di testa a caratteri gotico-tondeggianti su sfondo dorato, con la famosa dedica scritta da Walt Disney in persona ai suoi dipendenti: «La mia più sincera gratitudine agli impiegati del mio studio la cui lealtà e creatività hanno reso possibile questa collaborazione»<sup>2</sup>. Dedicata importante, perché scritta in un periodo storico in cui in molti, invece, avevano tradito la *factory* passando informazioni ad altre case di produzione; inserendola all'interno del primo rivoluzionario lungometraggio (a colori, con sonoro e in forma di cartoon) targato Disney, si sceglie di autodichiarare, provocatoriamente, la spiccata attenzione che la Disney pare porre nel benessere e nel riconoscimento dei propri meritevoli collaboratori. Proseguendo la lettura del film, l'azione successiva rappresenta il libro che viene aperto e sfogliato, accompagnato da voce over del narratore che legge gli antichi caratteri gotici, rimandando così al mondo della fiaba tradizionale, stile vecchia Europa, facendo riferimento al racconto dei fratelli Grimm. Ad un primo livello, la favola delimita con estrema precisione i due mondi del bene e del male: la regina, figura principale del mondo del male, è inizialmente di una bellezza algida con tratti fisiognomici tipici della dark lady del cinema americano degli anni '30: labbra sottili e alle estremità appena inclinate verso il basso, occhi penetranti a fessura, longilinea, con mani, dita ed unghie affilate; viene presentata di spalle e riflessa allo specchio in una stanza interna del cupo castello, con abiti eleganti dai colori scuri e freddi, mentre già esercita delle arti magiche su uno specchio nella cui cornice sono rappresentati i dodici segni zodiacali e dove la sua immagine è circondata da oscurità, panneggi viola, con stelle e lune e fari che richiamano un freddo palcoscenico profano ed esoterico. La musica di commento è inquietante, le fiamme che si agitano sulla superficie riflettente sono un chiaro rinvio alla gelosia da cui il personaggio è divorato e la maschera vuota del mago nello specchio rafforza l'ambiguità e l'oscurità della regina. Sullo svelamento del nome della più bella del reame, Biancaneve, avviene la dissolvenza incrociata dove l'immagine uscente dell'altera e rigida regina si sovrappone a quella entrante della protagonista seduta in terra e vestita di stracci: la parziale sovrapposizione delle immagini, insieme alla contrapposizione degli spazi occupati dai due personaggi (l'una in piedi in un cupo interno, l'altra per terra in un sereno e ridente esterno), richiama sin dall'inizio le opposte polarità del racconto, rappresentate dalla regina e da Biancaneve, il cui nome evoca già l'idea della purezza. La protagonista entra in scena di giorno, fuori dal castello, con abiti laceri ma dai colori caldi, mentre lava con l'acqua del pozzo le scale della corte esterna, canta circondata da colombe amiche e rifletterà la sua immagine non in uno specchio magico, ma nell'acqua del

---

<sup>2</sup> D. Hand, P. Pearce, W. Cottrell, L. Morey, W. Jackson, B. Sharpsteen, *Biancaneve e i sette nani*, Walt Disney Productions, 1937.

pozzo e non le risponderà una maschera vuota, ma un vero principe, giovane e innamorato. Anche il richiamo all'elemento dell'acqua, da sempre simbolo di purezza, è in completa opposizione al fuoco che pochi secondi prima aveva avvolto il riflesso della regina. Il colore rosso della tenda dietro cui si nasconde Biancaneve all'approccio del principe e l'espedito del bacio consegnato alla colomba, che arrossisce, stemperano in forma di metafora il tema della bellezza portatrice di un naturale desiderio d'amore; la pulsione appena accennata, è immediatamente negata, nella scena successiva, dai colori freddi da cui è circondata la regina, personificazione di una insana passione che finalizza la bellezza al potere e che nega ogni approdo alla pienezza del sentimento. In antitesi anche le due chiusure delle tende rosse a fine incipit, morbido e in esterno il movimento della protagonista sorridente, violento il gesto della schifata regina cattiva, che chiude la scena da dietro una finestra con grata. Decisamente di stampo più espressionista, invece, la sequenza della fuga nel bosco, dove gli alberi e la natura prendono aspetti grotteschi e minacciosi (fig 3.1); sembrano inseguire la protagonista e intrappolarla fino al climax della perdita di speranze della ragazza, che si accascia a terra demoralizzata e vinta. Paesaggio ed animali di accompagnamento non sono mai puramente ornamentali nei cartoon Disney, ma sempre prolungamenti espressivi dei personaggi. In un tale bosco, quasi una selva oscura dantesca, Biancaneve cerca una via di scampo che sembra essere più un simbolico momento di rottura, di crescita, quasi un incubo da cui svegliarsi della ragazza, che si trova per la prima volta completamente sola e fuori dai confini del conosciuto castello. Ecco dunque che la casa dei nani rappresenta la prima vera "casa di Biancaneve", che lei, col suo lavoro condotto in gioiosa solidarietà con le creature del bosco (fig. 5), renderà luogo accogliente e felice per la convivenza con i primi mezzi-uomini; quasi una prefigurazione del castello luminoso verso cui il principe la condurrà nel finale. Storicizzando la lettura della sequenza, è possibile intuire un'analogia con il contemporaneo progetto rooseveltiano del New Deal, che in quegli anni determinò il superamento, negli Stati Uniti, della grande crisi economica del '29; si veda in questo contesto anche la sequenza del sogno di tempi migliori proprio in una casetta confortevole, molto simile a quella dei Nani, che Chaplin inserisce nella sequenza finale di *Tempi Moderni* (1936). Diversi sono, però, i punti di vista dei due registi: infatti nella casetta dei nani Biancaneve dà il via ad un ciclo organizzato di lavoro, costruttivo e giocoso, in cui ogni animale del bosco, anche il più piccolo scoiattolo, ha un ruolo preciso ed importante: un riferimento all'aspetto virtuoso della catena di montaggio fordista, che stava permettendo di produrre più velocemente e in serie. In *Tempi Moderni*, invece, trova spazio la celeberrima sequenza con Charlot inglobato dagli ingranaggi, che esprime la forte denuncia contro l'alienazione e l'esclusione dell'elemento umano dalla vita lavorativa. Ma tornando a

Biancaneve, lungo tutto il cartoon è evidente l'antitesi tra le due antagoniste: se il luogo-simbolo di Biancaneve è la casetta, uno spazio rappresentato con linee morbide e impostato su un piano basso, orizzontale ed accogliente, dove ognuno ha uguale importanza, il castello della regina resta uno spazio freddo e gerarchizzato in senso verticale con scale e torri, un luogo della solitudine e del potere esercitato individualmente. Durante tutto il film il contrasto tra la musica del personaggio cattivo e quella dei personaggi buoni è evidente: se alla regina si associano sempre timbri taglienti e scuri, melodie brevi e nervose, a Biancaneve e il principe si accostano timbri chiari, suoni dolci, melodie ampie e serene. Biancaneve è il personaggio che canta più canzoni, di lei vengono messi in luce diversi aspetti: il registro acuto in cui canta quasi sempre trasmette l'impressione di purezza interiore, bontà e nobiltà d'animo. La melodia della sua prima canzone è semplice, lineare e per certi versi incerta, rappresenta perfettamente la semplicità, la bellezza e la discrezione della ragazza; la vivace e leggera melodia del dialogo di Biancaneve con gli animali del bosco esprime la ritrovata sicurezza e la speranza; infine la melodia ampia e distesa de *Il Sogno del mio cuor* (quando Biancaneve racconta di sé ai nani), rivela un punto d'arrivo del suo percorso: infatti da quel momento la ragazza non canterà più nient'altro se non, per brevi momenti, il *refrain* di questo pezzo. Diverso il discorso per *Provate a fischiare*, che oltre ad avere una linea melodica frivola e saltellante, ha anche un accompagnamento orchestrale diverso dalle altre canzoni di Biancaneve; qui i suoni graffianti, un po' grotteschi e scanzonati, da orchestra jazz (clarinetti, sassofoni, trombe con sordina), staccano questa canzone dalle altre, quasi a rafforzare il concetto che si sta parlando non più di amore, intimità e spirito ma di cose pratiche, mondane, prosaiche. Passando all'altro classico, in molti sostengono che il cartoon *Cenerentola* (1950), tratto dalla fiaba di Perrault, sia un remake di *Biancaneve* adattato ai gusti e alla società americana del secondo dopoguerra: una ragazza, perseguitata dall'invidia di altre donne, riesce a coronare i propri sogni e sposare un principe. Nato certamente anche come operazione di marketing, *Cenerentola* resta comunque un prodotto tematicamente ricco e narrativamente equilibrato. Già dall'incipit, dopo alcuni marcatori richiamanti il genere della fiaba, quali il classico libro che si apre e la voce over narrante che legge il fatidico «C'era una volta...», la pellicola designa due spazi principali: quello del castello, in alto, contraddistinto da colori chiari sul bianco e il celeste, e quello della casa, più in basso, sui toni dell'ocra, prevalentemente scuri, un primo indizio relativo al tema del confronto tra sogno e realtà. Le antagoniste vengono presentate dietro una finestra a grata, incombenti, inquadrare con connotazioni espressioniste; la valenza simbolica dell'immagine della pioggia sulle grate, ricorrente sia nell'estetica del cinema classico che in Disney, è di commento rafforzativo del narratore. La scena inizia con l'apertura di un ideale sipario, con

