

I Classici Cattivi...

Essere cattivi...

I cattivi nel mondo Disney hanno sempre avuto un posto di riguardo nello sviluppo delle trame. Naturalmente è su di loro che poggia gran parte della storia, sono loro il motore della vicenda.

Spesso si tratta di cattivi sopra le righe, con una forte propensione all'umorismo e alla caricatura, come ad esempio Crudelia De Mon (*La carica dei 101*), Madame Medusa (*Le avventure di Bianca e Bernie*) o Ursula (*La sirenetta*) tutte caratterizzate con estrema ironia. E come si può dimenticare la spassosissima maga Magò della "Spada nella roccia"?

Ma ci sono alcuni cattivi che prendono molto più seriamente il loro ruolo, arrivando a commettere azioni veramente orribili che non escludono neanche l'omicidio, come è il caso del fraticida Scar (*Il re leone*), o del giudice Frollo (*Il gobbo di Notre Dame*). Ma nonostante queste azioni anche loro, per alcuni versi, tendono ad agire con un tocco di sarcasmo, volendosi anche ritagliare, nel corso delle pellicole, un siparietto musicale, come sembra essere tradizione degli ultimi lungometraggi, da "Basil l'investigatopo" in poi.

La Triade

Ma tra tutti questi personaggi sinistri ce ne sono tre che non esito a definire "la triade oscura"; tre cattivi che non hanno nulla di umoristico, totalmente votati al male e verso i quali non c'è alcuna speranza di dialogo: Grimilde (*Biancaneve e i sette nani*), Malefica (*La bella addormentata nel bosco*) e Cornelius (*Taron e la pentola magica*). Tre personaggi che sono padroni di forze oscure, per i quali la magia nera non ha segreti. Questi tre villains hanno delle caratteristiche proprie ma anche alcuni tratti che li accomunano: oggetti e luoghi simbolo.



Grimilde è la prima, apparsa in "Biancaneve e i sette nani" del 1937, animata da Arthur "Art" Babbit. E' una donna glaciale, regale e vanitosa, intoccabile nella sua bellezza. E' la regina di un regno di facciata: perfetto, pulito, elegante, ma che nasconde dentro di sé il marciume di sotterranei polverosi, ornati di ragnatele e scheletri in mezzo ai quali prosperano topi e ragni. Quest'ambiente rispecchia il vero volto di questo personaggio:

dietro una facciata affascinante, si nasconde un animo vuoto, egoista ed egocentrico, proteso solamente verso la continua conquista della bellezza, di un volto che non ha eguali nel regno. Una donna che pur di esternare la sua bellezza prorompente non esita a fasciare il suo corpo con un vestito che quasi ne castiga le forme, ma in realtà

serve proprio a sottolineare le varie curve di un corpo che ancora si rende perfetto; un indumento che le incornicia il bellissimo volto in un cappuccio che tiene a bada la fluente chioma. Il vestito è un esempio di eleganza raffinata tra il viola della tunica, il nero del mantello nella parte esterna ed il rosso sangue in quella interna, quasi a voler simboleggiare il fatto che esteriormente la regina è un monolito di austera durezza, ma dentro, all'interno, può bruciare come una fornace se si osa sfidare la sua vanità. E la vuotezza dell'animo di Grimilde si riflette nell'ambiente che la circonda: non ci sono servitori, né dame di compagnia. Il castello è deserto e privo di quel calore che dovrebbe avere un luogo che è il centro della vita di un regno. La solitudine regna nelle sale del maniero così come dilaga nel cuore della regina. Del resto il centro



dell'interesse di Grimilde è il volto perfetto, tutto il resto passa in secondo piano.

Grimilde non si può veramente definire strega, non comanda gli elementi, non può lanciare incantesimi a distanza, ma possiede un laboratorio che fa di lei un'abilissima regina dell'alchimia, e con le sue pozioni saprà mutarsi e uccidere.

Quando Grimilde scopre che il cacciatore l'ha tradita,

rifiutandosi di uccidere Biancaneve, come lei gli aveva ordinato di fare, l'ira prende il sopravvento nella mente di Grimilde e la regina scende nei sotterranei per mettere in atto il suo piano. La scena della discesa verso il laboratorio è breve ma spettacolare: in un unico carrello verticale verso il basso vediamo Grimilde, avvolta nel suo enorme mantello, scendere di corsa le scale a chiocciola fino a giungere nel laboratorio. Questa di Grimilde non è solo una discesa fisica, ma anche mentale: è qui che scopriamo il vero lato oscuro e malefico di questa donna, nel mutare delle architetture che la circondano, che si fanno più tetre e marcescenti, riflesso del suo vero animo. E nella cantina troveranno anche posto una bara ed uno scheletro impiccato ad una parete, mentre una torma di topi seguirà l'arrivo della regina, strisciando tra numerosi teschi lasciati in giro un po' ovunque nel sotterraneo. Ed il mantello, come sarà fatto anche in altre scene di altri cattivi, enfatizzerà i movimenti della donna, rendendola spettacolare ed in un certo senso potente. Ma proprio quei teschi umani, e quegli scheletri, sparsi per le cripte del castello ci fanno sorgere una domanda: sono per caso i resti dei suoi numerosi amanti? Possibile che Grimilde, nel suo egoismo, abbia voluto assaporare il piacere della conquista sull'altro sesso. E forse è proprio per questo motivo che la causa scatenante, la goccia che fa traboccare il vaso (dell'invidia) nei confronti di Biancaneve, sia stato proprio quel principe, da lei spiato ad inizio film, che ha osato rivolgere le sue attenzioni amorose verso la

fanciulla vestita di stracci, lasciando in secondo piano lei, la regale bellezza che non aveva mai avuto rivali prima di quel momento. Il principe quindi potrebbe essere l'inconsapevole causa scatenante dell'odio omicida covato da Grimilde nei confronti della figliastra.

Nel laboratorio della regina non troveremo sfere di cristallo o bacchette magiche.

L'unico oggetto magico in possesso di Grimilde è lo Specchio dal quale invoca il mago che le rivela la verità di tutto ciò che la circonda, forse lo stesso mago che le ha insegnato i segreti dell'alchimia con la quale può mantenersi giovane, cercando così di far trionfare la sua vanità.



E' certo però che le conquiste di Grimilde potrebbero essere solamente sensoriali, non potendo lei provare né amore né altro tipo di sentimento verso gli altri, il suo amore incondizionato lo rivolge solamente al suo riflesso nello specchio. Ma di questa mancanza anche lei è vittima: nessuno la



ama o prova affetto per lei. Gli unici personaggi che le reputano una certa attenzione sono due avvoltoi, ma anche in questo caso è un interesse puramente fisico.

I due avvoltoi la incontrano nel momento in cui Grimilde si è trasformata in vecchia, mentre con la sua mela avvelenata si reca nella casa dei nani per uccidere Biancaneve. Gli avvoltoi capiscono subito quello che accadrà tra breve, sanno già che quella vecchia donna sarà il loro futuro

banchetto. Percepiscono la morte che già la segue: nel momento in cui la vedono un sorriso si disegna sui loro volti. Hanno capito che quella vecchia ha ancora poche ore di vita e che presto quel corpo potrebbe diventare un lauto pasto. Da quel momento gli avvoltoi seguono la regina\vecchia, finchè, una volta precipitata nel burrone, potranno planare a saziare la propria fame. A ben guardare, anche lo spettatore potrebbe intuire il finale della tragedia osservando le similitudini tra gli uccelli e la regina: entrambi vestiti di nero, il loro becco ricurvo fa il paio con il naso adunco della regina, ed anche i capelli della donna, ormai bianchi ed incanutiti, ricordano il colletto di piume bianche dei due volatili. Ecco dunque che l'unico sentimento esternato per Grimilde è solamente un desiderio di cibo, e nulla più. Ma a lei non interessano i sentimenti, lei vuole solo appagare la sua smodata vanità...

