

DAL REALE ALLA FIABA, DALLA FIABA AL REALE.
ETICA E DIALETTICA DELL'IMMAGINARIO
CONTEMPORANEO
Aldo Pisano*

Abstract: The aim of this paper is to underline the rule of imaginary in the contemporary fables, analyzing the 'dialectic of imagination' which moves from 'symbolic' to 'Real' and viceversa. Firstly, this work will focus on evolution of Disney's cinematic universe whose narrations became more 'real' in the last movies through the psychoanalytic introspection of each character - especially the evil-ones. Secondly, the difference between hero's role in mythology and in classical fables will be compared, pointing out the psychoanalytic representation, which is function and foundation of the freudian Super-Ego in fairytales.

Keywords: Imaginary, Symbolic, Real, Ethics, Bettelheim, Disney

Comprendere la funzione del simbolico fiabesco nell'era contemporanea implica incontrare forme della sua manifestazione non solo nella narrazione letteraria, ma anche filmica e digitale. In questi ambiti, una delle produzioni più impegnative e ricche è sicuramente attribuibile al colosso Disney, a cui si farà qui spesso riferimento, essendo la sua incidenza sull'immaginario collettivo quasi onnipervasiva. Nello specifico, analizzare l'evoluzione della fiaba disneyana significa comprendere quali contenuti etici siano in corso di trasmissione dagli anni '30 in avanti. L'eredità Disney è un'eredità che non si consuma nel tempo, non retrograda rispetto alla contemporaneità, ma che anzi matura con essa cogliendo le esigenze sociali, culturali, educative ed etiche del momento storico di riferimento. Dunque, non si sta parlando di una mera fruizione estetica, ma bisogna tenere conto della dimensione performativa, in senso etico e socio-affettivo, che viene esercitata su milioni di persone, soprattutto sulle fasce di giovane età, mediante l'utilizzo di specifiche tecniche narrativo-comunicative. L'opera Disney è principalmente opera cinematografica e analizzarne i contenuti significa assumere il film

* Dottore in scienze filosofiche - Università della Calabria.

«come un oggetto di linguaggio, come luogo di rappresentazione, come luogo di narrazione, come momento di narrazione e come unità comunicativa: in una parola, del film come testo»¹.

Questa operazione è compiuta anche tramite l'uso di specifiche tecniche di produzione, infatti l'utilizzo dell'animazione agli esordi del cinema disneyano costituisce già un tentativo – oltre che di sperimentazione – di ricerca per un maggiore impatto mediatico sul pubblico. Con il rinnovarsi dei tempi, chiaramente il lungimirante colosso Disney non rimane fermo, anzi negli anni '90 decide di combinarsi con nuova forma di produzione, quali la Pixar:

Ciò che si impone immediatamente all'attenzione di pubblico e critica è la curatissima veste estetica delle nuove immagini che l'opera del 1995 [*Toy story*] suggella come un vero e proprio standard da cui, da quel momento in poi ogni film creato digitalmente non potrà più prescindere. Come *Biancaneve e i sette nani* (1937), primo lungometraggio d'animazione prodotto da Walt Disney a cui l'opera di Lasseter è stata spesso associata in quanto apripista di una nuova era dell'immaginario, i film della Pixar si dimostrano da subito capaci di generare meraviglia e stupore nella misura in cui risultano in grado di conferire vita in modo credibile a creature e oggetti di ogni tipo, quotidiani o fantastici che essi siano².

Dunque, sussiste una chiara relazione fra l'utilizzo dell'immagine, il modo in cui viene prodotta, e il suo impatto sull'immaginario³. Non solo la tecnica viene contestualizzata perché abbia maggiore influenza, ma anzi si potrebbe affermare che questo aggiornamento entra come esigenza nel processo evolutivo disneyano, perché costituisce il mezzo più funzionale alla trasmissione dei contenuti.

Allo stesso modo, dal punto di vista etico, Disney non si chiude in un'atavica dimensione assiologica lontana dal presente, ma si pone

¹ Francesco Casetti, Federico Di Chio, (1990) *Analisi del film*, Bompiani, Milano 2004 (XIV^a ed.), p. 1.

² Christian Uva, *Il sistema Pixar*, Il Mulino, Bologna 2017, pp. 59-60.

³ «Vi è un momento, da 1989 al 1999, in cui la fiaba e il cinema, più di ogni altro periodo, diventano complementari e si fondono credano una straordinaria alchimia che sazia l'appetito di incanto spettatoriale. Ciò accade proprio quando l'orizzonte digitale sembra ormai inglobare qualsiasi tensione al sogno e al fantastico e si concretizza attraverso il cosiddetto *Rinascimento Disney*» [Tommaso Ceruso, *Tra Disney e Pixar. La "maturazione" del cinema d'animazione americano*, Sovera, Roma 2013, p. 7].

ermeneuticamente in un contesto attuando di continuo un processo dialettico-evolutivo di riconfigurazione dell'esperienze morale, e lo fa in un'oscillazione che procede dal fiabesco al reale, dal reale al fiabesco.