possibile rinvio al tema della rappresentazione, ma anche a quello di finestra-passaggio tra due fasi della vita. Subito segue la presentazione di Cenerentola: la ragazza vive in una torre e la sua prima azione è risvegliarsi e cantare il famoso *I sogni son desideri*, svelando la principale dinamica che lei rincorrerà in tutto il film: sognare ed essere svegliata. Il canto, infatti, viene interrotto dal rintocco dell'orologio del castello in lontananza, che entra da subito in conflitto con il sogno. Lo spazio in cui è inserita la protagonista nella sua prima scena, la soffitta della torre, resta sì un simbolico rifugio, ma anche la trappola-prigione perfetta in cui le sorellastre e la matrigna intendono relegarla, perché, secondo una logica distorta di gerarchia familiare, la vorrebbero per sempre intrappolata nei suoi sogni. Al termine della sua accurata e semplice preparazione, dove non manca il dettaglio del piede che infila la scarpetta da lavoro, Cenerentola viene avvisata dai topini, suoi adiuvanti, della presenza di un altro piccolo roditore catturato in una trappola per topi; il movimento rapido di discesa dalle scale della protagonista si ferma, infatti, in un piano mezzano dove Cenerentola libera Gas-Gas. Ricorre fin da subito, quindi, il tema della trappola, innescato nella contrapposizione tra spazi alti e bassi. Più volte nel film Gas-Gas finirà catturato nelle trappole di Lucifero, il gatto della matrigna, e a salvarlo sarà il tempismo con cui Cenerentola arriverà in suo aiuto; e così il tema della liberazione dalla trappola si interseca al già citato tema del tempo, inteso come capacità di cogliere l'occasione, l'attimo. Altro richiamo: mentre sale con i vassoi in equilibrio per portare la colazione a sorellastre e matrigna, Cenerentola perde la scarpetta da casa, su cui già si era messo un apostrofo prima, creando un inconveniente che salverà nuovamente Gas-Gas dal principale punto-cieco del topo, le tazze: la vita domestica di cui (oltre Gas-Gas) è vittima Cenerentola è piena di trappole e l'esca della scarpetta è l'anticipazione al finale del film, quando un'analogha perdita salverà definitivamente la protagonista dalla trappola familiare. Il motivo della trappola viene nuovamente evocato in modo più scenografico anche quando Cenerentola viene chiamata nell'oscurità della camera della matrigna (fig. 7.1), che appare come imprigionata in una ragnatela formata dall'ombra della grata della finestra sul muro; qui la citazione hitchcockiana (le ombre a ragnatela sui personaggi, le grate delle finestre, l'ascesa delle scale della matrigna nel finale) salta subito all'occhio, e fa ripensare a *Il Sospetto*, già uscito nel 1941. L'allusione alla trappola avviene anche all'interno del castello, dove è associata al tema del matrimonio e della famiglia: sia per il re che per la matrigna, personaggi di una generazione più anziana, disillusa e per niente sognatrice, la famiglia è un mezzo per ottenere benefici economici o dinastici. L'altro elemento tematico, cioè la continua contrapposizione tra gli spazi alti e quelli bassi, viene richiamato più volte nel film. Ad esempio, quando Cenerentola sarà costretta a lavare il pavimento del piano terreno e si consolerà intonando con voce aggraziata la stessa

canzone dedicata all'usignolo, animale dell'aria, straziata dalle sorellastre durante la lezione di musica; la sua immagine, riflessa nelle bolle di sapone, volerà verso l'alto e lei apparirà "moltiplicata" nell'ascensione, chiusa nelle bolle. Proprio in questo contrasto tra spazio alto del sogno e basso della realtà è insito il pericolo di restare imprigionati e relegati nel luogo del sogno, se il sogno non diviene realtà, cioè se non torna verso lo spazio basso. Gli stessi capi di vestiario indossati da Cenerentola nel corso del film sono richiami significativi per l'interpretazione della storia: se al risveglio la protagonista porta una camicia da notte celeste (fig. 6.1), colore associato allo spazio alto dei sogni, per i lavori in casa indossa abiti sul marrone-ocra, colori che richiamano la terra e quindi adatti per lo spazio basso della realtà (fig. 6.2). Nell'atto di togliersi la camicia da notte per lavarsi, nella prima sequenza, le topoline fanno allontanare i topini maschi: Cenerentola è chiaramente una ragazza in età da marito, non più una bambina e pensa ad un futuro che appaghi i suoi desideri mentre canticchia sotto la doccia; così gli abiti che indossa rimandano sia all'identità sessuale che ai suoi sogni di ragazza. I sogni e la canzone iniziale di Cenerentola alludono verosimilmente all'aspirazione di realizzare una felicità tutta femminile, che comprende la coppia e la famiglia; per questo il suo corpo è l'unico in casa ad apparire dotato di grazia, tanto che il vestito della fata lo incornicerà e non lo imbottirà, come invece avviene per le due sorellastre. Nell'incipit, il canto mattutino viene interrotto dall'orologio del castello, che ricorda a Cenerentola, molto infastidita, che è tempo di passare dai sogni alla realtà; più avanti sempre lo stesso orologio batte i rintocchi che rammentano alla protagonista la mezzanotte, il tempo della fine dell'incantesimo. L'orologio scandisce per la ragazza la necessità di vestire nuovi panni, di entrare in un nuovo ruolo, sgradito quando si tratta di sottostare alla subordinazione di matrigna e sorellastre, carico di attese dopo la fuga dal ballo. Quando giungerà il tempo di concretizzare i desideri, Cenerentola riuscirà a liberarsi dalla torre-trappola dei sogni, in cui l'ha rinchiusa la matrigna, e scenderà al piano terra, già citato spazio della realtà, a rivendicare la sua capacità di indossare la scarpetta di cristallo superstite, che lei ha saggiamente conservato come la parte più importante dei suoi desideri di felicità. Neanche la matrigna riesce ad infrangerla definitivamente e solo lei potrà calzarla, così come ha saputo indossare l'abito della fata per divenire compiutamente donna. Il film si conclude in simmetria rispetto all'incipit: Cenerentola realizza il sogno nella realtà andandosene come moglie del principe Azzurro in carrozza: non ci sono più orologi, che rimandano allo scorrere inevitabile del tempo, ma campane, che rinviano all'idea di un evento già presente; si sottolinea nuovamente il contrasto dell'intera storia, tra un'età che sta sfuggendo e le tappe della maturità affettiva, che tardano ad essere colte a causa della gabbia dei legami familiari. Probabile il richiamo autocelebrativo del cinema stesso della Disney, per festeggiare

la vittoria verso chi, nella grande industria del cinema, in quegli anni cerca di marginalizzarlo. Tra il 1950 e il 1953 i tre lungometraggi prodotti dalla Disney tornano, anche se con toni decisamente differenti, sulle stesse tematiche. Tuttavia, se in *Cenerentola* si insisteva sul tema della crescita dal punto di vista di una fanciulla da marito, con accenni al motivo del tempo che fugge mentre i sogni non concretizzati svaniscono, con *Alice nel paese delle meraviglie* (1951), sempre sullo sfondo di un racconto di formazione al femminile, il sogno e il tempo assumono rispettivamente le dimensioni più inquietanti dell'incubo-naufragio nel nonsense e della corsa senza significato del Bianconiglio. Infine in *Le avventure di Peter Pan* (1953), nella giocosità di una pellicola dai toni avventurosi, si racconta nuovamente la crescita di una ragazza, Wendy, attraverso metafore che ancora rinviano ai grandi temi del tempo e del sogno (fig 8.1). Tratto dal racconto di James M. Barrie, malgrado l'apparente semplicità rispetto ai precedenti film, anche questo lungometraggio utilizza molti elementi simbolici e si caratterizza per alcune evidenti analogie con gli altri due; non è un caso che anche questo film, come *Cenerentola*, sia diretto da Hamilton Luske, Clyde Geronimi e Wilfred Jackson. I titoli di testa aprono l'incipit, ma diversamente dagli altri classici, invece dell'apertura del libro con voce over che racconta una favola, vengono mostrate immagini statiche del cielo in successione cronologica, da un notturno all'alba, con rappresentazioni che via via scendono fino a mostrare le prime immagini dell'Isola che non c'è. Il colore dominante è il blu e si sente intanto una canzone cantata da voci dolci e sognanti che parla dell'esistenza di una stella nel cielo capace, se si riesce a volare, di portare in un mondo che fa sognare: l'Isola che non c'è:

«Ci son due stelle nel ciel brillan lassù per te, nel mondo che ti fa sognar ti potran guidar. Se tu raggiunger vorrai l'Isola Che Non C'è, alla seconda stella vai e volta a destra in ciel. Dolce stella brilla ancor per mostrar il cammin, palpitando il tuo fulgor ci conduce verso il sogno. [...] Vola e va'»<sup>3</sup>

Il film si apre sull'immagine, sempre in notturna delle due stelle alte nel cielo e, con un movimento discendente, la mdp si avvicina sempre di più verso la casa d'angolo del quartiere di Bloomsbury, Londra. Una voce over narrante ci svela le prime parole del film: «Questa è una storia senza tempo: di ieri come di domani, ma quanto al luogo non vi è dubbio. Essa ha inizio a Londra, in una strada del quartiere di Bloomsbury»<sup>4</sup>. Il primo personaggio inquadrato, attraverso la finestra, è la signora Darling: di lei entra in campo prima la silhouette dietro la tendina aperta a metà, poi l'immagine vera e propria; la finestra intesa come passaggio è un importante motivo ricorrente per tutto il film. Qui è aperta, come pure quella attraverso cui

---

<sup>3</sup> H. Luske, C. Geronimi, W. Jackson, *Le avventure di Peter Pan*, Walt Disney Productions, 1953.