Quella stessa vanità, mista ad una forte dose di gelosia, che determina le azioni di Malefica, animata da Marc Davis (autore anche della splendida Crudelia De Mon, altra cattiva elegante e folle...) nel 1959. Malefica è una strega nel vero senso della

parola: comanda fulmini e tempeste, crea foreste di rovi, lancia maledizioni mortali e rende sonnambule le sue vittime per poterle manipolare a suo piacimento.



La sua determinazione è spietata, ma in un certo senso la acceca anche, dimostrando una sua certa superficialità: quando chiederà ai suoi folletti se hanno trovato la principessa, scopre con disappunto che loro, per sedici anni, hanno sempre cercato una bimba nella culla; ma lei dove era in tutti questi anni? Cosa faceva? Perché non ha controllato prima l'operato dei suoi goblin? Forse l'odio e la rabbia le impedivano di agire lucidamente:

più tardi, avverato il suo maleficio sulla principessa, ormai dormiente, e reso prigioniero il principe, l'unico in grado di risvegliare la bella addormentata, confiderà al suo corvo prediletto che “finalmente, dopo sedici anni, dormirò bene”...

E quindi possiamo pensare che in tutto questo tempo il suo unico pensiero sia stato quello di vedere avverato il suo maleficio, di poter finalmente rovinare la vita del Re e della Regina, gettandoli in un dolore quale solo la perdita di un figlio può generare.



E intanto i folletti, privi di un controllo reale, continuavano inconsapevoli a fallire nella loro missione.



A questo punto entra in scena Diablo, il corvo prediletto di Malefica. Sarà lui a scoprire il luogo dove la principessa Aurora, ormai sedicenne, viene tenuta nascosta. Ancora una volta, al fianco del cattivo appare un accompagnatore, un famiglio che è votato in totale al suo padrone.

E qui, come in Grimilde, troviamo un corvo, anche se con le dovute differenze: Diablo è un corvo con

una sua personalità, è il galoppino di Malefica, in alcuni momenti è terrorizzato da lei, ma sa che a lui non farebbe mai del male, in altri invece si rende quasi fiero di essere il suo accompagnatore, guadagnandosi anche il diritto di starle su una spalla. Il corvo di Grimilde, invece, non ha personalità ed ha solo una funzione di alleggerimento. Il suo fine è stemperare un po' la pesante atmosfera che la regina si porta dietro.

Malefica sembra quindi trionfare: riesce a far cadere Aurora nel suo sonno stregato, cattura il principe Filippo al quale confessa che darà la libertà, un giorno, dopo cento anni, passati i quali lui, ormai vecchio e debole, potrà risvegliare la sua bella, ma



comunque anche lei anziana, per vivere quel poco di tempo che la vecchiaia potrebbe loro concedere. Un piano crudele, che priva i due innamorati della loro gioventù, dei loro anni migliori, ed impedisce di fatto il poter assaporare il gusto dell'innamoramento che può sbocciare in due cuori, e l'eventuale nascita di figli per la creazione di quella famiglia che Malefica non potrà mai avere. Ecco suggerito dunque, il ritorno del solito motivo scatenante: l'invidia.

L'invidia per una vita normale, con amici, amori e sentimenti; una serie di cose che per la sua natura le sono state negate. E da qui l'odio incondizionato che cresce nel tempo, fino a non farla dormire se non prima che il suo piano sia completamente messo in atto.

Ma quel piano, tanto pazientemente inseguito ed architettato, sarà destinato ad infrangersi. Filippo sarà soccorso da tre fate, e con il loro aiuto riuscirà a fuggire dal castello maledetto.

A quel punto Malefica non si fermerà davanti a nulla, pur di trionfare: dall'alto della sua torre scatenerà fulmini contro il principe in fuga, creerà una foresta di rovi intorno al castello dove riposa Aurora, e quando vedrà che anche questo non basta allora si tramuterà in un drago pur di incenerire Filippo.

Naturalmente sarà tutto inutile, ed il coraggio del principe avrà la meglio sul drago sputa fuoco.

Il finale del film è orchestrato in maniera ineccepibile, e da solo potrebbe considerarsi un corto a parte.

Dal momento in cui Filippo viene liberato dalle tre fatine inizia una serie di colpi di scena, di inseguimenti e azioni che portano



sempre un gradino più in alto verso la spettacolarità ed il climax finale. Nell'ordine vediamo Filippo inseguito dai folletti che gli rovesciano contro massi, frecce e pece bollente, ma sarà prontamente soccorso dalle tre fatine; passato questo livello si sale di un gradino, e vediamo Malefica, dalla torre più alta del suo castello (e già qui si può intuire una ricerca di spettacolarità ed anche un po' di megalomania, con la



strega che governa il tutto dalla “sommità” del suo potere), scagliare fulmini distruttori contro Filippo in fuga al galoppo con il suo cavallo. Una volta scampato il pericolo dei fulmini ecco un altro passo verso la spettacolarità: Malefica crea un turbine di nuvole dalle quali scaturiscono fulmini che daranno vita ad una foresta di rovi. Filippo supererà anche questo ostacolo, ed ecco allora il gran finale: Malefica si trasforma

in un drago, tra esplosioni e fiamme, e incendierà con il suo alito rovente, la foresta di rovi. Siamo al culmine dell'azione, e lo spettatore è incollato allo schermo da quest'orchestrazione potente, che non cede un attimo all'esitazione (diversamente da altri finali, come ad esempio ne “La Sirenetta”, durante lo scontro finale si vede chiaramente Ursula esitare lungamente, prima di dare il colpo di grazia ad Ariel,

brandendo in alto il tridente prima di colpire, dando così il tempo ad Eric di effettuare una manovra che sarà per lei fatale). Lo scontro finale tra Filippo e Malefica\drago sarà sulla sommità di una rupe, il punto più alto di tutto il paesaggio, e sarà da quella rupe che il drago precipiterà colpito a morte dalla spada di Verità, chiudendo così l'orchestrazione di quest'opera spettacolare...



Anche in questo caso viene utilizzata la grafica del mantello, per enfatizzare i movimenti della strega e i suoi stati d'animo: il vestito di Malefica si presta particolarmente ad esagerare i suoi movimenti, con le ampie maniche a pipistrello, il suo strascico simile a tentacoli; ogni sua mossa si porta dietro il fruscio delle vesti che sembrano quasi vivere di vita propria. Cosa particolare di questo personaggio è che in molti punti richiama alla mente un altro cattivo Disney, di molti anni più tardi: Ursula de “La Sirenetta”.

Le due streghe hanno, nel concetto, molto in comune. Entrambe vestono di nero, con particolari tentacoli dalle striature viola. Ed in Ursula il costume, essendo anche parte

integrante del suo corpo, fondendosi con i tentacoli, viene utilizzato per rendere ancor più coreografico il suo modo di muoversi.



Anche alcune azioni negli scontri finali sono simili. Malefica per fermare Filippo, crea un vortice di nubi nel cielo, dal quale scaturiranno i fulmini che daranno vita alla foresta di rovi, mentre Ursula con il tridente magico provocherà un vortice d'acqua per poter affondare la nave sulla quale il principe Eric sale per poter salvare la sirenetta Ariel. E per finire, entrambe le due streghe “esploderanno”: la prima tra le fiamme per diventare un drago, la seconda tra nubi d'inchiostro, per ingigantirsi e così sfidare il principe nel duello decisivo.



L'idea del cattivo che nel duello finale si trasforma in qualche cosa di gigantesco tornerà qualche anno dopo in “Aladdin”: durante lo scontro decisivo tra il protagonista e Jafar, quest'ultimo si trasformerà prima in un cobra gigante e poi in un genio onnipotente. Questa volta però le trasformazioni si ritorceranno contro lo stesso Jafar, portandolo alla

sconfitta finale...