Guardando alle opere classiche - da *Biancaneve e i sette nani* (1937) a *Toy story* (1995) - ci si rende conto che quella dimensione idealistico-dicotomica dei principi "bene" e "male" non solo va scemando, ma è messa in crisi già agli esordi, tra gli anni '40 e '60. Ora, seguendo il modello della fiaba classica, si assiste a un'iniziale esemplificazione dell'esperienza valoriale perché vi sia, da parte del giovane pubblico, una più fluida percezione del senso morale implicito nella narrazione. Tuttavia, Disney squarcia nel simbolico fiabesco, mostrando il Reale in tutta la sua brutalità: passando per la morte della madre di Bambi, e procedendo per *Mary Poppins* (1964), sino ad arrivare a *Toy Story 3* (2010), *Maleficent* (2014), e *Ritorno al bosco dei 100 Acri* (2018), l'elemento del realismo pare avere un ruolo preponderante. Infatti, i contenuti etici proposti richiamano anche un pubblico più consapevole e più adulto, in accordo a una percezione del reale che sfugge al processo di simbolizzazione: «L'animazione disegna scenari favolistici e favolosi. Il cinema, poi, li ripensa. Mentre porta avanti il proprio discorso a due dimensioni, la Disney non trascura il racconto per "volumi", liberando alcune fiabe dalle catene del fantastico per proiettarle nel mondo concreto di uomini e donne»⁴.

In realtà, questa operazione non è originariamente disneyana, ma fa riferimento a una tendenza propria della narrazione fiabesca. Come scrive Bruno Bettelheim:

Molti genitori credono che al bambino dovrebbero essere presentate soltanto la realtà conscia o immagini piacevoli e capaci di andare incontro ai suoi desideri: egli dovrebbe insomma essere esposto unicamente al lato buono delle cose. Ma questo alimento unilaterale nutre la mente soltanto in modo unilaterale, e la vita reale non è tutta rosa e fiori. [...] La cultura dominante preferisce fingere, soprattutto quando si tratta di bambini, che il lato oscuro dell'uomo non esista, e professa di credere in un'ottimistica filosofia del miglioramento. La stessa psicanalisi è vista come un sistema per rendere facile la vita: ma non era questo l'intendimento del suo fondatore. La psicanalisi fu creta

⁴ Valeria Arnaldi, *In grazia e bellezza. L'evoluzione della donna secondo Disney*, UltraShibuya, Roma 2016, p. 173.

per consentire all'uomo di accettare la natura problematica della vita senza esserne sconfitti o cercar di evadere dalla realtà⁵.

Dunque, la strega è strega perché è il prodotto di ciò che le è stato fatto, del male subito e immagazzinato come trauma, non metabolizzato, non superato. La strega, incarnazione falsificata del male assoluto, allora non è altro che il sintomo di un processo che può essere letto, lacanianamente, *après-coup*, in senso retrospettivo.

L'anamnesi permette di recuperare l'esperienza vissuta, di presentificare il passato così da comprendere il *perché* la strega sia tale, perché compia il male. Da qui, ad esempio, l'intera esposizione della storia di Maleficent diviene fondamentale perché suscita negli spettatori una comprensione empatica, tanto da decostruire quell'immagine piatta e stigmatizzata presentata in *La bella addormentata nel bosco* (1959) e svilupparne il percorso di costruzione del sé, che fa di Maleficent non più una strega ma la succube di un "principe"⁶, la cui funzione simbolica viene a sua volta capovolta, grazie all'intervento dell'elemento realistico.

In tal modo emerge come in ogni individuo bene e male convivano in maniera dicotomica, per cui a tutti è data la possibilità di una redenzione, tanto quanto di una dannazione: l'uomo è eticamente posto al centro fra queste due opposte tendenze. Si evince qui l'importanza del processo empatico, messo in atto dal testo-film. Come scrive Vittorio Gallese: «leggendo o ascoltando una frase che descrive un'azione compiuta da una mano si attiva la rappresentazione motoria della stessa azione»⁷, il che

⁵ Bruno Bettelheim, (1975) *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, Feltrinelli, Milano 2016 (XX^a ed.), p. 13.

⁶ Sempre in termini di analisi contestuale, nel caso della ormai famosissima Elsa di *Frozen* (2013), quanto in quello dell'attuale Elastigirl de *Gli Incredibili 2* (2018) emerge sempre di più la linea relativa alla parità di genere. Elsa non ha bisogno del principe, Elastigirl va a svolgere il suo lavoro, mentre il marito Mr. Incredibile assume sempre di più il ruolo del casalingo. Così, anche in Maleficent, che vive della sua solitudine, la figura di Aurora non ha bisogno del principe per risvegliarsi, permettendo un'indipendenza del genere femminile dal maschile. Elemento non presentissimo nei primi lungometraggi Disney. Questo perché, probabilmente, i primi lavori Disney manifestano un nuovo tentativo di produzione cinematografica nella forma dell'animazione, mentre più avanti nel tempo la Disney matura una sua visione del cosmo valoriale, una sua "filosofia" che attinge dalle urgenze del presente storico.

⁷ Vittorio Gallese, Valentina Cuccio, *The paradigmatic Body. Embodied Simulation, Intersubjectivity and the Bodily Self*, in T. Metzinger, J.M. Windt (a cura di), *Open MIND*, MIND Group, Frankfurt a. M. 2015, p. 11.

significa che anche attraverso una percezione indiretta dell'agire, si attivano le aree cerebrali del *neuro-mirroring* che potenziano e permettono l'esercizio dell'empatia.