<sup>4</sup> Ibidem.

compare il padre Agenore, di spalle e opposto rispetto alla posizione della moglie, con una variante musicale sul tema dolce con violini introdotto dalla signora Darling; lo strumento si incrina e il suono si fa più teso e basso, come teso è Agenore, preoccupato del possibile ritardo ad una festa. Le tendine in entrambi i casi sono sempre alzate a metà, con i personaggi stessi presentati con metà del corpo in ombra e metà in luce. Così continua il gioco simbolico di immagini presentate attraverso finestre aperte o chiuse; è implicito il rinvio al tema della fantasia e del sogno. Attraverso le finestre lo spettatore viene guidato nella casa e mentre gli adulti sono preoccupati del tempo perso per arrivare ad un evento, i bambini giocano emulando le storie che Wendy è solita raccontare loro; mentre i due bambini e il cane-bambinaia Nana vengono presentati prima dalla loro ombra proiettata sui muri e poi dai loro corpi, di Wendy, la protagonista, si mostrano prima le fattezze fisiche e solo successivamente l'ombra, in maniera più eclatante e importante rispetto ai familiari: la sua ombra sarà infatti ferma e incorniciata dalla porta (fig. 8.2). Peter Pan stesso viene presentato mentre cerca la sua ombra, e le stesse ombre sono sottolineate durante il volo verso l'Isola che non c'è, e tornano più volte come elementi iconografici di insistita rilevanza, come durante la sfida con Uncino nella grotta del Teschio, durante la danza degli indiani e nel confronto con i pirati. La dissolvenza incrociata tra il discorso su crescita e identità di Agenore e la conversazione di Wendy con la madre avviene in raccordo con la sottolineatura sul verbo *crescere*, «io non voglio crescere»<sup>5</sup>. Interessante in questo senso l'inquadratura dove Wendy è stesa, sul punto di addormentarsi e, perpendicolarmente alla sua figura, incombe l'ombra della madre, mettendo i due personaggi femminili in relazione discordante e non allineata, a indicare che Wendy non è pronta ad entrare nel mondo della sua corrispettiva adulta (fig. 8.3). Il sonno della protagonista è un ideale incipit narrativo dell'avventura in cui il viaggio nell'isola di Peter Pan è conseguenza del sognare. Servono da richiamo alla stessa tematica anche i pigiama, indossati dai tre fratelli durante l'intera avventura e la conclusione, con una serie di dissolvenze tra l'isola, la luna piena, il Big Ben e la pendola di casa Darling, fino al risveglio di Wendy accanto alla finestra aperta, che rappresenta la conclusione di un viaggio interiore e simbolico che avviene attraversando le tante finestre certamente metaforiche. C'è un lato sfuggente che Wendy dovrà ricucire, come avviene per l'ombra di Peter, che va riunito a completare i personaggi: un lato che ha a che vedere con la sfera dei desideri e per realizzare questo percorso sarà necessario saper sognare, perché «solo chi sogna può volare»<sup>6</sup> e volare e sognare sono due delle azioni più sottolineate dalla pellicola. Appare chiaro il tentativo di restare in bilico tra il fantasy del racconto ed una dimensione

---

<sup>5</sup> H. Luske, C. Geronimi, W. Jackson, *Le avventure di Peter Pan*, Walt Disney Productions, 1953.

<sup>6</sup> *Ibidem*.

onirica cui esso richiama: il riferimento al sogno viene associato al volare e viene declinato anche attraverso un percorso di antinomie; la negazione del volo è rappresentata dal reiterato riferimento al tema della prigionia. Il conflitto tra realtà e fantasia, ulteriormente indiziato dalle caratterizzazioni decisamente più macchiettistiche dei personaggi dell'isola rispetto a quelli londinesi, sembra insanabile: come quello tra il mondo degli adulti e della tarda infanzia. Il personaggio della fatina Trilly (fig. 8.4), pienamente inserita nel decennio delle grandi star bionde hollywoodiane (non a caso sono di questo periodo i personaggi di Cenerentola, Alice di *Alice nel paese delle meraviglie*, Aurora de *la Bella Addormentata nel Bosco* (1959)), sottolinea la problematica dell'accettazione del proprio ruolo: la fatina è infatti intrappolata nel corpo di una vamp, ha atteggiamenti adulti e bambini insieme; inizialmente si ritrova rinchiusa nel cassetto da cui non sa uscire a causa dei suoi fianchi pronunciati, non conosce il suo corpo e, nel suo narcisismo quando si rimira nel vassoio-specchio, si stupisce negativamente della forma dei fianchi ormai adulti (fig. 8.5). È una donna, quindi, con un corpo troppo piccolo, intrappolata in un corpo adolescente, nell'incompiutezza della transizione all'età adulta. Rappresenta una sorta di alter-ego della condizione di indecisione di Wendy, cui rinvia anche una simmetria: Trilly è gelosa di Wendy come questa lo è delle sirene e di Giglio Tigrato, a cavallo tra l'inevitabile crescita e il desiderio di protrarre l'infanzia. Nel viaggio-sogno è più volte evocata la crescita di Wendy con toni ambigualmente dolci o inquietanti, associandola al ruolo di mamma, custode del dover essere e prigioniera del dover fare: basti pensare a quando è costretta a far legna per gli indiani. Nel film il tempo è l'ossessione del mondo adulto, rappresentato in pieno da Capitan Uncino, sempre assediato e perseguitato dal coccodrillo ticchettante. Il pirata tenterà di eliminare la sua nemesi Peter Pan con una bomba ad orologeria, che suonerà fragorosamente prima di esplodere, in una scena costruita su un montaggio alternato con insistenza particolare sui quadranti di diversi orologi. Uncino sembra corrispondere al padre di Wendy: l'orologio da tasca di Agenore nelle scene iniziali rappresenta in questo senso il tempo del mondo adulto, contrappuntato poco dopo dalla breve sosta dei bambini sulle lancette del Big Ben. La stessa cosa accade anche nella commedia di Barrie, dove i due personaggi sono interpretati dallo stesso attore. Se Cenerentola aveva rischiato di non arrivare in tempo alla prova della scarpina, punto di incontro tra i suoi sogni evanescenti di ragazza e le sue concrete aspirazioni a divenire compiutamente donna, se Alice stava per perdersi nel mondo dei suoi sogni, cui tenta invano di applicare la razionalità prima di fuggire con una corsa affannosa, Wendy dovrà confrontare le proprie istanze adulte con il perenne infantilismo di Peter Pan e solo dopo aver in parte riconciliato le due anime potrà tornare a casa dal suo viaggio-sogno, conquistando definitivamente la fiducia del padre, ora disposto a

concederle del tempo. Anche lui riconoscerà che il tempo vissuto soltanto come corsa affannosa è una malattia, mentre il mondo dell'infanzia non è solo un rifugio, ma un necessario patrimonio di completezza per la persona adulta. L'intera pellicola è costruita con una singolare commistione di musical, film d'avventura, di cappa e spada e western e tenta di suggerire quale sia quel mondo fantastico in cui adulto e bambino interiore si trovano ricuciti, come Peter Pan e la sua ombra. È il mondo del cinema di animazione, il mondo targato Walt Disney; quello che negli anni immediatamente successivi all'uscita di *Le avventure di Peter Pan* diventerà uno dei progetti più ambiziosi della *factory* di Burbank, ispirato in larga parte agli scenari fantastici utilizzati nella favola di Barrie: il primo parco *Disneyland* sarà infatti inaugurato nell'estate 1955.

## GLI ANNI '90

La società Pixar Animation Studios nasce come una *computer division* della *Lucasfilm*, che contattò appositamente l'ex animatore della Disney John Lasseter per realizzare le prime animazioni in computer grafica. Visto il successo del primo corto in CGI *The adventures of André and Wally B* (1984) nel 1986 Steve Jobs la acquista per dieci milioni di dollari e nonostante le importanti innovazioni tecniche come il *motion blur* per rendere sfocati gli oggetti mossi, il *sistema a particelle* per animare grandi numeri di oggetti piccoli in contemporanea o l'introduzione di nuove forme geometriche per rendere i personaggi più morbidi ed espressivi, lo scopo principale dell'azienda resta vendere hardware. Dopo la vittoria agli Oscar di *Tin Toy* (1988), cortometraggio completamente in CGI la Disney tenta più volte di firmare un contratto con John Lasseter che consiglia loro di realizzare un lungometraggio in collaborazione con la Pixar: nasce il primo accordo Disney-Pixar volto alla realizzazione di *Toy Story* (1995) che prevede la produzione di 5 lungometraggi in 10 anni dove costi e profitti sarebbero stati divisi. In questo decennio la produzione Disney prosegue e l'evoluzione delle figure femminili nei cartoon continua a seguire la cultura e le mode del mondo occidentale, sempre per avere un posto nel mercato, seguendo ancora una volta il paradigma: al cinema ogni bambino deve portare almeno un genitore. *La Sirenetta* (1989) introduce nell'archivio Disney una serie di principesse ribelli che per trovare il loro lieto-fine, non si accontentano unicamente del bacio del vero amore, ma devono opporsi all'autorità, generalmente rappresentata dalla figura maschile del *pater familias* per trovare il loro posto nel mondo: come accade nel rapporto tra Ariel e Tritone, così accadrà tra Jasmin e il padre, mai denominato ma noto solo come Sultano di Agrabah (1992), tra Pocahontas e Powhatan (1995), tra Mulan e Fa Zhou (1998), con sfumature che cambieranno a seconda del periodo di uscita del film e della cultura di riferimento per i personaggi. La metamorfosi di Ariel che si oppone al padre Tritone, consiste nel diventare umana al caro prezzo di perdere quell'elemento che la rende speciale e che fa innamorare il principe Eric, la sua voce. Metaforicamente perdere la voce nella storia del genere femminile ha un forte carico di significati: perdere il diritto di parola per cui tanto si è lottato, rinunciare ad esprimersi verbalmente perché considerate già belle e come dice Ursula la strega del Mare «ai maschi la parola non fa effetto», quindi nessuno dei presenti si preoccupa quando Ariel si pettina con una forchetta a tavola con Eric, la cosa viene considerata adorabile e non si drammatizza affatto sull'impossibilità di spiegarsi, esprimersi e farsi valere da parte della ragazza. È proprio la disobbedienza al padre il punto di partenza per affermare l'identità nuova della figlia in un percorso che si rivela subito complicato ed in salita. La prima prova è

l'incontro con la perfida Ursula (fig. 9.1), un altro personaggio femminile, una piovra gigante «con le parvenze della Femme Fatale, ingrassata e sfiorita negli anni, vagamente somigliante a Gloria Swanson (fig. 9.2) in *Viale del Tramonto* (Billy Wilder, 1950)»<sup>7</sup>.