In finale possiamo dire che con Malefica ci troviamo davanti a una donna sofisticata, elegantemente gotica e con un senso dell'umorismo che non fa ridere lo spettatore, ma anzi lo spinge ad odiarla sempre più, ma si sa, alla fine ciò che dovremmo sfuggire ci tenta e quindi rimaniamo affascinati da questa donna totalmente dark. Ed in realtà è proprio Malefica il personaggio che ci sembra più compiuto. In quanto a Filippo ed Aurora, certo, sono i protagonisti, graficamente ineccepibili, ai quali è stata riservata una cura di animazione e una stilizzazione originale, ma la loro è un'immagine stereotipata sul piano morale del personaggio: addirittura a quasi tre quarti del film né Aurora né Filippo parleranno più, fino alla fine del lungometraggio.

“La bella addormentata nel bosco” è un film del 1959 e fu per l'epoca quanto di più spettacolare lo studio Disney avesse prodotto fino a quel momento. Si dovrà attendere fino al 1985 per ritrovare una pellicola che avesse in sé l'aspirazione di un kolossal,

ma purtroppo, anche se le premesse potevano essere buone, ne uscì un film, sì spettacolare, ma che non sembrò incontrare il favore del pubblico.

“Taron e la pentola magica” è un lungometraggio che si rifà alle tematiche di Tolkien, ma racconta una storia che è tratta dal libro scritto da Lloyd Alexander: “Le cronache di Prydain”.



Ed in questo film fa la sua comparsa il diabolico re Cornelius supervisionato da Phil Nibbelink.

Cornelius è un cattivo particolare, forse il più vuoto di tutti. Siamo veramente di fronte ad un essere che non ha alcun tipo di sentimento, neanche quella vanità che poteva essere l'origine delle azioni di Grimilde, o l'invidia di Malefica. Quelli almeno erano sentimenti con radici umane... Con Cornelius troviamo un personaggio che vuole solo sottomettere e governare. In una frase dice chiaramente “da quanto bramo di essere un dio, tra gli uomini mortali!”

Ecco dunque che Cornelius è una personificazione del male, si potrebbe dire puro, e solo quando cede all'unico sentimento umano che può concepire, l'ira, ecco che perde la sua potenza e diventa un mostro da eliminare. Perché Cornelius è un mostro. Il suo volto è quello di un teschio, oggetto che impedisce l'espressività. Ma è anche un mostro che durante il film non fa assolutamente nulla, non agisce, non mette in

moto azioni che possono deviare il corso degli eventi. Anzi, si può dire che addirittura li subisca e decida di conseguenza cosa fare. Cornelius vive del riflesso della sua fama: il suo nome genera paura e turbamento. Lui fa in modo di fomentare questa fama terribile; il semplice atto di arrivare nella sala del trono, mentre le sue



guarnigioni banchettano spensierate, può diventare occasione per ostentare il suo grande potere. In realtà l'espedito di far apparire il cattivo in maniera spettacolare



era stato utilizzato anche per Grimilde e per Malefica. Grimilde ci viene presentata all'inizio del film di spalle, mentre si reca davanti allo specchio magico per pronunciare il suo classico quesito. Ma noi la vediamo veramente bene solo attraverso il suo riflesso nello specchio, circondata dai fulmini e dal fumo che in realtà preannunciano l'arrivo del mago dello specchio.

Malefica invece piomba nel mezzo della sala del trono di re Stefano, mentre è in corso il ricevimento reale per il battesimo della piccola Aurora. Preceduta da un arcano soffio di vento, le porte del palazzo si spalancano improvvisamente, e tra lo schianto di fulmine e le fiamme ecco apparire la nera strega.



Così Cornelius, seguendo l'esempio delle sue precedenti colleghe, apparirà nella sala del trono tra turbini di fulmini blu, fiammate e spire di fumo. Naturalmente nessuno nella sala, da quel momento, aprirà più la bocca... A parte Rospus, il servile scagnozzo del re, un incrocio tra un rospo ed un goblin, diretto discendente dei folletti di Malefica.

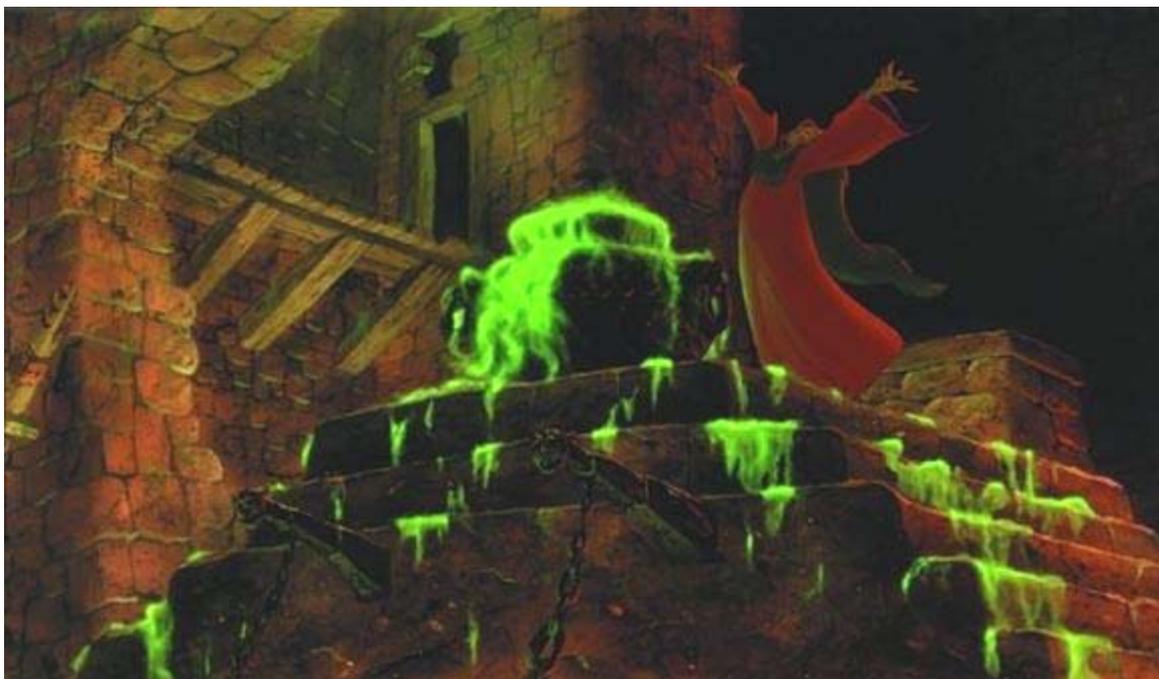
Rospus è un essere codardo, infido, sempre pronto ad obbedire agli ordini del suo re. E' disprezzato dai membri della guarnigione reale, ma comunque si sente sicuro e forte del fatto di essere accanto a Cornelius. Non che il re lo tratti bene, anzi, in alcune scene lo punisce anche violentemente per i suoi fallimenti. Ma del resto dove altro potrebbe andare? Chi potrebbe mai accettare la compagnia di un essere deforme e meschino? Quando nel finale Cornelius troverà la morte, c'è una scena in cui Rospus fugge dal castello in fiamme, ed intanto sorride isterico, come se con la morte di Cornelius si fosse tolto un peso insopportabile, e forse è proprio così.



Comunque Rospus fa la sua parte nel film, dando ordini alle guardie di fermare la fuga di Taron e dei suoi compagni di sventura, organizzando le truppe per la loro ricattura, che avviene grazie all'intervento dei due draghi alati, sempre liberati da Rospus, anche se dietro ordine del re. Tutto ciò conferma la teoria, già detta, che Cornelius non agisce, ma si comporta di conseguenza. In realtà la sua unica azione, degna di significato, la compirà verso il finale, quando finalmente in possesso della pentola, scatenerà tutto il suo potere malefico: darà vita al suo esercito di morti

viventi, scena questa che porterà il film ad essere il cartone animato per eccellenza della Disney ad essere “adatto a bambini accompagnati”!