L'emarginato, il reietto, prodotto del male è spesso colui sul quale si additano colpe, perché pare essere la figura più fragile su cui è possibile questa operazione di "scarico" della colpa morale, o addirittura della stessa esistenza del male in termini ontologici di cui l'antagonista diviene segno, cifra. Questa fragilità si potenzia, per cui la risposta, a volte, è quella dell'identificarsi con ciò che il collettivo proietta sul personaggio stesso: «I'm not good/ I'm not nice / I'm just right / I'm the witch» canta quasi in preda alla follia Meryl Streep, in *Into the woods* (2014). Una follia che è *sinthomo* del Reale incombente, inevitabile che ha ormai squarciato l'ordine simbolico e impone un'ardua presa di consapevolezza. Da qui, l'articolarsi della tensione fra l'individuazione e la personalità⁸, in cui la prima soccombe di fronte alla necessità collettiva di simbolizzare il male in un soggetto reale e su cui tale soggetto tende ad appiattirsi.

Questa procedura di mescolamento, tuttavia, si propone già nel 1964 con *Mary Poppins*, il momento in cui diviene strutturalmente evidente il binomio infanzia-responsabilità, fiaba-Reale, proprio come ha mostrato recentemente il film *Saving Mr. Banks* (2013). Dunque, se è necessario condensare nell'esperienza etica del quotidiano sia l'idillio/simbolico/fiabesco del mondo dell'infanzia, sia il reale del mondo della responsabilità, e se la buona *Paideia* è quella di educare sin da giovani alla responsabilità, al realismo - perché si prepari il fanciullo alla tragica verità dell'esistenza - quale modo migliore di farlo se non lavorando con una tecnica cinematografica innovativa mescolando attori reali e cartoni animati. Una scelta tecnica, che è anche il frutto di un compromesso funzionale per meglio rendere l'omogenea presenza di simbolico e reale, e questo avviene proprio in *Mary Poppins*. In realtà, questa imperante funzione del realismo, si traduce, per Bettelheim, in fiabe "amorali" che

non presentano nessuna polarizzazione e nessun raffronto fra buoni e cattivi; questo perché simili fiabe hanno uno scopo totalmente diverso. Queste storie o questi personaggi, come *Il gatto con gli stivali*, dove l'eroe assicura il successo mediante la frode, come la fiaba di Jack, che ruba il tesoro del gigante, costruiscono il carattere non promuovendo

⁸ Carl Gustav Jung, (1928) *Die Beziehungen zwischen dem Ich und dem Unbewussten*, tr. it. *L'io e l'inconscio*, a cura di Arrigo Vita, Bollati Boringhieri, Torino 2012.

scelte fra il bene e il male, ma dando al bambino la speranza che anche i più umili possono riuscire nella vita⁹.

Se negli altri cartoni, come ad esempio quelli firmati Warner Brothers, la dicotomia bene-male è mantenuta in eterna opposizione, senza forme risolutive (Willy il coyote e Beep-Beep, Taddeo e Bugs Bunny, Silvestro e Titti), nel cinema firmato Walt Disney, il Reale non è altro che l'istanza che raccoglie l'esperienza assiologica, non più eternizzando la polarità del conflitto¹⁰, ma superandola in una prospettiva naturalmente armoniosa ed integrativa tra bene e male, affidandola allo sviluppo etico del personaggio, quindi al percorso evolutivo dell'eroe.

Si consideri che con la narrazione filmica attuale, il bombardamento multimediale diventa funzionale all'attivazione di più canali che possano garantire il senso di una conoscenza che procede per esperienza diretta, non solo leggendo o ascoltando parole, ma anche osservando immagini, guardando video, percependo l'informazione in virtù di una pluri-stimolazione sensoriale. Questa non solo garantisce una maggiore assimilazione delle conoscenze, ma anche un maggiore sviluppo delle varie dimensioni nello spettatore/bambino: da quelle percettivo-attentive, a quelle logico-razionali e affettivo-relazionali, facendo leva sulle emozioni.

L'utilizzo di una formula narrativa (letteraria o filmica) per la trasmissione dei contenuti rappresenta un buon modo per potenziare le capacità empatiche, infatti la narrazione (sia essa orale o scritta) garantisce già una prima possibilità di simulazione anche dal punto di vista neurobiologico, per cui l'attivazione «dei neuroni specchio comporterebbe nell'osservatore di un'azione l'immediata comprensione dello scopo o dell'intenzione che la anima, creando la base per le relazioni intersoggettive che s'incardinano intorno al ruolo svolto dal corpo»¹¹.

Il dato di maggiore interesse sta proprio nel fatto che non solo l'esperienza diretta permette di attivare quelle specifiche aree cerebrali che quindi predispongono all'attività empatica. In questi termini, proprio la neonata neuroermeneutica della letteratura «si riferisce a una dinamica complessa dell'esperienza letteraria, che non viene scomposta nelle sue

⁹ Bruno Bettelheim, *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, p. 16.

¹⁰ Cfr. Andrea Tagliapietra, *Filosofia dei cartoni animati. Una mitologia contemporanea*, Bollati Boringhieri, Torino 2019.