Anche lei cerca una riaffermazione dopo la conquista del trono da parte del 'maschio' Tritone e vede in Ariel da un lato la propria antagonista, in quanto giovane e bella, dall'altro un'inattesa adiuvante per il compimento di una vendetta da tempo cercata. Le due donne sono unite contro un potere che è totalmente maschile, antico, autoritario e irremovibile, ma allo stesso tempo rivali nella conquista e seduzione del giovane principe, il potere ancora in fase di formazione, plasmabile e in crescita, ma sempre maschio. Ariel compirà il suo percorso di metamorfosi convincendo il padre della soluzione trovata, e poi conquistando con il proprio fascino e talento il giovane Eric, dopo avergli mostrato l'inganno di Ursula, che invece teneva il principe sotto il suo controllo solo grazie alle arti magiche.

«Si può notare che in questi racconti la ribellione al padre non è mai definitiva, ma è passaggio obbligatorio in un percorso di vita che ormai ha integrato l'adolescenza come status e che si completa in modo armonico con la ricomposizione finale del legame, quando la stessa figura paterna avvallerà l'avvenuta conquista da parte del figlio/o ribelle di un ruolo adulto»<sup>8</sup>

Intanto negli anni '80 troviamo l'incipiente tematica dell'integrazione fra le diversità culturali, la valorizzazione di diversi stili di vita, l'esplosione dell'AIDS (nel '93 esce *Philadelphia* di J. Demme) e l'idea di diversi stili di amore anche non convenzionali; non stupisce, quindi, la storia di due 'generi' diversi che si incontrano, 'in barba' alle tradizioni. Forse un segnale di vicinanza alle sfide dei tempi da parte della *factory*, che deve comunque proporsi sul mercato 'stando sul pezzo'. È un collaudato *topos* narrativo l'opposizione tra due figure femminili appartenenti a generazioni diverse: nel mondo Disney si comincia a riproporlo subito, dal 1937 con Biancaneve e la regina Grimilde; si continua negli anni '50 con Cenerentola e la matrigna, la Bella Addormentata e Malefica; si arriva ai giorni nostri con Ribelle e la madre, Rapunzel e Madre Gothel, di cui parleremo nel capitolo successivo. Ne *La bella e la bestia* (1991) la situazione è leggermente differente, Belle è già diversa in partenza: «Quella ragazza è proprio originale, con che aria sempre se ne va! Lei non assomiglia a noi, pensa sempre ai fatti suoi, la sua bella testolina non è qua!» «Lei legge sempre...che virtù!»<sup>9</sup> Sembra strano per una donna. Maurice, il padre, è presentato come un anziano inventore bonario e un simpatico pasticciere,

---

<sup>7</sup> N. Ciambriogni F. Sandroni, *Il Maestro e Biancaneve*, Ancona, Quaderni della Mediateca delle Marche, 2005, p.45.

<sup>8</sup> Idem, pp. 41-42.

<sup>9</sup> T. Bancroft, B. Cook, *La Bella e la Bestia*, Walt Disney Feature Animation, Walt Disney Animation Studios, 1991.

perché l'uomo-ostacolo da superare è il maschilista Gaston, giovane e bello fuori, ma pieno di sé e sessista. Belle, diversamente dalle altre principesse del suo decennio, sogna una vita da vera e classica principessa Disney, sogna l'amore e l'avventura e si annoia della sua vita provinciale. Unica via di fuga e rifugio è la lettura, che le consente di immergersi in altre vite. Proprio il suo spirito di avventura e la sensibilità affinata le permetteranno di andare oltre le apparenze per svelare la vera persona che si nasconde dentro la Bestia. Sarà il maschio, grazie a lei, a vivere questa volta una metamorfosi di recupero della propria Umanità. Anche gli aiutanti che Belle si troverà ad avere non saranno gli animali, consueti adiuvanti disneyani, ma oggetti animati e antropomorfi. L'emancipazione del personaggio femminile risulta vincente. Se l'ambientazione francese, quindi europea, è progressista, con *Aladdin* (1992), invece, la società patriarcale in cui Jasmine si ritrova a fare i conti viene rappresentata in parte da suo padre, il Sultano di Agrabah, anziano e bonario monarca sebbene molto tradizionalista; ma ancor di più dal Gran Visir Jafar che con il suo scettro a forma di serpente (non a caso viene usato un animale che è da sempre associato all'immagine del male e dell'inganno) ammalia e manipola. Comincia così una sorta di 'trattico delle principesse esotiche', che prosegue con *Pocahontas* (1995) e *Mulan* (1998). Il contesto non è più europeo, ma progressivamente più lontano: dal Medio Oriente, alla civiltà Pellerossa, alla Cina. Le sfide si fanno più decise e il percorso dell'indipendenza e del trovare il proprio posto nel mondo, cominciato con Ariel che come prova da superare ha l'ostacolo fisico della metamorfosi in umana e la rimozione della voce, sfocia alle porte del 2000 nella solitudine dell'affrontare in completa autonomia (esclusi piccoli adiuvanti animali), la battaglia psicologica per rendersi credibili all'interno di gruppi di soli uomini-soldato, emblema da sempre della mascolinità, della forza, del potere. Pocahontas è combattuta tra la voglia di partire alla ventura per scoprire cose nuove e il proprio senso di responsabilità, che la spinge a restare per seguire le orme che il padre, capo tribù, ha già scelto per lei. La battaglia interiore è rappresentata efficacemente dalla sequenza di *Just Around the River Bend*, quando Pocahontas vorrebbe seguire la corrente del fiume, cambiare ogni giorno e andare ovunque, liquida come l'acqua e forte come la corrente, ma poi davanti al bivio naturale in cui incappa, si ferma, indecisa.

«Should I choose the smoothest course, steady as the beating drum? Should I marry Kocoum? Is all my dreaming at an end? Or do you still Wait for me, dream giver? Just around the river bend?»<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> M. Gabriel, E. Goldberg, *Pocahontas*, Walt Disney Feature Animation, 1995.

Pocahontas andrà contro il proprio padre e il proprio popolo, insegnerà all'inglese John Smith ad amare e rispettare la Natura e il prossimo, illuminandolo nella sua superficialità e ribaltando antropologicamente i ruoli: «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?»<sup>11</sup>

Dall'idea arrogante del conquistatore maschio che va per insegnare ai popoli selvaggi a vivere civilmente, si passa alla femminile visione pedagogica vincente della 'selvaggia' che ricorda all'uomo moderno le proprie radici e il legame con la terra che collega tutto:

«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. 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»<sup>12</sup>.

La sequenza, come tutte le scene musicali del film, è magistralmente organizzata per richiamare alle nostre orecchie i grandi Musical di Broadway: si pensi all'insistenza della parte orchestrale che cresce notevolmente in un climax che ha il suo apice appena prima della fine della canzone, creando nello spettatore una fortissima reazione emotiva che lo porterà a fare molta attenzione alle ultime immagini e parole del pezzo «You can own the Earth and still All you'll own is earth until You can paint with all the colors of the wind»<sup>13</sup>, mentre la scena è organizzata con inquadrature 'liquide' (fig. 10.4) che entrano una nell'altra (fig. 10.2) (Pocahontas e John Smith sdraiati in cerchio e poi l'occhio dell'aquila, eterno simbolo dell'America che spesso ritorna come simbolo accostato alla protagonista (fig. 10.3)) in costante metamorfosi e movimento (la dissolvenza incrociata del profilo di Pocahontas e il vento, tecnica che poi ritornerà insistentemente anche nel pezzo della battaglia finale (fig. 10.5)), con colori tonali sempre caldi e definiti che vanno a creare una scenografia più espressionista che realistica. Purtroppo il film non ebbe quel successo che ci si aspettava. L'impostazione del musical da Broadway, successore per *The Lion King* (1994), non ha lo stesso riverbero su *Pocahontas*, nonostante le canzoni del grande Alan Menken, che si era occupato anche della colonna sonora de *La sirenetta*, *La Bella e la Bestia*, *Aladdin*, *Il Gobbo di Notredame*... La composizione circolare dell'opera fa corrispondere all'apertura sulla litografia di una Londra del 1607 la chiusura sulla rupe immersa nel paesaggio selvatico, da cui Pocahontas saluta per l'ultima volta l'amato Smith, che non può restare in un ambiente così lontano (non solo geograficamente) da casa (fig.

---

<sup>11</sup> M. Gabriel, E. Goldberg, *Pocahontas*, Walt Disney Feature Animation, 1995.

<sup>6</sup> Ibidem.

<sup>7</sup> Ibidem.

10.1). *Mulan* (1998), comincia con il classico riferimento letterario Disneyano alle origini della vera storia, un ciclo epico cinese tratto da un anonimo poema del periodo delle Dinastie del Nord (386-581 d.C.), qui riadattata a vero e proprio ‘racconto di formazione’; il film prende vita infatti proprio dal disegno e dalla pittura, tradizionali strumenti della scrittura e narrazione in Cina. È un quadro con linee stilizzate che viene componendosi sui titoli di testa per poi mutarsi nel disegno animato della Grande Muraglia dalla quale inizierà la vicenda. Il destino di Mulan, sin dalla sua presentazione, viene indiziato attraverso un raccordo visivo e sonoro tra la frase dell’imperatore «un solo chicco di riso può squilibrare la bilancia, un solo uomo può segnare la differenza tra la vittoria e la sconfitta»<sup>14</sup> e l’azione di far cadere il chicco di riso dalla propria ciotola, con cui poi entra in scena la ragazza. Il motivo del ritardo, situazione in cui Mulan si ritrova spesso, richiama ovviamente quello della fioritura-maturazione della ragazza, in ritardo, appunto, perché di maggior pregio, come le spiega l’anziano padre per consolarla. Sono molti, infatti, i momenti che vedono la protagonista arrivare in ritardo ad un appuntamento: all’inizio, quando deve andare a prepararsi per l’incontro con la Mezzana; subito dopo, durante la canzone *Honor to us All*, Mulan arriva per ultima dal gruppo delle coetanee e sembra non sapere cosa deve fare, al contrario delle altre che vanno perfettamente a tempo, fino al gran finale della canzone, dove sarà l’ultima ad aprire l’ombrello per l’inchino davanti alla mezzana... L’eroina arriverà in ritardo anche al primo giorno di addestramento delle truppe. L’azione vera e propria del film prende avvio dalla scelta di conquistare comunque una propria ‘fioritura’ ed un ruolo non più imposti ma affrontati liberamente, rischiando per una giusta causa, a costo di imbattersi in prove pericolose, come in un rito iniziatico. Il personaggio si connota progressivamente come una ragazza in età da marito decisamente controcorrente, originale, da cui, forse, ci aspetteremmo grossi guai, ma con qualcosa di interessante. In questo percorso, l’immagine del fiore sarà sempre contrapposta a quella della spada: infatti Mulan si troverà tesa tra queste due polarità, cioè tra il ritardo della fioritura simbolo della femminilità e il sacrificio, l’onore cui lei aspira, rappresentato dalla spada. Lo scambio notturno tra il pettine (col fiore) e le insegne della guerra è la metafora della prima grande presa di posizione della protagonista, che sospende la sua crescita di donna per iniziare un percorso più maschile di sacrificio per il padre e la famiglia. Non a caso gli ideogrammi che formeranno il nome ‘Mulan’ nella prima scena del film significano letteralmente ‘Fiore di Legno’. Lo scambio-cambiamento (aver lasciato al padre il pettine col fiore per le insegne maschili, inversione che mette in crisi il sistema), potrà risolversi solo quando gli stessi soldati per salvare l’imperatore, dovranno a