In effetti questo è il lungometraggio animato più cupo e sinistro della casa del topo, e da questa verrà ostracizzato per lungo tempo, relegandolo in un limbo che ne ha impedito anche eventuali riedizioni cinematografiche. Solo negli anni novanta sarà editato in vhs dopo un lungo periodo di oblio...



Comunque la scena del risveglio degli scheletri è particolarmente spettacolare, con la colonna di fiamme che si riversa fuori dalla pentola, mentre Cornelius si glorifica del suo potere, le braccia levate al cielo, in un chiaro segno di vittoria su tutti. Intorno a lui, tra la nebbia verde che scivola dalla pentola, si ergono gli scheletri armati pronti a distruggere tutto ciò che trovano sul loro cammino.



E' questa una scena inquietante, costruita rispettando i tempi dello spavento, facendo sbucare gli scheletri in modo improvviso con l'intento di far saltare dalla sedia il piccolo spettatore...

Per il resto, a parte un paio di sequenze dove Cornelius è costretto a camminare (e potremmo dire anche a recitare, in quanto parla veramente poco

durante il film), vedremo l'oscuro monarca sempre seduto sul suo trono.

Come abbiamo già visto, spesso l'ambiente rispecchia l'animo o le caratteristiche del personaggio, ed i troni non esulano da questa regola.

Il trono di Cornelius è molto semplice, in pietra, con lo schienale spezzato dal tempo e dall'incuria (del suo sovrano...) e quindi anche nel trono troviamo quell'aspetto desolante,



minimo, che non lascia traccia nella memoria, come non ne lascia il suo padrone. Gli unici simboli che ci troviamo incisi sono due teschi scolpiti sul davanti dei braccioli di pietra, quasi a volere

sottolineare a chi appartiene il posto di comando. Per il resto null'altro caratterizza il trono; dietro di lui vediamo solamente un muro di mattoni, senza neanche una insegna, un vessillo o qualche cosa che possa riportare al potere del re. Addirittura accanto al trono sono poggiati degli arnesi da duello, lance e scudi polverosi, coperti da ragnatele, dimenticati e lasciati all'incuria; non c'è alcun interesse a dedicare un certo rispetto per il luogo, per quello che rappresenta.



Diverso era invece il trono di Grimilde, scolpito sicuramente dietro sue chiare direttive: il trono rappresenta una coda di pavone, e naturalmente non c'è simbolo più adatto a rappresentare la vanità. Quando Grimilde vi è seduta una corona di piume di pavone ne circonda la figura, come fosse una magnifica cornice, l'unica veramente adatta a lei.

Invece il trono di Malefica si potrebbe definire quasi profetico.

A vederlo durante il film non ci si fa molto caso, e sembra il solito trono di una cattiva classica,



ornato, come da tradizione, da ali di pipistrello. Ad un esame più attento, con il senno di poi e conoscendo come andrà a finire la pellicola, ecco che cominciamo a pensare che forse non si tratta di un pipistrello, ma magari di un drago con tanto di corna, quasi presagendo la mutazione finale della strega, quando nel duello con il principe Filippo si trasformerà proprio in questo mostro mitologico.

Comunque tornando a Cornelius, anche lui vedrà la sua fine, e proprio a causa dell'oggetto tanto bramato: sarà la pentola magica a distruggerlo, incenerendolo in pochi istanti. Il re infatti non aveva calcolato che il cuore degli esseri umani (e



non...) può provare compassione, perché è un sentimento per lui del tutto estraneo e quindi inconcepibile; sarà il coraggio e lo spirito di sacrificio di un folletto, Gurgi, a sconfiggerlo. Il piccolo animale peloso si immolerà gettandosi spontaneamente all'interno della pentola ribollente, invertendone la magia, facendo sì che l'esercito di scheletri si dissolva e salvando così i suoi amici da morte certa. E qui c'è una sorta di parallelo: come Cornelius non agisce durante il film, così non sarà

Taron a dare il colpo di grazia al malvagio monarca, come invece vorrebbero i canoni della fiaba. La vittoria di Taron è assicurata dal sacrificio di Gurgi. E così la pentola ritorce il proprio potere su Cornelius, attirandolo a sé e costringendolo a toccarla, quindi a perdersi, a disintegrarsi e fondersi in essa; in pratica la pentola assorbirà al suo interno il potere di Cornelius, ed il suo corpo, ridotto ormai in polvere.

E dopo Cornelius sarà la volta del suo castello ad essere distrutto, divorato dalle fiamme e dal potere del calderone nero (titolo originale del film: "The Black Cauldron")...

Questa è la storia dei tre cattivi più oscuri della Disney, quelli che in un modo o nell'altro hanno turbato i sogni di alcuni bambini, e ne hanno inquietati altri nel buio della sala cinematografica.

Ma non finisce qui, perché ci sono ancora un paio di cose da dire...

Il quarto elemento...

Il peggio non è mai morto, e si potrebbe dire, in questo caso, che è proprio il peggio l'origine dei tre personaggi di cui abbiamo parlato fino ad ora. Se è vero che Grimilde, Malefica e Cornelius sono tre incarnazioni del male, ognuno a modo suo, è



anche vero che il Male, con la "M" maiuscola, ha una sua propria forma; si potrebbe anche dire che è la vera fonte, l'origine dalla quale scaturiscono questi tre oscuri personaggi.

E quindi ecco ora presentarsi a noi il vero Male: Chernabog, il diavolo, dal film "Fantasia", dell'episodio "Una notte sul Monte Calvo", magistralmente e spettacolarmente animato da Vladimir Peter "Bill" Tytla nel 1940.

Il tutto ha inizio sul Monte Calvo, vetta che geograficamente si trova presso la città di Kiev, e tradizionalmente sede di

vicende di stregoneria, dalla quale ha preso spunto il compositore Modest Musorgskij per comporre la sua “Notte sul Monte Calvo”.

All’inizio vediamo la montagna maledetta dominare il villaggio sottostante con la sua mole, e solo più tardi ci rendiamo conto che la sommità della montagna è in realtà il demone addormentato, avvolto dalle sue immense ali.



Dalla sommità della rupe lo vedremo protendersi verso il villaggio, la sua sola ombra sarà sufficiente a richiamare a sé gli spiriti dei defunti, facendoli materializzare dalle tombe del vicino cimitero. In questo momento Chernabog ci appare come un direttore

d’orchestra impegnato a dirigere la sua sinfonia macabra, fatta di rituali diabolici e sacrifici alle fiamme.

Le anime dei morti andranno verso di lui, incontrandosi con altri fantasmi, goul e abitatori di tombe avvolti nei loro sudari, cavalieri spettrali ed esseri assurdi, pronti a far gioire il loro signore e padrone. Come un turbine di vento le anime circonda il diavolo il quale potrà finalmente dare sfogo a tutto il suo potere. Il sabba ha inizio, le anime sono accorse, accompagnate da demoni e streghe sotto forma di arpie e furie. Chernabog porta avanti il sabba divertendosi a suo piacimento. Davanti i suoi sudditi si fa potente, governa gli elementi, il fuoco soprattutto, mentre nel villaggio sottostante nessuno è in strada,



nessuno osa affacciarsi alle finestre, perché sanno che durante la notte di Walpurga (in questa notte è ambientata la sinfonia ed il cortometraggio, la notte tra il 30 aprile e il 1 maggio), il male si scatena sulla terra, e lui esce dal suo sonno per portare il suo potere, ricevere sacrifici e celebrare riti blasfemi.

Ecco quindi che Chernabog gioca con i suoi sudditi, li prende tra le mani, li costringe a ballare per lui, tra le fiamme ne muta la forma a suo piacere, giocattoli inutili in balia di questo oscuro signore.