¹¹ Renata Gambino, Grazia Pulvirenti, *Storie, menti, mondi. Approccio neuroermeneutico alla letteratura*, Mimesis, Milano-Udine 2018, p. 35.

manifestazioni parziali, ma riproposta nella sua dinamicità relazionale, coinvolgendo i livelli della fisicità, dell'emozione, della cognizione. E la qualità dinamica del movimento corporeo e dell'azione è rilevante in ognuno di essi»¹².

Attraverso la lettura di un testo, il soggetto riesce a immaginare ciò che legge ridefinendo quell'immagine della finzione letteraria come esperienza emotiva, mediante l'immedesimazione - e quindi l'empatizzazione - con il personaggio di una storia e dei suoi stati. Leggere è un veicolo per l'accumulo di esperienze emotivo-empatiche, ma *ascoltare e vedere* può esserlo ancora di più: «l'orientamento narrativo si inserisce a pieno titolo, all'interno dei modelli formativi di orientamento con l'intenzione di mettere al primo posto la dimensione autoriflessiva dei processi di costruzione dell'identità personale, lo sviluppo di competenze fondamentali per la progettazione di sé e dei propri progetti personali e professionali, l'incremento di potere di un soggetto sulla propria vita e sulle proprie scelte»¹³.

La narrativa digitale e/o multimediale, di cui fa ampio uso Disney mediante l'immagine cinematografica, tende a dissipare la funzione immaginativa del bambino scavalcando spesso la funzione della fiaba in quanto mediatore simbolico: «Oggi la maggior parte dei bambini conoscono le fiabe solo in versioni edulcorate e semplificate che attenuano il loro significato e le privano dei contenuti più profondi: versioni come quelle dei film e degli spettacoli televisivi trasformano le fiabe in uno spettacolo privo di significato»¹⁴. Si consideri, però, che i temi e i contenuti a fondamento psicoanalitico vengono comunque mantenuti: il distacco madre/figlia (*Maleficent*, 2014), la fine dell'infanzia (*Toy Story 4*, 2018), il complesso edipico (*Il re leone*, 1994).

¹² Renata Gambino, Grazia Pulvirenti, *Storie, menti, mondi. Approccio neuroermeneutico alla letteratura*, p. 45.

A tal proposito: «se l'empatia è connessa alla lettura del testo letterario in termini di correlati neurali, non è eccessivo implicarne l'utilizzazione come strumento di formazione di competenze prosociali, oltre che di quelle relative all'educazione letteraria *stricto sensu* (comprensione, analisi, interpretazione, contestualizzazione). La consistenza del loro possibile conseguimento sembra confermata anche in virtù dei processi neuro-cognitivi di tipo empatico che si verificano durante la lettura del testo» [Giuseppe Longo, "Empatia e letteratura Un approccio neurocognitivo agli obiettivi formativi della didattica del testo", in *Formazione e Insegnamento*, IX, n° 3, "Pensa multimedia", 2011, p. 177].

¹³ Federico Batini, Simone Giusti (a cura di), *Le storie siamo noi. Gestire le scelte e costruire la propria vita con le narrazioni*, Liguori editore, Napoli 2009, p. 111.

¹⁴ Bruno Bettelheim, *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, p. 28.

Quindi, l'operazione disneyana è una tipica operazione che viene eminentemente svolta dall'attuale pedagogia "digitale": mantenere i significati tradizionali, ma veicolandoli secondo le modalità della cultura giovanile contemporanea, avvalendosi però di un registro simbolico-fiabesco, che spesso si dissipa in narrazione eccessivamente realistiche, tali da evadere l'ordine del simbolico, per accedere direttamente a quello del Reale.

Tra mito e Fiaba

Nell'immaginario cinematografico odierno è soprattutto importante da considerare la differenza sostanziale fra l'eroe umano e quello mitologico. Il cinema disneyano, infatti, propone l'eroe dell'immaginario classico ponendolo – come si diceva - in un registro sempre più reale. L'immaginario è destituito dal classico, il personaggio è in tutto e per tutto umano, la sua esistenza è intessuta di relazioni, di conflitti che lo attanagliano, allontanandolo da quell'eroe super-umano, derivato della divinità. Anche quando viene condotta questa operazione in *Hercules* (1997) – prodotto in tutto e per tutto riferito alla classicità greca - l'eroe rappresentato vive sempre un'esistenza destituita dalla sua dimensione divina, che lo porta alla "condanna" della mortalità, tale da rendere il protagonista più vicino allo spettatore¹⁵, più umano o, ancora meglio, più reale: «In a postmodern world, competing visions of morality exist. Disney steps into the fray to advocate certain moral lessons and does so by creating characters who experience universal emotions and angst, characters with whom children will identify»¹⁶. Scrive Bettelheim, riguardo la funzione dell'identificazione, che la fiaba «mostra al bambino come può dar corpo ai suoi desideri distruttivi in un solo personaggio, ricevere desiderate soddisfazioni da un altro, identificarsi con un terzo, avere attaccamenti ideali con un quarto e così via, a seconda dei suoi bisogni del momento»¹⁷.

Ora, stando al modo in cui si concepisce la struttura e il valore identificativo del mito, si è di fronte a una situazione particolare. Infatti, già in Platone¹⁸ - più avanti citato dallo stesso Bettelheim - il mito riportato nella

¹⁵ Cfr. Annalee Ward, *Mouse morality. The rethoric of Disney Animated Film*, University of Texas press, Austin 2002, p. 81.