---

<sup>14</sup> T. Bancroft, B. Cook, *Mulan*, Walt Disney Feature Animation, Walt Disney Animation Studios, 1998.

loro volta mascherarsi da donna, ribadendo che forza e onore (come sottolineato dalla canzone) non sono legati agli abiti dello status o del genere di appartenenza. Anche i capelli della protagonista sono un costante indizio del suo essere sempre fuori posto: se all'inizio sono sempre spettinati e indomabili (anche nella scena iniziale in cui la pettinano, Mulan ci terrà a togliere una ciocca di capelli e metterla volutamente fuori posto sulla fronte), poi verranno tagliati proprio con la spada e legati, al termine dell'avventura saranno finalmente liberi. L'indizio della crisi identitaria della ragazza sarà anche sottolineato dalla ricorrenza della sua immagine riflessa: tornerà più volte durante il film il volto di Mulan truccato da sposa, da uomo, al naturale riflesso nell'acqua, negli specchi, nella spada, come nel suo assolo, il pezzo *Reflection* (fig. 11):

«Now I see that if I were truly to be myself I would break my family's heart. Who is the girl I see staring straight back at me? Why is my reflection someone I don't know? [...] When will my reflection show who I am inside?»<sup>15</sup>

Mulan compie dunque un doppio sforzo, perché oltre ad andare contro il volere del padre, per compiere la sua missione dovrà trasformarsi in uomo (rischiando la corte marziale); la sua crisi identitaria è molto più spiccata rispetto quella delle sue coetanee. I colori prevalenti della pellicola sono il rosso, il blu (entrambi nello stemma imperiale cinese) e il beige. Il tema portante è quello dell'onore, associato ai colori imperiali blu e rosso: (*Honor to us all*) a cui si intersecano inevitabilmente la questione del trovare il proprio ruolo, la tematica della famiglia, della responsabilità e, non meno importante, del sacrificio, rappresentato a pieno nella scena del ritrovamento del campo di battaglia da parte delle truppe di Shang dove non ci sono sopravvissuti, solo pezzi di armature, insegne, spade e una bambolina di pezza (precedentemente trovata in mano degli unni); questo simbolo della violenza contro gli innocenti viene da Mulan posizionato sul monumento funebre, formato da una spada con sopra un elmo in onore del capo militare e dei suoi soldati. Il gesto ci suggerisce un ampliamento: bisogna dare onore anche al sacrificio dei caduti inclusi civili, vittime, donne e bambini, infatti il cielo nella scena è completamente e irrealisticamente rosso (sembra quasi una tendenza espressionista).

«Il valore, l'onore, il senso forte del dovere sono generalmente associati al colore rosso dell'energia, presente nello stemma imperiale, nel manto dei soldati, pervasivo al termine dell'addestramento di Mulan, ma anche - ed in modo inquietante- nel cielo del villaggio distrutto dagli Unni (l'onore sancito dal sacrificio); nella sequenza del valico Tung Shao, però, Mulan sbaraglierà i nemici i nemici senza

---

<sup>15</sup> T. Bancroft, B. Cook, *Mulan*, Walt Disney Feature Animation, Walt Disney Animation Studios, 1998.

alcuna insegna colore rosso indosso, indiziando che la forza può nascere anche da una naturale semplicità e dalla disponibilità solidale, non necessariamente dal ruolo rivestito»<sup>16</sup>

Mulan, tuttavia, è se stessa quando non indossa né maschere (non è né truccata da sposa, né travestita da uomo) né i colori prevalenti del blu e rosso; si scrive da sola la sua storia e sceglie di tornare, dopo essere stata scoperta e risparmiata, per salvare l'imperatore. Nessuno le darà retta se non i suoi compagni e amici di armi che per attuare l'ingegnoso piano dell'eroina si travestiranno a loro volta, capovolgendo la situazione, nei panni di Mulan. Sono molti i personaggi che nel film giocano ad indossare maschere oltre alla già citata protagonista, infatti anche il piccolo aiutante Mushu fingerà davanti agli antenati di essere il Grande Drago di Pietra, la Mezzana, donna di mezza età piuttosto corpulenta e poco femminile, che tanto è attenta che le ragazze in età da marito siano perfette sia esteticamente che eticamente, spiegando a Mulan l'importanza di saper versare il tè si disegnerà sul viso barba e baffi con l'inchiostro stinto dal braccio della protagonista, gli unni nelle sequenze finali si nasconderanno dentro un dragone che sfilava tra la folla esultante della pseudo vittoria delle truppe dell'imperatore, infine lo stesso Shan-Yu, capo degli unni, si nasconderà sul tetto del palazzo reale spacciandosi per statua in pietra. Per tutti, questo percorso si chiuderà nel sistematico smascheramento di tutti i ruoli che si basano sulla pressione sociale e sull'apparire, non sull'essere, sull'Onore come *status symbol*. Alla fine a dare a Mulan un ruolo alla pari sarà Shan-Yu che, scoperta la vera identità della ragazza, la attaccherà senza esclusioni di colpi e nella battaglia finale la protagonista, con colori beige e capelli tagliati, sciolti naturalmente, affronterà il nemico e capovolgerà la situazione mettendola in vantaggio grazie all'ausilio del già visto ventaglio, oggetto-simbolo pienamente femminile, che aiuterà Mulan più di una volta. Tre percorsi tematici si intrecciano tra loro: l'onore da portare alla famiglia di appartenenza, la conquista del giusto posto nella società, la maturazione della crescita personale: tre linee che congiungono il destino del singolo a quello della sua famiglia e a quello della comunità cui il singolo e la famiglia appartengono. *Mulan* è una delle pellicole Disney più significative degli anni '90 proprio in virtù della felice contaminazione tra cultura occidentale e cultura cinese, ha rappresentato per la major hollywoodiana un tentativo riuscito di conquista di nuovi mercati ad oriente. Altre due eroine del decennio sono Megara (*Hercules*, 1997) ed Esmeralda (*Il Gobbo di Notre-dame*, 1996): entrambe donne forti, e indipendenti, autosufficienti e disinteressate all'amore.

---

<sup>16</sup> N. Ciambri noni F. Sandroni, *Il Maestro e Biancaneve*, Quaderni della Mediateca delle Marche, Ancona 2005, p.15.

## GLI ANNI 2000

Delusa dalla gestione economica degli accordi nel 2004, la Pixar, cessato il contratto di distribuzione con la Disney, iniziò a cercare un altro partner commerciale; in seguito alla costante crescita dell'impero Disney, il 24 gennaio 2006 quest'ultimo avviò i contatti per acquistare la Pixar, al prezzo di circa 7,4 miliardi di dollari. La società, così, passò sotto il controllo Disney con a capo Edwin Catmull e John Lasseter. La recente espansione della Walt Disney Company in questi primi 20 anni del nuovo millennio resta in linea con la *policy* introdotta nel 2000 dal nuovo presidente e amministratore delegato Bob Iger, il quale «grazie alla sua visione strategica per la Walt Disney Company si focalizza su tre punti fondamentali: generare contenuti i più creativi possibili; favorire l'innovazione e utilizzare le ultime tecnologie; espandersi su nuovi mercati in tutto il mondo.»<sup>17</sup> Merito di Iger sono l'acquisizione di Pixar (2006), Marvel (2009), Lucasfilm (2012) e 21st Century Fox (2019), ma anche il lancio della annunciata piattaforma streaming Disney+ online da novembre 2019. Non a caso, proprio in questi anni la Walt Disney Company è stata riconosciuta come la «più rispettabile compagnia in America e nel mondo»<sup>18</sup> (Forbes magazine 2006-2019) e lo stesso Iger è stato nominato una delle «persone più potenti del mondo»<sup>19</sup> Allargare le fasce di target fidelizzando ogni fascia al suo canale, aumentare le proprietà investendo su parchi a tema e merchandising, eliminare la concorrenza; tutto ciò e molto altro va a delineare una delle più grandi Company del nostro secolo che, al 2017, ha portato un fatturato di \$59.43 miliardi e, ad oggi, conta molteplici filiali, quali ESPN, Touchstone Picture, ABC, Freeform, Pixar Animation Studios, Marvel Entertainment, Lucasfilm, 20th Century Fox, Blue Sky Studios, National Geographic.... È altamente improbabile, quindi, che ogni singolo prodotto in uscita dalla casa di produzione non sia attentamente analizzato da tecnici, sociologi, creativi, addetti all'area comunicazione e marketing, alla ricerca di ciò che fa colpire nel segno di un mercato oramai saturo e che punta tanto ai piccoli quanto agli adulti che, volenti o nolenti sono costretti nel ruolo di accompagnatori. Dopo il 2000 appare evidente il cambio di rotta tematico nei prodotti cinematografici: i principali conflitti delle protagoniste si spostano dalla diretta opposizione nel rapporto padre-figlia, all'ostilità interna alla linea matriarcale, oppure al confronto con un coetaneo di genere opposto. Nel film Disney-Pixar *Wall-E* (2008), ad esempio, il difficile rapporto che si costruisce tra il protagonista ed Eve rappresenta molto bene una possibile

---

<sup>17</sup> Traduzione dal sito ufficiale della Walt Disney Company <https://www.thewaltdisneycompany.com/investor-relations/#corporate-governance>.