Non gli interessa se questi esseri stiano soffrendo per causa sua, del resto è lui l'origine di tutte le sofferenze e di tutte le tentazioni; questi spiriti, questi demonietti o folletti sono perfettamente consapevoli di chi sia il loro padrone, non si permettono certo di contrariarlo, anche a costo della vita: morire gettati tra le fiamme sarà per loro sicuramente meglio che subire la sua ira. La sommità del Monte Calvo si illumina quindi in questa notte di

tregenda, le fiamme assumono colori innaturali, come è innaturale ciò che sta succedendo.

I colori del cortometraggio non sono cupi, anzi, sono vivaci, ad evidenziare la follia che dilaga senza controllo, senza freni, un orgia di danze di essere assurdi, che si muovono scomposti e sgraziati: tra gli altri vediamo ballare, in modo goffo, anche capre, maiali e cani.

Con voli vorticosi, alcune arpie agguantano alcuni di questi demoni per gettarli nel baratro di fuoco, mentre Chernabog osserva sorridente il caos che lo circonda, quel caos da lui voluto, incontrollabile, tranne che per lui. Veramente non c'è modo di

comunicare con quest'essere diabolico, nessuna pietà può derivare da lui; in tutta sincerità non è minimamente interessato a provare un simile sentimento, che sicuramente giudicherà come una debolezza. In lui non c'è nulla di debole, o di leggero. La potente muscolatura del suo corpo, l'enormità delle sue ali, le dure espressioni del suo volto sono esaltate da un gioco di chiari scuri che lo mantiene sempre su un livello di oscurità, ma che comunque ce ne mostra benissimo i lineamenti, non lasciando nulla alla fantasia.





Siamo lontani dalla precedente raffigurazione disneyana del diavolo, che risale al 1934, nel cortometraggio “The Goddess of Spring”, dove Plutone appariva sulla terra per rapire Persefone. Anche in quel caso il diavolo appare tra le fiamme, circondato da piccoli demonietti che gli fanno da scagnozzi, ma più che altro si trattava in realtà

dell’approfondimento dello studio per l’animazione della figura umana, banco di prova per la di lì a breve realizzazione di Biancaneve. Comunque anche in questo corto si respira una certa spettacolarità, e forse gli animatori ne hanno tenuto conto, per creare le cupe atmosfere del Monte Calvo. Ma si respira forte un’aria di classicismo, ne dovremmo fare di strada per arrivare alla visionarietà ed alla forza espressiva ed emotiva che permea il cortometraggio con Chernabog.

Si nota anche una dose di spudoratezza, inusitata fino a quel momento, in quanto, in alcune veloci inquadrature si vedono le arpie in volo a seno nudo, prima volta assoluta in un cartoon Disney. Certo, la scena è velocissima, ma si vede chiaramente il



particolare dei seni, anche perché sono portati in primo piano.



Intanto il sabba prosegue, tra fiamme e nubi di fumo, mentre i demoni e i folletti danzano intorno alle anime dei defunti, gettate tra le fiamme o afferrate da artigli in volo. Una considerazione potrebbe nascere spontanea: non sarà proprio da questi sabba che provengono i folletti e i goblin al servizio di Malefica? E non sarà questo il luogo d’origine anche di Rospus? Forse dopo la distruzione di

Cornelius, quando lo vediamo volare via verso mete imprecisate, sarà proprio diretto verso il diabolico monte dal quale potrebbe avere avuto origine...

Al suo apice il sabba diventa quasi psichedelico: il fuoco muta di colore, dal giallo e arancio naturale, varia al verde, all’azzurro, e si confonde con le volute di fumo blu o verde, ed i corpi degli spiriti cambiano di conseguenza, dal marrone al blu. La contaminazione del male non risparmia nessuno, e tutti sono presi dall’ebbrezza del ballo diabolico.



E Chernabog godrà di questa euforia, di questo pandemonium; se ne crogiolerà facendosi anche circondare dalle fiamme, quasi a farsi cullare da loro...

Ma come sempre tutto ha una fine, e anche l'orgia diabolica giunge al termine,



mentre nell'aria suonano le campane della chiesa che annunciano l'approssimarsi dell'alba, del sole salvifico. Ed ogni rintocco di campana lancia un bagliore che quasi acceca Chernabog. L'alba porta con sé la speranza di una rinascita nel Bene simboleggiato dalla luce; Chernabog lo sa, per questo ad ogni rintocco sembra quasi frustrato, si rannicchia come a volersi proteggere, alza le braccia al cielo, a inveire contro quel potere salvifico che lo costringe alla fine a rinchiudersi come un bozzolo nelle

sue ali e tornare nel suo letargo, fino al prossimo anno. Alla prossima sconvolgente Notte sul Monte Calvo.

Umani ma...

E questa è l'analisi di questi quattro cattivi "soprannaturali", ma ci sono anche una terna di villains "umani" che hanno veramente poco da invidiare a quelli già presi in considerazione. Mi sto riferendo a Lady Tremaine ("Cenerentola"), Frollo ("il gobbo di Notre Dame") e Shan Yu ("Mulan"). Sono questi dei cattivi che rientrano nei canoni già esaminati per i loro "colleghi" soprannaturali: cattivi, spietati, senza scrupoli nei confronti delle persone che prendono di mira, e per due di loro, non esistono freni, giungendo anche all'omicidio. Lasciano un ben misero margine all'ironia e sono pronti a qualunque bassezza pur di far trionfare le proprie ragioni.

Ecco quindi tre umani da tenere d'occhio e non sottovalutare, a volte l'apparenza può ingannare



Lady Tremaine è la più anziana del gruppo, apparsa nel film "Cenerentola" del 1950, e animata da Frank Thomas.

E' una donna vedova, giunta a seconde nozze con un nobile già padre di una bambina. Anche Lady Tremaine ha due figlie, e ben presto rivelerà il suo vero carattere nei confronti della figliastra. Morto il padre della fanciulla la relegherà in una torre appartata del castello paterno e la tratterà come una serva. Tremaine farà di

tutto per farla sfigurare davanti alle sue bambine. Cenerentola diventerà la sguattera della casa, serva nella sua stessa dimora, mentre le sorellastre la fanno da padrone, sperperando e mandando in rovina quanto il padre di Cenerentola aveva costruito di buono. Il tutto naturalmente sotto il beneplacito della madre. Lady Tremaine non perde occasione per umiliare la figliastra, anche beffandosi di lei, esemplare in questo

sensò il suo acconsentire che la ragazza possa partecipare al ballo al palazzo da re, sempre se riuscirà a trovare un vestito adatto. Naturalmente farà in modo che la ragazza non riesca a trovare un vestito, sottoponendole compiti su compiti, impedendole di ritagliarsi il minimo spazio di tempo libero. Ma non ha fatto i conti con i piccoli amici di Cenerentola, i topi e gli uccellini: saranno loro, con inventiva ed insospettite capacità sartoriali, a confezionarle un abito all'altezza della situazione. La reazione di Lady Tremaine alla vista della figliastra vestita con un abito di gran lunga migliore di quello pomposo



ma ridicolo delle figlie le scatenerà un attacco di crudeltà raffinata: con poche parole, quasi vaghe e insinuanti, spingerà le figlie a stracciare con ira e violenza il vestito di Cenerentola, riducendolo a brandelli. La perfidia dell'azione di Tremaine è perfettamente calcolata. Aveva promesso alla ragazza di poter venire al ballo se fosse riuscita a trovare un vestito, e come dice lei stessa, dopo averla vista con l'abito confezionato: "io non mi rimangio mai la parola!" Ed in questo è sottilmente crudele,

stimolando l'invidia delle figlie, di fatto non proibisce a Cenerentola di andare al ballo, ma scatena le reazioni, molto più grezze, delle sorellastre, spingendole a compiere lo scempio sul vestito. Lei rimane pulita, non si sporca le mani con questo tipo di azioni, ma le fa sporcare ad altre...