¹⁶ Ibidem.

¹⁷ Bruno Bettelheim, *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, p. 171.

¹⁸ A questo proposito si rimanda a: Amelia Broccoli, *Educazione e dialettica nel pensiero antico*, Laboratorio edizioni, Cosenza 2018; Paolo Impara, *Platone filosofo dell'educazione*,

letteratura ha un valore formativo dato dal fatto che esso costruisce un modello di virtù esemplare, tramite la raffigurazione di divinità virtuose. Nonostante Platone conduca notoriamente un'aspra critica all'arte, allo stesso tempo valorizza quella letteratura che mostra un modello della divinità da seguire, da imitare, chiaramente senza poterne raggiungere a pieno lo *status*, che di fatto corrisponde a un "Sé ideale".

Per Platone esistono forme di arte non completamente falsate che permettono di restituire il vero, anche se in maniera "velata", una considerazione che è anche ciò che contraddistingue l'origine del pensiero filosofico come passaggio da mito al *lógos*.

Ora, nella visione platonica, ciò che la letteratura mima o rappresenta non è altro che un mondo di modelli, di esempi imbevuti di religiosità. Di fatti, la ricorrenza agli dei olimpici, alla loro presenza fra gli uomini - e tutta la visione "volgare" di divinità che si danno a capricci umani - è quella visione che Platone rigetta. La letteratura propone modelli educativi, esempi che plasmano il carattere e possono farlo nel momento in cui ciò che essa propone si identifica con modelli di virtù: qui si può collocare la differenza fra falsità e verità letteraria. Gli dei sono *exempla*, quindi non sono avvezzi alle faccende umane, e laddove la letteratura o il mito propongono questa visione delle divinità greche, allora si può conferire a essa un valore educativo in quanto è aderente al vero, a quella coincidenza fra divinità e virtù.

Solo così, gli dei possono essere un ideale regolativo per l'agire umano; un modello eternamente raggiungibile, supererogativo, tuttavia mai attuabile:

Gli eroi mitici sono di dimensioni ovviamente sovrumane, e questo è un aspetto che contribuisce a rendere queste storie accettabili per il bambino. Altrimenti il bambino si sentirebbe schiacciato dalla richiesta implicita di emulare l'eroe della propria vita. I miti sono utili alla formazione non della personalità totale, ma soltanto del Super-io. Il bambino sa che non potrà mai essere all'altezza della virtù dell'eroe, o emulare le sue imprese; da lui ci si può aspettare soltanto che imiti l'eroe in misura molto limitata; così il bambino non viene sconfitto dalla discrepanza fra questo ideale e la propria piccolezza.

Tuttavia, i veri eroi della storia, per il fatto di essere persone come ciascuno di noi, inducono il bambino ad avvertire la propria piccolezza quando si confronta con loro. Cercare di farsi guidare e ispirare da un

Armando ed., Roma 2002; Dario Costantino, *La parola etica. Pedagogia, democrazia e insegnamento nei dialoghi giovanili di Platone*, Clueb 2007.

ideale che nessun essere umano può pienamente raggiungere non costringe per lo meno a sentirsi sconfitti, ma le lotte per emulare le imprese di grandi personaggi della realtà sembra disperata al bambino e ingenera in lui sentimenti d'inferiorità, perché egli sa di non poterlo fare e poi perché teme che altri invece possano farlo¹⁹.

L'importanza di fornire dei modelli di virtù trova una sua esplicitazione sia nella tradizione orale, sia poi nella tradizione scritta. Partendo dall'epopea di Gilgameš²⁰, si può rilevare l'interesse che l'intreccio fra identità, tradizione e mito propone. Esso è frutto di un processo che viene tramandato di generazione in generazione, custodendo in sé l'insieme dei valori culturali e morali di un determinato sistema di credenze, di una specifica area geoculturale.

Dunque, l'atto di trasmissione (messo per iscritto o tramandato oralmente) è già immediatamente un atto etico, che presiede al mantenimento di una continuità valoriale nella memoria collettiva, secondo una continuità circolare che passa di padre in figlio. In questo senso, la fiaba assume un valore didascalico, più o meno esplicito, tracciando il percorso dell'eroe fiabesco. Come scrive Bettelheim:

è caratteristico delle fiabe esprimere un dilemma esistenziale in modo chiaro e conscio. Questo permette al bambino di afferrare il problema nella sua forma più essenziale, mentre una trama più complessa gli renderebbe le cose confuse. La fiaba semplifica tutte le situazioni. I suoi personaggi sono nettamente tratteggiati, e i particolari, a meno che non siano molto importanti, sono eliminati. Tutti i personaggi sono tipici anziché unici. Contrariamente a quanto avviene in molte moderne storie per l'infanzia, nelle fiabe il male è onnipresente come la virtù. Praticamente in ogni fiaba il bene e il male s'incarnano in certi personaggi e nelle loro azioni, così come il bene e il male sono onnipresenti nella vita e le inclinazioni verso l'uno o verso l'altro sono presenti in ogni uomo. È questo dualismo che pone il problema morale, e richiede la lotta perché possa essere risolto²¹.

Poco più avanti, lo stesso Bettelheim cita Platone:

¹⁹ Bruno Bettelheim, *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, pp. 42-44.