<sup>18</sup> Forbes magazine 2006-2019 <https://www.forbes.com/companies/walt-disney/#da2cf6457307>.

<sup>19</sup> Idem, 2018.

estremizzazione dell'attuale emancipazione femminile nella società contemporanea: oltre al biblico richiamo alla prima abitatrice del paradiso terrestre, la protagonista ha tutte le caratteristiche della tipica donna in carriera che vede solo la sua "direttiva" e non fa caso a ciò che la circonda. Le linee che rappresentano Eve sono essenziali, futuristiche e morbide, i colori sono neon freddi, bianchi e blu, e il suono prodotto è armonioso ma minimizzato. Lei non si muove a contatto col terreno, ma vola e le uniche parole che pronuncerà sono "Direttiva", "Eve" e, da metà film in poi, "Wall-E". Completamente antitetico, invece, è Wall-E, robottino che imita le usanze umane: è presentato con linee decise e quadrate, ruote cingolate per avere una miglior presa su tutti i tipi di terreno, più analogico che digitale, con colori caldi che richiamano la terra e lo sporco (giallo, marrone e nero) (fig. 12). Dal primo ingresso in scena viene introdotto mentre percorre campi lunghi della Terra ormai abbandonata e in stato di forte degrado, canticchiando, nonostante tutto, una classica canzone da Musical. Sono molti i versi che emette Wall-E: dall'accennare i motivetti di canzoni sempre riferite alla sua cassetta VHS preferita, ormai consumata, del musical *Hello, Dolly!* (1969) del grande Gene Kelly, all'emettere versi umanizzati che imitano le emozioni umane; il protagonista pronuncia anche il suo nome, quello di Eve e il tanto ripetuto termine "direttiva". La situazione si evolve con il solo Disney *La Principessa e il Ranocchio* (2009) (fig. 13). Tiana, la protagonista, è una ragazza afroamericana di New Orleans, instancabile ed estremamente determinata, abituata a lavorare giorno e notte per raggiungere il proprio sogno: aprire un locale tutto suo in onore del defunto padre, uomo povero e molto affettuoso che si prendeva cura della famiglia e di tutta la comunità dei quartieri umili della città con la sua cucina. Come Eve, anche questa donna è troppo occupata nel raggiungimento del suo obiettivo, della sua "direttiva", per notare tutto quello che nel frattempo si sta perdendo: gli amici, una vita amorosa ... E come la robottina di Wall-E, presto Tiana si trova a fare i conti con la sua controparte Naveen, principe sconosciuto dalla famiglia perché troppo frivolo e viziato, che arriva in città tra canti e balli per sposare una ricca donna e farsi mantenere. Quasi infastidisce come in entrambe le storie sia un uomo che debba ricordare alla donna la sua parte più umana e bambinesca, destandola dall'ossessione del lavoro e facendole aprire gli occhi su un mondo meno egocentrico e più sentimentale. Ne *La Principessa e il Ranocchio* le storie dei due ragazzi si intrecciano, secondo i canoni ripresi nella celeberrima favola tradizionale europea a cui si ispira il film; ma qui i protagonisti dovranno prima "trovare quello che cercano" imparando a distinguere bene "ciò che si vuole" da "ciò di cui si ha bisogno", come canta loro Mama Odie, la sciamana del bosco; solo così potranno affrontare il comune ostacolo dell'Uomo-Ombra, stregone vu-du avvezzo a inganni e contratti fasulli, e la sua ingegnosa trappola per sostituire il principe e guadagnarsi tutte le ricchezze

dell'alto-borghese Charlotte. Proprio come ne *La Sirenetta*, anche questa principessa per compiere la sua maturazione deve prima attraversare una metamorfosi fisica, che la costringe nel corpo di una rana, per trovare un modo diverso di risolvere i problemi imparando a fare affidamento sui suoi compagni di viaggio, tutti accomunati dalla determinazione di ottenere qualcosa di improbabile rispetto alle proprie reali capacità e risorse. Salta subito all'occhio la strategia vincente della caratterizzazione di Tiana, prima principessa Disney di colore, con queste particolari qualità (lo spiccato altruismo, la voglia di rimboccarsi le maniche per sistemare ogni situazione, l'insistito pragmatismo e l'attenzione ad onorare le sue origini e le sue promesse), nell'anno del primo mandato Obama alla presidenza degli Stati Uniti d'America. È significativo, in questo senso, l'assolo della protagonista *Almost There*, in italiano "Ce la farò":

«Un bel giorno il sogno che ho diventerà realtà. Ho provato e riprovato non è facile e tu lo sai, ma seguo la voce che ho nel cuore dice: sei arrivata oramai. E io ce la farò, ce la farò, forse dovrò faticare ancora un po'. La mia dedizione è ciò che ho, io so che c'è chi non crede in me però ce la farò. Ogni sogno può avverarsi credici anche tu, continua a lavorare ed otterrai di più, il lavoro è duro ma prima o poi potrai avere quel che vuoi, farò a modo mio chi decide sono io»<sup>20</sup>

È abbastanza evidente il richiamo allo slogan della campagna elettorale dell'ex presidente Obama "Yes, We Can!" e la spiccata somiglianza tra il padre tanto amato da Tiana e Obama stesso; tutto il film è attraversato da messaggi morali sul duro lavoro per raggiungere il proprio sogno o sulla condivisione delle proprie passioni per aiutare il prossimo a migliorarsi. «Lavora duramente e potrai ottenere ciò che vuoi, ed è quello che ho fatto io, dovrete fare così anche voi. Ognuno può contare soltanto su di sé, basta un po' di forza di volontà quanta soddisfazione dà»<sup>21</sup>, «un talento così speciale va condiviso»<sup>22</sup> Queste scelte fanno de *La Principessa e il Ranocchio* un film più politico rispetto a tutti gli altri del decennio preso in analisi nel capitolo precedente e di quello che stiamo affrontando; il richiamo più vicino rimanda forse ai Grandi Classici degli anni '30 e '50, dove la politica era molto più presente. Anche il Dr. Facilier, con i suoi contratti truccati e la magia nera, rappresenterebbe quella parte burocratica della Nazione che, spacciandosi come "adiuvante" dei cittadini, in realtà li intrappola per incastrarli in quelle negoziazioni senza via d'uscita a cui anche Obama si è opposto, ad esempio con la proposta *burocrazia-light*. È interessante che per questo determinato film la Disney abbia scelto di

---

<sup>20</sup> R. Clements, J. Musker, *La Principessa e il Ranocchio*, Walt Disney Feature Animation, 2009.

<sup>21</sup> Ibidem.

<sup>22</sup> Ibidem.

tornare all'animazione tradizionale "delle origini": infatti viene considerato il primo del *secondo Rinascimento Disney*, chiamato anche *Revival Disney* affinché non lo si confonda con quello durato dal 1989 al 1999. Proseguendo la panoramica dei personaggi femminili del nuovo millennio e la dimostrazione del cambio di rotta nei rapporti conflittuali tra le protagoniste con la propria controparte maschile o, tornando alle origini, con la propria linea matriarcale, risultano molto simili i personaggi di Merida (*Brave*, 2012, Disney-Pixar), e Rapunzel (*Tangled*, 2010, Disney). Entrambe le ragazze si oppongono alla più classica figura materna: se la protagonista scozzese è determinata a mostrarsi forte e in grado di governare da sola il suo popolo opponendosi alla millenaria tradizione che la madre insiste di dover proseguire, Rapunzel, invece, scappa da un rapporto madre-figlia soffocante che l'ha sempre costretta a vivere rinchiusa nella famosa torre. Il rapporto di quest'ultima con la figura materna è sicuramente più intrigante; madre Gothel è rappresentata sì come la cattiva, ma in qualche modo viene umanizzata fino al punto da rendere il personaggio una figura chiaroscurale, più evoluta psicologicamente rispetto alle classiche matrigne del secolo precedente. Viene rappresentata qui una donna che, avendo paura di invecchiare, rapisce la bambina e la fa crescere in un regime di stretta dipendenza da sé e col terrore del mondo esterno. È la prima volta che il tema della maternità viene affrontato in maniera così oscuro e possessivo; infatti Gothel è sicuramente un personaggio manipolatore, come si deduce perfettamente dal suo assolo "Resta con me", cantato per convincere la figlia a non abbandonarla mai:

«Vorresti uscire dalla torre? Oh, che dici Rapunzel? [...] sai che ti ho protetto e tutelato lo so. È una delusione che vuoi darmi? Vuoi lasciare il nido e andare via? Resta con me non ti allontanare è il consiglio che ti do, se ti lascio andare me ne pentirò. Ladri in libertà, piante velenose antropofagia, la peste! Grossi e grassi ratti facce spaventose, io muoio! Non lasciarmi mamma è qui sai che ti proteggerò cara veglio su di te! [...] Sola tu cosa farai? In *deshabilé* senza alcun programma dai finiresti nei guai sei un po' svampita piena di ansia e dubbi anche un po' distratta vedi? In più non sei bella, senza che ti arrabbi sai mia cara che ti adoro mamma sa chi sei, mamma ti capisce mamma è sempre accanto a te! Rapunzel? Non devi mai più chiedere di uscire dalla torre, ricorda! Oh, io ti voglio talmente bene cara!»<sup>23</sup>

Merida, invece, è la prima principessa partorita dal legame Disney-Pixar. Salta subito all'occhio la mancanza del classico stile d'animazione, che fin dai primi progetti ha contraddistinto la *factory* Pixar; infatti la vicenda è inserita in un ambiente bidimensionale con alcuni personaggi cui sembra mancare quella tridimensionalità che invece troviamo nel contemporaneo Disney *Ralph Spaccatutto* (2012), dove la piccola protagonista Vanellope, lotta contro tutti gli

---

<sup>23</sup> N. Greno, B. Howard, *Rapunzel*, Walt Disney Feature Animation, 2010.