Ma ad un certo punto della pellicola il personaggio di Tremaine assume quasi tratti luciferini. In seguito all'annuncio della prova della scarpetta, per convolare a nozze con il principe,



Cenerentola si lascia andare, anche con una



bella dose di incoscienza, ad atteggiamenti che lasciano capire a Tremaine che era lei la misteriosa ragazza che la sera del ballo a palazzo aveva conquistato il cuore del principe. Il momento dell'intuizione rivelatrice è simboleggiato dall'improvviso scurirsi, quasi fino al nero,

del volto di Tremaine, solo gli occhi, verdi e crudeli, stretti in una fessura accusatrice, rimarranno luminosamente visibili. Tremaine ha capito e deve agire velocemente. Ed



in questo momento, tramite un'inquadratura dall'alto, altamente minacciosa, la vediamo salire le scale della torre dove vive Cenerentola. La sequenza trasmette un forte senso di minaccia, e come nella scena precedente, la figura di Tremaine è immersa nell'oscurità, ma rimangono ben visibili gli occhi. La scena è ricca di tensione, che giunge all'apice nel momento in cui vediamo il riflesso della

matrigna nello specchio dove Cenerentola si sta sistemando per ricevere il granduca con la scarpetta per la prova. Cenerentola fa in tempo a voltarsi, solo per vedere Tremaine chiuderle la porta a chiave. Nonostante questo, ancora una volta grazie all'intervento dei suoi piccoli amici, Cenerentola riuscirà ad incontrare il granduca, e Lady Tremaine compirà il gesto estremo: fa inciampare il paggio che ha la scarpetta, facendola cadere a terra e frantumandola. Se le sue figlie non potranno sposare il

principe allora neanche Cenerentola dovrà farlo! Però c'è il colpo di scena finale a vanificare tanta perfidia: Cenerentola possiede la seconda scarpa di cristallo. Lady Tremaine è sconfitta con un ultimo sguardo di sgomento, per lei non c'è altro da fare e tutti i suoi sogni di gloria per le odiose figlie svaniscono in un istante.



Tremaine è una donna autoritaria, anche con le figlie. E' lei che comanda, che sorveglia l'andamento della casa e le sue finanze. Di fatto trasforma il suo castello in una prigione per Cenerentola, che non vediamo mai uscire oltre il recinto delle mura domestiche. E la stessa stanza di Lady Tremaine è praticamente la sua sala del trono: la prima volta che la vediamo Tremaine è a letto. Il letto è enorme, e non sfigurerebbe accanto ai troni di Grimilde o di Malefica (per non parlare di quello poverissimo di Cornelius...).



Alla larghezza fa eco una profondità che incute timore reverenziale, come se quel materasso esageratamente largo avesse il compito di mantenere le distanze tra la matrigna e la plebe. L'effetto inquietante è ottenuto anche dal baldacchino che sormonta la testa del letto, che oscura l'immagine di Lady Tremaine, facendola emergere dal buio lentamente, presentandocela con un effetto efficace che la rende, già in quel momento,

potente e crudele agli occhi dello spettatore, come a voler sottolineare che davanti a lei non c'è speranza di appello; lei giudica e punisce, e non si ribattono le sue scelte. Quando dovrà elencare i doveri giornalieri che attendono Cenerentola, li enumererà uno alla volta, ed ogni ordine è pronunciato come fosse una frustata sulla schiena di Cenerentola. La violenza psicologica castrante che usa sulla figliastra è peggiore di qualunque punizione fisica...



Altro umano, freddamente asservito alle sue convinzioni è il giudice Claude Frollo. Il personaggio, animato da Kathy Zielinski nel 1996, è forse uno tra i più complessi sul piano psicologico. Un ministro di chiesa che ha votato la sua vita alla cattura degli zingari, che lui vede come incarnazione della devianza morale dalla strada della rettitudine, come esternazione degli istinti più peccaminosi dell'animo umano.

Frollo ha indetto una vera e propria crociata contro gli zingari, che giudica portatori di disordine all'interno della città, e della società in generale. Userà ogni mezzo per stanarli e per distruggerli. Il suo scopo principale è la ricerca della Corte dei Miracoli, il loro covo. Sarà proprio durante una retata che provocherà la morte della madre di Quasimodo, bambino ancora in fasce, sul sagrato della cattedrale. E non esiterebbe a gettare il neonato in un pozzo, giudicandolo un mostro, se non fosse per l'intervento dell'arcidiacono. Allora Frollo vuole



nascondere le tracce della vergogna dell'omicidio perpetrato, decidendo di rinchiudere Quasimodo nel campanile della cattedrale. Lo terrà lì rinchiuso, lontano dagli occhi di tutti, in un mondo fatto di statue e campane. Intanto compirà su di lui



un lavaggio del cervello, giorno per giorno, instillando nella sua mente l'idea di essere un mostro, un essere di cui tutti avrebbero paura, ribrezzo. Il piano è perfetto se non fosse per l'intromissione di Esmeralda. Quando Frollo avrà un incontro con lei, allora le sue barriere cadranno. In quel momento conosce il piacere dei sensi, un piacere che per tutta

una vita aveva mantenuto relegato dentro se stesso, non cedendo mai a quelle che lui crede essere tentazioni, ma in realtà solamente esternazioni naturali di un animo sano.

Ma c'è anche la presa di coscienza che la sua passione è indirizzata proprio verso



una persona che lui odia, verso una zingara, e cioè la razza che per tutta la vita cerca di distruggere. In questo senso è indicativa la canzone di Frollo. Le canzoni dei cattivi, nei film Disney, sono sempre portate ad avere in sé un lato umoristico, mostrando anche una dichiarazione d'intenti del



personaggio, come del resto succede per le canzoni dei protagonisti. Questa di Frollo, a confronto delle altre, risulta però essere quella più drammatica, più seria, quindi in linea con il personaggio. Con Frollo non ci sono battute, scherzi o intermezzi divertenti, ma solo dramma. La sequenza è costruita con maestria, con visionarietà e spettacolarità notevoli. Frollo è divorato dal conflitto interiore, vorrebbe essere giusto, ma sa che l'animo vuole la carne della



ragazza. Intorno a lui un conclave immaginario lo condanna ad un "mea culpa" che comunque lui sa di non poter fare. Non dà la colpa a se stesso per questa passione, ma ad Esmeralda che lo avrebbe stregato, per questo la vede come spirito infernale, tentatore, tra le fiamme del caminetto. Lui, come dice nella

canzone, è il più puro "di tutta questa plebe intorno a me"! Quindi lui si mette su un

piano di perfezione, di rettitudine che gli altri non potranno mai raggiungere. Ma il suo destino è segnato quando, metaforicamente, le fiamme dell'inferno lo avvolgeranno, quasi replicando l'idea della scena del Monte Calvo in cui Chernabog si faceva avvolgere dalle fiamme del sabba.

Alla fine della canzone pronuncerà alcuni versi che sono significativi: "Dio sii buono con lei, Dio sii buono con me! Ma lei sarà mia o morirà!"



Due versi che si oppongono, che si annullano; il secondo verso annulla il primo. Vuole il perdono di Dio, per sé e per la zingara, ma solamente perché il suo essere uomo di chiesa gli impone di dirlo. Nel secondo verso c'è tutta la verità di Frollo, vuole la zingara a qualunque costo. Di fatto con questa canzone si decreta quella che sarà la sua dannazione. Da quel momento diventerà ancora più spietato, darà alle fiamme Parigi, comanderà la morte di persone innocenti pur di trovare Esmeralda. Alla fine riuscirà nell'intento con un inganno, riuscendo ad avere con un colpo solo sia Esmeralda che la corte dei miracoli.