²⁰ Cfr. *L'epopea di Gilgameš*, a cura di N. K. Sanders, Adelphi, Milano 1986.

²¹ Bruno Bettelheim, *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, p. 14.

Platone – che probabilmente comprese che cosa forma la mente dell'uomo meglio di alcuni dei nostri contemporanei i quali vogliono che i loro figli piccoli siano messi a contatto soltanto con persone “reali” e con eventi di tutti i giorni – sapeva quale fosse il valore delle esperienze intellettuali per il conseguimento della vera umanità. Egli suggerì che i futuri cittadini della sua repubblica ideale iniziassero la loro educazione letteraria dall'apprendimento dei miti, piuttosto che da meri fatti o dai cosiddetti insegnamenti razionali. Perfino Aristotele, maestro della pura ragione, disse: “L'amico della saggezza è anche un amico del mito”. [...] È generalmente riconosciuto che i miti e le fiabe ci parlano nel linguaggio di simboli che rappresentano un contenuto inconscio²².

Questo permette di focalizzare l'attenzione sulla relazione che si stabilisce fra il mito e la psicoanalisi, ma anche ad un altro importante motto socratico che, insieme al “conosci te stesso”, si trova scritto sul tempio di Delo: “nulla di troppo”.

Se il primo monito analizza il tema della conoscenza di sé, il secondo è ravvisabile proprio in quel concetto che è la *hybris*, la tracotanza o la *dismisura*²³. L'uomo che “vuole troppo” è l'uomo che non conosce il limite, che tenta di superare il giusto e misurato che gli è concesso, è dunque un uomo che tende a snaturarsi, nel tentativo di una pallida imitazione degli dei²⁴; questo uomo «tende a minacciare l'ordine del mondo e pertanto si espone al castigo degli dei»²⁵, quindi alla *nemesis*.

La dea *Nemesi* ristabilisce l'ordine, punendo la tracotanza e diventando così la forma più esplicita di ammonimento contro il circolo eterno dell'inesauribilità umana del meccanismo del desiderio²⁶. Dunque, la divinità, *Jupiter*²⁷, il padre pone la legge per circoscrivere lo spazio della *hybris*

²² Ivi, pp. 38-40.

²³ Cfr. A.V., *Hybris*, (2000) *Le garzantine Antichità classica*, Le Garzantine, Milano, p. 690.

²⁴ In questo caso, si consideri la riflessione da un punto di vista strettamente laico e quindi simbolico. Le divinità greche sono rappresentazioni di elementi presenti nella natura, di spazi, luoghi e temi simbolicamente esteriorizzati nella narrazione mitologica. Un uomo che imita un dio è pertanto leggibile come la tecnica che imita uno specifico “potere” della natura.

²⁵ A.V., *Nemesi*, (2000) *Le garzantine...*, p. 950.

²⁶ Cfr. Jacques Lacan, *Le séminaire de Jacques Lacan. Livre VI. Le désir et son interprétation (1958-1959)*, tr. it. *Il seminario. Libro VI. Il desiderio e la sua interpretazione*, a cura di A. Di Ciaccia, Einaudi, Torino 2016.

²⁷ A proposito di questo, nel *Vocabolario delle istituzioni indoeuropee* l'analisi etimologica condotta sul termine “padre” rinvia a una duplice accezione, data l'esistenza di due lemmi

tracciando un limite, il padre definisce i divieti poi necessari alla costruzione del Super-io in quanto istanza morale:

la psicoanalisi suggerisce, qui come in altri casi del totemismo, di prestare fede ai credenti che chiamano il dio padre, come chiamavano progenitore il totem. Se la psicoanalisi merita una qualche considerazione, allora, nonostante tutte le altre origine e tutti gli altri significati di dio, sui quali la psicoanalisi non può fare luce, l'aspetto paterno dell'idea di dio deve essere estremamente importante. [...]. Il totem può essere, così, la prima forma del sostituto paterno, il dio invece una forma successiva nella quale il padre ha riacquisito la sua figura umana²⁸.

Inoltre - facendo una riflessione rispetto al brano di Bettelheim sopra citato - è interessante considerare proprio come l'opera Disney che, come si diceva, oltre a provvedere sin dagli anni '30 a ripresentare il modello della fiaba