stereotipi per trovare il modo di continuare a fare la cosa che più le piace: correre con il suo autoveicolo nelle gare di velocità. Tutto il film ruota intorno al tema dell'accettazione di sé, a partire da Ralph Spaccatutto, insoddisfatto di interpretare sempre lo stesso ruolo del cattivo e determinato a cambiare vita, all'alleata e amica Vanellope, personaggio escluso e allontanato dagli abitanti del suo videogioco perché difettoso. Il Glitch, che fa temere alle sue compagne per l'incolumità di tutto il loro mondo, è proprio quell'elemento che, una volta accettato come parte di sé, risolverà l'intreccio e farà distinguere Vanellope dalle altre. In *Inside Out* (2015) della Disney-Pixar, si sancisce ufficialmente la fine dell'idea di femminilità associata a leggerezza, contentezza superficiale e frivolezza; si impone nella psicologia di Riley, una ragazzina pre-adolescente, la difficile accettazione della tristezza come sentimento fondante per la crescita e la maturazione. Completamente differente dalle tematiche trovate fino ad ora è *Zootropolis* (2016) (fig. 14), Disney, dove il rapporto conflittuale è tra due coetanei non solo appartenenti a generi diversi ma anche a specie diverse: Judy, personaggio solo apparentemente più debole e rappresentato da un innocuo e domestico coniglio, e Nick, apparentemente astuto ingannatore rappresentato da una selvatica volpe. Il continuo ribaltamento vittima-carnefice a cui siamo sottoposti durante tutto il film si aggancia perfettamente alla situazione socio-politica di cosmopolitismo attuale. La storia sembra dire che si può essere tutto ciò che si desidera essere, evitando pregiudizi di tutti i generi: infatti Judy, osteggiata e maltrattata dai suoi coetanei e colleghi, è una poliziotta che lotta in un mondo maschile e fatto di animali selvatici che a loro volta lottano contro il pregiudizio che li perseguita. L'identità è invece completamente affermata e da proteggere in *Ratatouille* (2007), Disney-Pixar, dove Colette è l'unica cuoca donna del ristorante di Gusteau, lavoro di cui va molto orgogliosa avendo dovuto lottare parecchio per ottenerlo, in quanto, a sua detta, quello dell'alta cucina è un mondo molto maschilista. Due ultime figure femminili possono essere considerate come la rappresentazione di caratteri indipendenti e pronti a provare la propria determinazione nel portare a compimento le prove per poter vivere la vita a modo loro. In *Oceania* (2016), Disney, Vaiana, la protagonista, deve imparare a prendersi cura del suo villaggio, perché prossima nella linea di successione; ma, a fronte di una crisi sovranaturale, credendo di essere stata prescelta dal Mare, parte alla tanto agognata ventura oltre il reef. La vera crisi che si trova a fronteggiare non è tanto con la missione in sé, quanto con il proprio ruolo in essa; Vaiana troverà la soluzione ai suoi problemi solo quando accetterà attivamente di voler intraprendere questo percorso, e non perché è stata scelta e quindi destinata a compierlo. La sua controparte, Maui, il primo vero ostacolo da superare, diventerà un alleato dopo la crisi d'identità della protagonista, crisi che lui stesso ha contribuito a generare. La somiglianza con il percorso alternativo di Tiana ne *La*

*Principessa e il Ranocchio* è lampante, non è un caso che la regia di entrambi sia stata affidata a Ron Clements e John Musker, insieme anche per la direzione di altri film Disney anticonformisti quali *La Sirenetta* (1989), *Aladdin* (1992), *Hercules* (1997) e *Il Pianeta del Tesoro* (2002) (quest'ultimo si distingue per le ambientazioni steampunk e il riadattamento futuristico del romanzo *Il Pianeta del Tesoro*). In questo film è evidente la completa rottura dallo stereotipo *disney princess*: non c'è un principe, né una sottotrama romantica o un destino che elegga la protagonista; il classico adiuvante-accompagnatore, l'animaletto da compagnia, viene lasciato a terra dopo il primo fallimento e sostituito con un pollo problematico e costantemente bisognoso di assistenza. Vaiana è contro tutto e tutti, anche contro sé stessa. Non è più il Destino ad affidare missioni solo a poche e speciali prescelte; qui a decidere, a prendere posizione attivamente è proprio la protagonista, lo si deduce dal tema musicale della principessa, 'Chi è Vaiana?':

«C'è una ragazza che ama la gente del suo villaggio, in mare sta dando prova del suo profondo coraggio, se il mondo a volte ti è contro le cicatrici che avrai ti guideranno dovunque tu sarai! Ti cambiano le persone che viaggiano al tuo fianco, ma tu hai una voce dentro e quella voce vale tanto! Ti indica il tuo cammino Vaiana, bambina mia, può rivelarti solo il tuo cuore chi tu sia [...] Sono giunta sola fino a qui ed andrò lontano, ho capito che nulla può dissuadermi e la voce che sento più forte ogni istante è una marea col suo moto incessante so che sei qui con me a dirmi di non fermarmi, ma non dovrai, io so ormai chi è Vaiana»<sup>24</sup>

Decisamente vincente, in ultimo, la strategia adottata in *Toy Story 4* (2019), Disney-Pixar, dove il personaggio di Bo Peep, la pastorella che viene introdotta già nel primo film del '95 ma che poi sparisce nei sequel, è reintrodotta nella saga, attraverso "l'ossimoro" del giocattolo smarrito che ha ritrovato la sua identità e su questa si è creata da zero la sua strada. Ora è completamente diversa, cambiata, dalla sua prima apparizione: se prima l'immagine che dava era quella della classica donna delicata, elegante e pacata (fig. 15), che sa consigliare Woody restando sempre al suo posto, passiva di fronte agli eventi che indirettamente la coinvolgono, ora è rappresentata una donna completamente indipendente da qualsivoglia proprietario, con cicatrici e 'ferite di guerra'; se prima era una mite pastorella ora assomiglia di più ad una forte donna del Sud degli Stati Uniti, che sa il fatto suo (fig. 16). Non è più solo una voce che consiglia al protagonista maschile; ora è lui quello in piena crisi identitaria, mentre Bo Peep è diventata una Leader carismatica che insegnerà a Woody l'autosufficienza della vita nomade.

---

<sup>24</sup> R. Clements, J. Musker, *Oceania*, Walt Disney Feature Animation, 2016.

## CONCLUSIONE

La sintesi del lavoro svolto, il mettere in risalto il percorso evolutivo di genere delle figure femminili all'interno dei prodotti Disney e Disney-Pixar dalle origini ad oggi in relazione soprattutto a eventi socio-politici di grande rilevanza per la storia del mondo Occidentale, ha evidenziato come queste figure siano piegate all'esigenza di divenire personificazioni di un determinato periodo, o vere e proprie donne-emblema degli obiettivi raggiunti dall'intera azienda che ha visto una rapida ascesa nei decenni. In conclusione lo studio dei prodotti di casa Disney resta valido, considerando l'assicurato successo che ogni nuovo lungometraggio ottiene e il sempreverde riutilizzo dei grandi classici per scopi educativi nelle scuole, a casa, nei gruppi di formazione. Il presente lavoro rivela solo in parte le potenzialità ancora contenute in ogni cartoon Disney o Disney-Pixar, sia da un punto di vista tecnico-cinematografico che socio-politico o socio-economico. L'attenta analisi di questi lungometraggi, apparentemente semplici trascrizioni di fiabe preesistenti che nel processo di riscrittura trovano una nuova forma creando un nuovo mito, rivela tuttora l'intenzione degli autori di utilizzare i meccanismi narrativi per ricreare un discorso autonomo, in un prodotto che dispone di strumenti e codici comunicativi propri del cinema e come tale, quindi, deve essere trattato. Lo spettatore, d'altra parte, assiste ad un film sul mondo della favola, reso in modo abbastanza credibile da consentire l'immedesimazione, indipendentemente dall'età. Resta indiscusso il successo ottenuto dalla compagnia nel corso dei decenni, segno che i prodotti funzionano bene, coinvolgono un target ampio e in via di espansione e fidelizzano lo spettatore a tornare per vedere con curiosità quale nuovo cartoon ha in serbo 'una delle compagnie più rispettabili in America e nel mondo'. Riprendendo, insomma, l'iniziale citazione del produttore, animatore, disegnatore, cineasta: «Fai quello che sai fare così bene che la gente vorrà venire a vedere quello che fai e poi tornerà portando altre persone».



Fig. 1.1 Biancaneve.  
Frame da *Biancaneve e i sette nani* di D. Hand, P. Pearce, W. Cottrell, L. Morey, W. Jackson, B. Sharpsteen, Walt Disney Productions, 1937.



Fig. 1.2 Foto di Lillian Gish nel 1917.  
Fonte [https://it.wikipedia.org/wiki/Lillian\\_Gish](https://it.wikipedia.org/wiki/Lillian_Gish)



Fig. 1.3 Foto di Mary Pickford.  
Fonte  
<https://www.picsofcelebrities.com/celebrity/mary-pickford/pictures/images-of-mary-pickford.html>



Fig. 2.1 Regina Grimilde.  
Frame da *Biancaneve e i sette nani* di D. Hand, P. Pearce, W. Cottrell, L. Morey, W. Jackson, B. Sharpsteen, Walt Disney Productions, 1937.



Fig. 2.2 Foto di Greta Garbo.  
Fonte  
<http://greatentertainersarchives.blogspot.com/2016/08/>



Fig. 3.1 Sequenza fuga nella foresta.  
 Frames da da *Biancaneve e i sette nani* di D. Hand, P. Pearce, W. Cottrell, L. Morey, W. Jackson, B. Sharpsteen, Walt Disney Productions, 1937.