Davanti al sagrato di Notre Dame appronterà il rogo per bruciare Esmeralda, a meno che lei non acconsenta di diventare la sua donna. Al rifiuto della ragazza Frollo scatenerà tutta la sua furia. Arriverà anche a dare l'assalto a Notre Dame, incurante di quello che rappresenta quest'azione: il rifiuto della chiesa, quindi della santità del proprio animo. Non ha più alcun freno, capisce che la sua anima è condannata e non gli interessa. Nel finale inseguirà Quasimodo ed Esmeralda tra gli spalti della cattedrale, e sarà proprio sulla balconata che si compirà il destino di tutti.



In una sequenza, durante lo scontro, vediamo un particolare paragone che ci riporta all'inizio della pellicola, come si trattasse di un riflesso della memoria: Quasimodo, mentre cerca di difendersi dai colpi di Frollo, si trova in piedi sulla balaustra della balconata, Frollo in quel momento gli lancia il suo mantello, avvolgendolo e stratonandolo, cercando di farlo precipitare nel vuoto. In questo preciso istante Quasimodo sembra essere di nuovo avvolto nelle fasce, come quando da bambino Frollo lo voleva gettare nel pozzo. Si ripresenta quell'immagine simbolo del braccio teso del ministro mentre sta per gettare, lì nel pozzo, qui nel vuoto, Quasimodo.



Ma la fine attenderà proprio il ministro, e sarà lui a precipitare “in un oceano di fiamme!” come aveva pochi istanti prima decretato, quale fine dei perversi. E cadrà aggrappato ad un gargoyle, animatosi “diabolicamente”, quasi a volergli dire che ormai la sua anima corrotta appartenga ora all’inferno, quell’inferno

dove Frollo precipiterà, fisicamente e metaforicamente. Un inferno creato indirettamente da lui stesso, quando, a seguito del suo attacco, Quasimodo, per difendere se stesso e i suoi amici, farà precipitare dagli spalti della cattedrale una colata di ferro fuso.



Un discorso a parte merita il palazzo di Frollo, il palazzo di Giustizia. E’ un vero e proprio castello del male, con le segrete che risuonano delle



urla dei prigionieri mandati a tortura dal perfido ministro. Il palazzo non ha nulla da invidiare ai castelli dei classici cattivi, da Grimilde a Cornelius, ed è simbolicamente rappresentato come contraltare di Notre Dame, come a dire che il Bene e il Male si fronteggiano in

continuazione: in più di una scena vediamo uno dei due palazzi ripreso dalle finestre dell’altro, e le due costruzioni verranno idealmente ad unirsi e quindi a scontrarsi, durante la canzone di Quasimodo\Frollo, nella quale il primo canta la speranza, mentre il secondo cede alla tentazione e quindi alla dannazione dell’anima. Un filo tra due palazzi che si taglierà presto con la follia del ministro.



Siamo quindi arrivati al 1998, e facciamo la conoscenza di un altro cattivo, che potremmo definire come l’anello di congiunzione tra l’uomo e l’animale: Shan Yu, dal film “Mulan”, animato da Pres Romanillos.

Shan Yu è il capo dell’armata Unna, che muoverà contro l’impero cinese, penetrando oltre la muraglia. E’ una macchina da guerra, un animale con l’intelligenza spietata del condottiero, una forza enorme al servizio di un fisico da conquistatore. Il corpo è possente, gli occhi due fessure di furia implacabile, dalle



pupille gialle. Non si ferma davanti a nulla, neanche ai bambini: tramite una bambolina, portatagli dal suo falco, riuscirà a capire le caratteristiche di un villaggio e delle forze dell'armata che in quel villaggio ha fissato il campo base. Naturalmente sarà tutto raso al suolo, nessuno sarà risparmiato. Sorprende quanto un corpo tanto

massiccio possa avere un'agilità felina, scattante e precisa. E letale.

I particolari del volto riportano all'idea dell'animale: come detto gli occhi gialli sono ferini. Inoltre non esiste la sclera, ma solo una zona d'ombra a circondare la pupilla. Già questo lo potrebbe accomunare ad un animale.



Questo particolare è indicativo del fatto di come gli occhi siano lo specchio dell'animo in alcuni personaggi, e potremmo paragonare Shan Yu con il personaggio della Bestia, del film "La Bella e la Bestia". In quel film gli occhi erano il riflesso di un animo umano, nel corpo di un animale, in questo avviene l'opposto, e cioè, la bestia nel corpo di un uomo. E in effetti anche le misure dei due personaggi sono simili, ed osservando bene la bocca di Shan Yu possiamo notare che ha i canini più sviluppati.

Naturalmente il suo essere barbaro, la sua spietatezza e forza, fanno da contrappunto a Mulan, una donna minuta, sicuramente priva di forza ma ricca di intuito e intelligenza. Lo scontro tra i due non è impari come potrebbe sembrare, ma dove difetta una qualità primeggia l'altra, cosicché i due nemici sono praticamente alla pari. Non c'è molto da dire su Shan Yu, perché poco si sa di lui, a parte la sua fama di distruttore. Torna in questo film l'utilizzo di un animale particolare per il cattivo: questa volta è un falco, elegante ma preciso e letale, che rispecchia ed incarna l'animo del cacciatore che si agita dentro Shan Yu, un animo che lui riesce a malapena a controllare, e che nelle





sequenze di battaglia libera in tutta la sua devastante, ma precisa, potenza.

Il suo primo incontro\contro con Mulan sarà tra i monti innevati, e sulla sommità del colle

lo vedremo stagliarsi in tutta la sua maestosità, in sella al suo cavallo. Per un attimo l'immagine ci fa pensare che lui si sia presentato solo allo scontro contro l'armata cinese: la sua sicurezza potrebbe suggerirci che lui si sente capace di affrontare tutti e vincere comunque. Solo qualche istante dopo ci rendiamo conto che dietro di lui c'è un vasto esercito di barbari che lo segue.

Quando viene sconfitto per la prima volta da Mulan, durante battaglia tra i monti,

lo troviamo sepolto sotto una valanga di neve. Da quella neve uscirà, lui ed i pochi sopravvissuti della sua possente armata, come uno zombi che sbuca dalla sua tomba: la mano schizzerà fuori dalla neve, aperta, bramosa di vendetta e lui piano piano si farà strada tra il manto bianco, con gli occhi pieni di un odio che è rigurgitante d'ira.



Quando alla fine riuscirà a penetrare nel palazzo dell'imperatore della Cina, scoprirà che Mulan in realtà è una donna, e quindi in lui si raddoppia il sentimento di vendetta: quando fu sconfitto sotto la neve aveva creduto che quello che lo aveva bloccato era un soldato, mai avrebbe pensato di essere fermato da una donna. E quindi all'odio si somma anche la vergogna: nessuno deve sapere questa cosa, quindi quella ragazza va eliminata. Non ci possono essere testimoni della sua vergogna!



quella ragazza va eliminata. Non ci possono essere testimoni della sua vergogna!

Lo vediamo quindi inarrestabile, sfondare porte, spaccare pilastri di legno, far saltare anche il tetto del palazzo reale, pur di inseguire Mulan che si era rifugiata lì sopra. Ma sarà ancora una volta l'ingegno della ragazza ad avere la meglio, mandando il capo degli unni



contro un deposito di fuochi d'artificio, facendolo saltare in aria, eliminando per sempre le tracce della minaccia Unna.

Naturalmente per questo cattivo non ci sono canzoni nel film, non sarebbe stato possibile crearne una per lui, sarebbe stato svilente, ed il personaggio avrebbe perso tutta la sua inumanità. Un essere così non merita nessun tipo di

immedesimazione da parte del pubblico, che anzi lo odia senza alcuna remora. L'unico modo per parlare a questo personaggio è solo con la violenza, l'unico linguaggio che comprende e che conosce.

Alcuni animali...

E se Shan Yu è l'anello di transizione tra uomo e bestia, eccoci ora giunti alla bestia. L'ultima terna di cattivi presi in considerazione in questa discussione sono animali. Confrontiamo quindi le motivazioni dei tre. Partiamo da Scar dal film "Il re leone" del 1994, animato con partecipata eleganza e ironia da Andreas Deja.