residui che indicano la figura paterna: “atta” e “pater”. Secondo Benveniste, questo doppio utilizzo di un significante rinvia a un duplice significato del “padre”. Nel caso di “pater” (la cui origine non è definibile, ma si mantiene in molte lingue di derivazione indoeuropea tra cui latino, greco e gotico) si fa riferimento a una relazione di tipo simbolico-universale che si riferisce ad un dio-padre mitologico [Émile Benveniste, (1969) *Il vocabolario della parentela*, in *Il vocabolario delle istituzioni indoeuropee. Economia, parentela, Società*, Vol. 1, Einaudi, Torino 2001, p. 163]; nel caso di “atta”, invece, ci si riferisce al « “padre che nutre”, colui che alleva il bambino» [Ibidem]. Ora, in quest'ultima accezione si riscontrano derivazioni linguistiche diacroniche del tipo “tata”, da cui dovrebbe derivare a sua volta l'italiano “papà” o l'anglosassone “dad”: questa modalità espressiva con cui ci si rivolge al padre è tendenzialmente informale, richiamandone quindi la funzione relazionale diretta padre-figlio. Così, questa accezione definisce un rapporto di carattere intimo, biologico, diretto sin anche emotivo. Diversamente, “pater” assume nel tempo una funzione sempre più simbolica, riferita anche a una normatività di carattere giuridico, o a un dio nell'ambito religioso. Infatti - sempre come analizza Benveniste - “pater” è «la qualifica permanente del dio supremo degli Indoeuropei. Figura al vocativo nel nome divino di *Jupiter* [Ju-piter: Ju + piter (assonante con “pater”): la forma latina *Jupiter* è nata da una formula di invocazione: **dyeu pater* ‘Cielo padre!’, che corrisponde esattamente al vocativo gr. *Zeû páter*» [Ivi, p. 162]. Dunque, anche l'analisi etimologica mostra la valenza simbolica del padre, riferita alla divinità [cfr. Sigmund Freud, (1913) *Totem und Tabu: Einige Übereinstimmungen im Seelenleben der Wilden und der Neurotiker*, tr. it. *Totem e tabù. Alcune concordanze sulla vita psichica dei selvaggi e dei nevrotici*, in Sigmund Freud, *Totem e tabù. L'avvenire di un'illusione. L'uomo Mosè e altri scritti sulla religione*, a cura di Alberto Luchetti, Fabbri, Milano 2014, pp. 19-224], alla legge e, psicanaliticamente, ad una figura nomotetica fondamentale per la costruzione dell'istanza psichica dello *über-Ich*. Qui, in sostanza, “pater” indica il Nome-del-Padre; portando così alla luce l'intreccio fra psicoanalisi e mitologia.

²⁸ Sigmund Freud, (1913) *Totem und Tabu...*, pp. 206-207.

classica, ha anche maturato al suo interno una sempre maggiore autonomia filosofica. Infatti, negli ultimi *live-action*, si perde la polarità bene-male, una maturazione derivante proprio dall'indagine psicoanalitica sul personaggio:

I personaggi delle fiabe non sono ambivalenti: non buoni e cattivi allo stesso tempo, come tutti noi siamo nella realtà. Ma dato che la polarizzazione domina la mente del bambino, domina anche le fiabe. Una persona è buona o cattiva, mai entrambe le cose. Un fratello è stupido, l'altro intelligente. Una sorella è virtuosa e industriosa, le altre sono spregevoli e pigre. [...]. La presentazione delle polarità del carattere permette al bambino di comprendere facilmente la differenza fra le due cose, il che non potrebbe fare con uguale facilità dove i personaggi s'ispirassero maggiormente alla vita, con tutte le complessità che caratterizzano le persone reali²⁹.

Un meccanismo che ha trovato la propria apoteosi proprio in *Maleficent* del 2014, e un po' meno nel sequel del 2019 che, al contrario, mostra la necessità di recupero di una polarità pulita. In linea con la de-mitizzazione disneyana della dicotomia fiabesca bene-male, *Maleficent* nel suo sarcasmo, nella perfezione dei suoi lineamenti ma anche nella sua cura per Aurora, incarna lo spirito del Reale mantenendo un'oscillazione insuperabile fra il bene e il male. E tale rimarrà, sino al finale del sequel del 2019, vestendo un ultimo abito, la cui indicazione estetica è chiara: la sfumatura dal nero al bianco costituisce una cifra simbolica sullo *status* della protagonista, ora più umana che fata e collocatasi nello spazio "di mezzo", grigio e non polarizzato, tipico dell'umano.

Paradossalmente, questa nuova linea disneyana - che come principio assume il Reale anziché la fiaba - scade con il film del 2019, ma si nota la ricomparsa di un'antagonista, di un "cattivo" impersonificato dalla regina Ingrid che in qualche modo va a sostituire il ruolo della Malefica del 1954, nella sua prestazione da *femme fatale*.

In questi casi, infatti, si verificano delle inversioni di marcia verso il tipico eroe fiabesco, mentre in altre circostanze, siano essi di opere scritte od opere filmiche, si presentano personaggi che non sono eroi imitabili in tutto e per tutto, proprio perché possiedono un *quid* in più rispetto all'uomo ordinario, riproponendo la funzione del mito. Non a caso nascono nella

²⁹ Bruno Bettelheim, *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, p. 15.

fumettistica come super-eroi³⁰, ossia come coloro che stanno “al-di-sopra” dell’eroe classico. Il super-eroe non si identifica con un “io” ordinario, ma appunto con un “Super-Io”, il che riconfermerebbe la posizione di Bettelheim, e da qui anche la possibilità di spiegare l’utilizzo del prefisso super- [ted. *Über*].

E se il super-eroe rappresenta l’istanza psichica della moralità, del consolidarsi della coscienza etica in virtù di atti e responsabilità, non è un caso che il celebre *Spider-man* (super-eroe firmato Marvel) sia condannato ad assumersi pesantissime responsabilità etiche, secondo la ormai notissima frase che lo riguarda direttamente: «Da grandi poteri derivano grandi responsabilità»³¹. Una sentenza che conferma ancora il nesso tra il super-eroe e la formazione del super-io.