Fig 3.2 Frame da *Il gabinetto del dottor Caligari* di R. Wiene, Decla-Film-Gesellschaft, 1919.  
 Fonte  
<http://cohesioncinemarquitectura.blogspot.com/2013/11/el-gabinete-del-dr-caligari.html>



Fig.4 Rotocalco Biancaneve.  
 Fonte  
<https://theawesomecoolstuff.wordpress.com/2014/02/25/the-real-life-film-actors-that-inspired-iconic-disney-cartoon-characters/>



Fig.5 Biancaneve che pulisce la casa dei sette nani.  
 Frame da *Biancaneve e i sette nani* di D. Hand, P. Pearce, W. Cottrell, L. Morey, W. Jackson, B. Sharpsteen, Walt Disney Productions, 1937.



Fig.6.1 Cenerentola in camicia da notte.  
Frame da W. Jackson, H. Luske, C. Geronimi,  
*Cenerentola*, Walt Disney Production, 1950.



Fig.6.2 Cenerentola in veste da lavoro.  
Frame da W. Jackson, H. Luske, C. Geronimi,  
*Cenerentola*, Walt Disney Production, 1950.



Fig.7.1 La matrigna di Cenerentola.  
Frame da W. Jackson, H. Luske, C. Geronimi,  
*Cenerentola*, Walt Disney Production, 1950.



Fig.6.3 Foto di Helene Stanley, modella per  
Cenerentola e Aurora (in *La Bella addormentata nel  
Bosco*, di C. Geronimi, E. Larson, W. Reitherman, L.  
Clark, Walt Disney Production, 1959).  
Fonte: <https://filmow.com/helene-stanley-a35502/>



Fig.6.4 Foto di Frances Farmer.  
Fonte <https://filmow.com/frances-farmer-a212448/fotos/>



Fig.7.2 Foto di Eleanor Audley.  
Fonte  
<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:Eleanoraudley.jpg>



Fig.8.1 Frame da H. Luske, C. Geronimi, W. Jackson, *Le avventure di Peter Pan*, Walt Disney Productions, 1953.



Fig.8.2 L'ombra di Wendy.  
Frame da H. Luske, C. Geronimi, W. Jackson, *Le avventure di Peter Pan*, Walt Disney Productions, 1953.



Fig.8.3 L'ombra della Signora Darling perpendicolare a Wendy.  
Frame da H. Luske, C. Geronimi, W. Jackson, *Le avventure di Peter Pan*, Walt Disney Productions, 1953.



Fig.8.4 Trilly.  
Frame da H. Luske, C. Geronimi, W. Jackson, *Le avventure di Peter Pan*, Walt Disney Productions, 1953.



Fig.8.5 Trilly resta sorpresa dal riflesso dei suoi fianchi.  
Frame da H. Luske, C. Geronimi, W. Jackson, *Le avventure di Peter Pan*, Walt Disney Productions, 1953.



Fig.9.1 Ursula.  
Frame da J. Musker, R. Clements, *La Sirenetta*, Walt Disney Feature Animation, Silver Screen Partners IV, 1989.



Fig. 9.2 Gloria Swanson in *Viale del tramonto* di B. Wilder, Paramount Pictures, 1950.  
Fonte <https://thetop100.blog/2018/03/28/movie-12-sunset-blvd-1950/>



Fig.10.1 Frame da M. Gabriel, E. Goldberg, *Pocahontas*, Walt Disney Feature Animation, 1995.



Fig.10.2 Dissolvenza incrociata nella sequenza di *Just around the river bend*.  
Frame da M. Gabriel, E. Goldberg, *Pocahontas*, Walt Disney Feature Animation, 1995.



Fig.10.3 Metafora visiva nella sequenza di *Savages*.  
Frame da M. Gabriel, E. Goldberg, *Pocahontas*, Walt Disney Feature Animation, 1995.



Fig.10.4 Le due fazioni prima dell'esecuzione di John Smith nella sequenza di *Savages*.  
Frame da M. Gabriel, E. Goldberg, *Pocahontas*, Walt Disney Feature Animation, 1995.



Fig.10.5 Dissolvenza incrociata nella sequenza di *Savages*.  
Frame da M. Gabriel, E. Goldberg, *Pocahontas*, Walt Disney Feature Animation, 1995.



Fig.11 Mulan in crisi nella sequenza di *Reflection*.  
Frame da T. Bancroft, B. Cook, *Mulan*, Walt Disney Feature Animation, Walt Disney Animation Studios, 1998.



Fig.12 Wall-E e Eve da *Wall-E* di A. Stanton, Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 2008.  
 Fonte <https://go2think.com/movie-tv-sites-recommend/>



Fig.13 Locandina de *La Principessa e il Ranocchio* di R. Clements, J. Musker, Walt Disney Animation Studios, 2009.  
 Fonte [https://disney.fandom.com/it/wiki/La\\_principessa\\_e\\_il\\_ranocchio](https://disney.fandom.com/it/wiki/La_principessa_e_il_ranocchio)

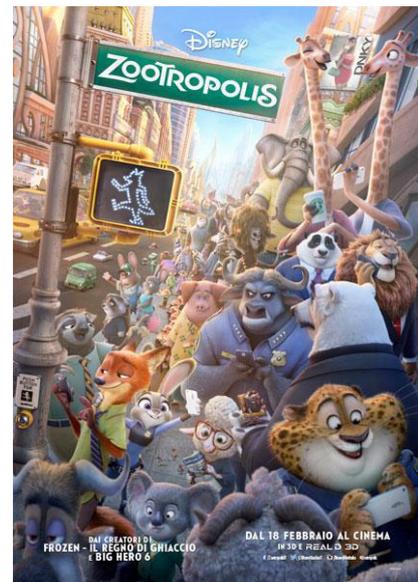


Fig.14 Locandina di *Zootropolis* di B. Howard, R. Moore, J. Bush, Walt Disney Animation Studios, 2016.  
 Fonte [https://www.themoviedb.org/movie/269149-zootopia/images/posters?image\\_language=es&language=de](https://www.themoviedb.org/movie/269149-zootopia/images/posters?image_language=es&language=de)



Fig.15 Bo Peep in frame di *Toy Story*, J. Lasseter, Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 1995.



Fig.16 Bo Peep in *Toy Story 4* di J. COOLEY Pixar Animation Studios, 2019.  
 Fonte <https://tw.observer/p/231572155>

## FONTI

### BIBLIOGRAFIA

- N. CIAMBRIGNONI, F. SANDRONI, *Il Maestro e Biancaneve*, Ancona, Quaderni della Mediateca delle Marche, 2005.
- M. CIOTTA, *Walt Disney, prima stella a sinistra*, Milano, Bompiani, 2005.
- O. DE FORNARI, *Walt Disney, il castoro*, Milano 1995, p.5.
- M. ELIOT, *Walt Disney – il principe nero di Hollywood*, Milano, Rizzoli, 2004.
- M. GIUSTI, *Dizionario dei cartoni animati*, Milano, Garzanti, 1993.
- R. LASAGNA, *Walt Disney e il cinema*, Alessandria, Falsopiano, 2001.
- G. RONDOLINO, *Storia del cinema*, Torino, UTET, 2000.
- G. RONDOLINO, D. TOMASI, *Manuale del film. Linguaggio racconto analisi*, Torino, UTET, 1995.
- F. TRUFFAUT, *Il Cinema secondo Hitchcock*, Parma, Pratiche, 1995.

### FILMOGRAFIA DI RIFERIMENTO

- M. ANDREWS, B. CHAPMAN, S. PURCELL, *Ribelle – The Brave*, Pixar Animation Studios, 2012.
- T. BANCROFT, B. COOK, *La Bella e la Bestia*, Walt Disney Feature Animation, Walt Disney Animation Studios, 1991.
- T. BANCROFT, B. COOK, *Mulan*, Walt Disney Feature Animation, Walt Disney Animation Studios, 1998.
- B. BIRD, J. PINKAVA, *Ratatouille*, Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures, 2007.
- C. CHAPLIN, *Tempi Moderni*, United Artists, 1936.
- R. CLEMENTS, J. MUSKER, *Aladdin*, Walt Disney Feature Animation, 2016.
- R. CLEMENTS, J. MUSKER, *Hercules*, Walt Disney Feature Animation, 1997.
- R. CLEMENTS, J. MUSKER, *La Principessa e il Ranocchio*, Walt Disney Animation Studios, 2009.
- R. CLEMENTS, J. MUSKER, *Oceania*, Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios, 2016.
- J. COOLEY, *Toy Story 4*, Pixar Animation Studios, 2019.
- P. DOCTER, R. DEL CARMEN, *Inside Out*, Pixar Animation Studios, 2015.
- M. GABRIEL, E. GOLDBERG, *Pocahontas*, Walt Disney Feature Animation, 1995.
- C. GERONIMI, H. LUSKE, W. JACKSON, *Alice nel Paese delle Meraviglie*, Walt Disney Productions, 1951.
- N. GRENO, B. HOWARD, *Rapunzel*, Walt Disney Animation Studios, 2010.
- D. HAND, P. PEARCE, W. COTTRELL, L. MOREY, W. JACKSON, B. SHARPSTEEN, *Biancaneve e i sette nani*, Walt Disney Productions, 1937.
- A. HITCHCOCK, *Il Sospetto*, RKO Production, 1941.
- B. HOWARD, R. MOORE, J. BUSH, *Zootropolis*, Walt Disney Animation Studios, 2016.
- W. JACKSON, H. LUSKE, C. GERONIMI, *Cenerentola*, Walt Disney Production, 1950.
- J. LASSETER, *Toy Story*, Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 1995.
- H. LUSKE, C. GERONIMI, W. JACKSON, *Le avventure di Peter Pan*, Walt Disney Productions, 1953.
- R. MOORE, *Ralph Spaccatutto*, Walt Disney Animation Studios, 2012.
- J. MUSKER, R. CLEMENTS, *La Sirenetta*, Walt Disney Feature Animation, Silver Screen Partners IV, 1989.
- A. STANTON, *Wall-E*, Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 2008.
- G. TROUSDALE, K. WISE, *Il Gobbo di Notredame*, Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation, 1996.
- B. WILDER, *Viale del tramonto*, Paramount Pictures, 1950.

### SITOGRAFIA

Sito ufficiale della Walt Disney Company:

<https://www.thewaltdisneycompany.com/investor-relations/#corporate-governance>.

Forbes magazine:

<https://www.forbes.com/companies/walt-disney/#da2cf6457307>