La folle brama di potere è la molla che spinge le azioni di Scar, che non si fermerà davanti a nulla. Ci troviamo di fronte ad un cattivo che comunque riscuote le simpatie del pubblico che, nonostante le sue azioni, anche le più spietate, in un certo senso lo segue. Perché Scar sa ammaliare il prossimo...

Il suo scopo principale è eliminare il nipote Simba, per poter essere lui, in linea diretta, l'erede al trono. Sottomette le iene, promettendogli vantaggi in cambio della loro fedeltà incondizionata, ed utilizzando i

famelici animali architetta una prima trappola per eliminare il cucciolo. L'intervento di Mufasa, padre di Simba e attuale re della savana, manda a rotoli il piano di Scar, che decide allora di alzare la posta. Nel covo delle iene, tramite una canzone, illustra i suoi progetti alle voraci bestie. La canzone di Scar è particolarmente curata sia nella dinamica delle scene sia nei contenuti del testo. C'è sempre un



lato ironico, ma nasconde una volontà di uccidere che non accetta compromessi. Durante questa canzone, che si svolge nel covo delle iene, una gola vulcanica, tra geyser e crateri, Scar convince le iene a servirlo, a seguire i suoi piani corrompendo la loro volontà con la promessa di cibo illimitato. Naturalmente le iene accettano e lo



elevano a loro capo, a generale si potrebbe quasi dire, appellativo confermato anche dalla sequenza in cui le iene marciano di fronte al loro nuovo condottiero come un esercito tedesco, riportando alla memoria sinistri echi nazisti.

Scar quindi risulta quasi aristocratico, un gran

personaggio, manipolatore, astuto, che soggioga le sue vittime con il suo

comportamento mellifluo, falso, mentre nella sua mente si formano disegni crudeli, calcolati al millimetro. Non rappresenta il vorace cacciatore che era stato Shere Khan, un altro felino, una tigre, animata da Milt Kahl nel 1967, da "Il Libro della Giungla", il cui unico scopo era quello di cacciare e uccidere il "cucciolo d'uomo" Mowgli. In quel caso eravamo di fronte ad un animale potente, forte ed elegante, anche lui crudele e spietato, la cui fama era giustamente riconosciuta in tutta la giungla. Shere Khan è il cacciatore perfetto, a differenza di Scar non si allea con nessuno, anzi, si può permettere anche di affrontare un altro



pericoloso cattivo, il cobra Kaa, pur di avere il privilegio di trovare per primo Mowgli. E Kaa saggiamente si ritira in sordina, non ha possibilità contro i rasoi che Shere Khan ha per artigli. La differenza tra Shere Khan e Scar è che nel primo la minaccia e la pericolosità è suggerita, scivola fra la vegetazione come la tigre che si avvicina



furtiva alla preda; mentre nel secondo assistiamo all'atto dell'omicidio in diretta, senza lasciare nulla all'immaginazione. Ma in realtà le motivazioni di Shere Khan sono più profonde: lui ha timore dell'uomo, e del fuoco che questo può produrre, quindi deve eliminare l'uomo prima che questo possa capire come creare ed utilizzare il rosso fuoco contro di lui. E naturalmente non può ammettere la sua paura, nessuno deve sapere che anche la tigre teme qualche cosa.

Ironia della sorte sarà proprio il fuoco, da Shere Khan tanto temuto, a sconfiggerla nella battaglia finale, ma non sarà prodotto dall'uomo, come lui credeva, ma da un più semplice e "naturale" fulmine! Per rivedere un felino totalmente "bestiale" mosso dalla sola volontà di uccidere per cibarsi, dovremmo attendere, nel 1999, Sabor, il leopardo di "Tarzan" animato da Dominique Monfery: una furia selvaggia che decreterà la morte dei genitori del protagonista.



Cercherà di completare la sua strage quando, ritrovato Tarzan ormai adulto, lo assalirà senza alcun timore. In questo momento Sabor assurge a simbolo, diventa la



prova che sancirà il raggiungimento della maturità in Tarzan, il rito di passaggio dal mondo dell'infanzia. E infatti, quando Tarzan uscirà vittorioso dallo scontro uccidendo Sabor, per proclamare la sua vittoria lancerà, per la prima volta, il suo famoso urlo, come a voler simboleggiare il fatto di aver

trovato la sua strada nella vita della giungla. L'aver compreso il suo animo profondo e l'essere riuscito a vincere i timori che l'età adulta porta con sé. Affrontare Sabor vuol dire affrontare la paura dell'istinto selvaggio. Quindi la furia assassina di Shere Khan si evolve nella brama di potere di Scar per poi tornare all'istinto assassino in Sabor. Nella famosa sequenza della carica degli gnu, vediamo Scar essere preciso regista di tutta l'azione, mentre gli altri personaggi diventano gli attori, le marionette che



agiscono secondo quanto lui aveva pianificato. Nel momento estremo lo vedremo godersi ogni istante: dall'alto della rupe osserva la valle sotto di lui, un brulicare di zoccoli impazziti, una mandria enorme in folle fuga. Subito sotto di lui Mufasa aggrappato alla parete con gli artigli, lottando per non precipitare in quel mare di pelo fulvo che scorre impetuoso senza controllo. Scar lo fissa, impassibile, osserva ogni tentativo di Mufasa per riuscire a risalire il fianco ripido della gola, assapora ogni sforzo del fratello, ogni ansimo di fatica per riuscire a sopravvivere, prolungando di fatto l'attesa dell'atto finale. Mufasa lo supplica, lo chiama fratello, come a voler rinsaldare quel legame familiare, non può pensare che Scar, sangue del suo sangue, lo



voglia morto. Poi l'affondo.

Scar infila i suoi artigli nelle zampe di Mufasa, e solo in quel momento il re capisce quanto sia grande l'odio del fratello, un odio che non lascia speranza, una condanna a morte. Scar spinge Mufasa via dalla parete, nella gola, verso la morte che ha il

volto, le corna e gli zoccoli di un esercito di gnu. Una volta morto Mufasa il piano di Scar prende una seconda piega, con l'accusa verso Simba, ancora cucciolo, della morte del padre. E così Simba fuggirà lontano divorato dal senso di colpa per la morte del padre. Il regno di Scar può finalmente avere inizio.



Ma sarà una reggenza fallimentare, la terra diventerà arida, e le iene cominceranno a vedere che in fondo le cose

per loro non sono migliorate. Il tracollo



di tutto questo regno, già fondato sull'assassinio e quindi su fragili basi, ci sarà con il ritorno di Simba. Scar proverà a puntare sul senso di colpa del leone, ma sarà inutile. Spinto a confessare il suo crimine Scar scatenerà la battaglia finale tra iene e leoni, nella quale, in un faccia a faccia con Simba, darà la colpa di tutta quell'operazione alle iene. Scar

di fondo è un codardo, non ha la forza fisica per affrontare un duello, e anche se alla fine, nel suo scontro con Simba (ripreso in un evocativo corpo a corpo al rallentatore,



con una splendida scenografia di fiamme, quasi a sottolineare che in questo combattimento in campo c'è solo la forza bruta, l'istinto di sopravvivenza) cerca di avere la meglio, non può che soccombere alla forza del giovane leone. Buttato giù da una rupe, indebolito dallo scontro, Scar si troverà circondato dalle iene, che ormai non si fidano

più di lui. Saranno proprio loro a fare giustizia di Scar, assalendolo e, facendoci capire l'azione attraverso un gioco di ombre, sbranandolo.

Una fine terribile, degna delle sue azioni.

Con questa terna di felini termina la carrellata attraverso i volti del male secondo la Disney. Certo, ce ne sono molti altri di personaggi neri, ma questi presi in considerazione sono da considerarsi i più "puramente" cattivi, spietati e crudeli mai disegnati, almeno fino ad oggi. Chissà se il futuro ci riserverà altre (oscure) sorprese...