Nello specifico, in questo ormai sconfinato universo *DC* e *Marvel*, si intuisce il senso del ragionamento di S. L. Jackson nei film della trilogia di Shyamalan che comprende *The Unbreakable*, *Split* e *Glass*. Jackson, infatti, che interpreta “L’uomo di vetro”³² esprime consapevolmente l’idea che i super-eroi, coloro che sono dotati di capacità sopra la norma, coincidano con quegli dei dell’antichità tanto decantati. Questa linea di connessione restituisce nella contemporaneità il rapporto tra fiaba e mito.

L’odierna mitologia dei super-eroi è tale in virtù dell’ontogenesi del super-eroe stesso. Questi non sceglie di esserlo: sia la natura, sia il caso (con eventuale discussione sull’idea della predestinazione) assegnano a un uomo la possibilità di essere un super-uomo o, in riferimento al lessico della narrazione fiabesca, l’eroe diventa un super-eroe.

Tuttavia, chi tenta di sfidare i protagonisti dell’universo di Stan Lee sono spesso anti- supereroi che tentano di acquisire le stesse capacità assegnate naturalmente ai protagonisti, ma lo fanno in maniera illegittima, non per natura. Essi costruiscono strani marchingegni frutto della tecnica o della manipolazione genetica; esiste una sorta di tacita messa in guardia di

³⁰ Si ricordi che Disney ha anche acquistato Marvel, casa di produzione cinematografica relativa all’universo dei supereroi.

³¹ Cfr. *Spider-man*. Dir. Sam Raimi. Perf. Tobie Maguire, Willem Dafoe, Kirsten Dunst, James Franco. Columbia Pictures, Marvel Enterprises, Laura Ziskin Productions. 2002. Film.

³² Cfr. *Unbreakable – Il predestinato*. Dir. M. Night Shyamalan, Per. Bruce Willis, Samuel L., Jackson. Touchstone, Blinding Edge Pictures. Film. 2000.

Split. Dir. M. Night Shyamalan, Per. James McAvoy, Anya Taylor-Joy, Betty Buckley. Blinding Edge Pictures, Blumhouse Productions. Film. 2016.

Glass. Dir. M. Night Shyamalan, Per. Bruce Willis, Samuel L., Jackson, James McAvoy. Blinding Edge Pictures, Blumhouse Productions. Film. 2019.

fronte alla degenerazione tecnologica: l'anti-supereroe tenta di imitare il super-eroe. La conclusione spesso tipica è la sconfitta dell'antagonista e quindi il suo collasso, causato da un *tilt* del prodotto che il "cattivo" stesso ha costruito: l'aliante di Goblin ucciderà così l'anti-supereroe in Spider-man. Qui la *hybris* incontra la *nemesis* divina che, traslitterando, coincide con la rivendicazione della natura di fronte all'illusione della conoscenza³³, intesa come fallace possibilità di controllo totale sulla tecnica da parte dell'uomo.

Nel suo complesso, la produzione disneyana funziona proprio per la sua mancanza di ovvietà, perché mette in moto un dispositivo interpretativo, offrendo un testo da leggere, rileggere, scrutare (per chi non è cieco al significato). Nel caso specifico, l'opera filmica - o relativa alla ormai onnipervasiva serialità - ripropone l'estetica come un « "pensare per immagini", che si caratterizza sia come un movimento di pensiero che si produce per mezzo di immagini, sia come una riflessione che prende sul serio le immagini stesse e il loro potere di significazione»³⁴.

Il cinema, lavorando per concetti-immagine³⁵ ne mostra l'intrinseca pluristabilità³⁶; da qui l'applicabilità all'immagine filmica del wittgensteiniano "vedere come" [ted. *Sehen als*]³⁷, inteso come la ricerca di un significato che sta al di sotto della semplice percezione immediata e che costituisce l'esercizio filosofico per eccellenza, in quanto ricerca di senso.

Si configurano degli originari bisogni antropologici: quello della memoria e della sopravvivenza, quello del mito, delle leggende che diano senso e costruiscano un'identità restituendo - in un linguaggio simbolico - una verità velata, nascosta, da decodificare. Questo offre all'uomo l'occasione di formarsi, riconoscersi, ricordare i pericoli e gli errori commessi, senza doverli affrontare realisticamente. Così, le grandi storie dell'umanità diventano il riflesso strutturale del sogno: raccontano una verità forte ed evadono la censura onirica della coscienza collettiva, lo fanno utilizzando il simbolico pur restando con i piedi ben radicati nel Reale.

³³ Cfr. Steven Sloman, Philip Fernbach, *L'illusione della conoscenza. Perché non siamo mai da soli*, Raffaello Cortina ed., Milano 2018.

³⁴ Marcello Ghilardi, *Filosofia nei manga. Estetica e immaginario nel Giappone contemporaneo*, Mimesi, Milano-Udine 2020, p. 12.

³⁵ Andrea Sani, *Ciak, si pensa! Come scoprire la filosofia al cinema*, Carocci, Roma 2016.

³⁶ Cfr. Danilo Sirianni, *Vedere come. Iconismo e pluristabilità tra visione e linguaggio*, Aracne, Roma 2017.

³⁷ Cfr. Ludwig Wittgenstein, (1953) *Philosophische Untersuchungen*, tr. it. a cura di M. Trinchero, *Ricerche filosofiche*, Einaudi Torino, 2009.