

*And thus I clothe my naked villainy
With odd old ends stol'n forth of Holy Writ
And seem a saint, when most I play the devil.*

*When devils will the blackest sins put on,
They do suggest, at first with heavenly shows,
As I do now (...)*

Se si vuole definire il personaggio del *villain* non si può non far riferimento alla rinascita della tragedia e all'apogeo che il genere raggiunse in *età barocca*. La svolta culturale controriformistica informa e permea la produzione letteraria quanto quella artistica, e lo fa in una precisa direzione: distinguere mimeticamente – ovvero per quanto concerne la rappresentazione, o nel caso del teatro la *messa in scena* – il Bene e il Male. Il sentimento religioso e la fede sono dunque fondamentali per inquadrare un genere complesso e proteiforme come quello tragico, che – per così dire – vive una sua *seconda vita*, a partire dal XVI secolo, favorito dall'essere stato tradizionalmente considerato genere *alto* stilisticamente, e *aristocratico* per quanto concerne i contenuti e i valori trasmessi.

Ma se guardiamo a quello che oggi è incontestabilmente il prodotto più alto di questa fase storica che possiamo estendere fino a tutto il Seicento, ossia la drammaturgia di età elisabettiana, non possiamo non tener conto del fatto che essa più di ogni altra *letteratura*, affonda le proprie radici nella rappresentazione religiosa basso medievale. Nelle *morality plays* in particolare domina l'antitesi tra rettitudine e traviamiento, tra divino e diabolico, incarnata letteralmente nello schema allegorico delle *personificazioni*: Vizio e Virtù; Pudicizia e Lussuria, sono veri e propri personaggi che inscenano l'eterno conflitto in cui è preso l'uomo.

La prospettiva del teatro tragico di età barocca è quella *edificante* in cui il bene esce trionfante, ma perché ciò avvenga è necessario, sull'esempio del Cristo, che il male, il diabolico, agisca e scompagini le sorti terrene: è necessaria l'azione di quello che Walter Benjamin nel suo *TrauerspielBuch* definisce l'*intrigante*. Ma siamo all'interno di un teatro, quello barocco, che vive della *compresenza*, della dicotomia, e soprattutto dell'*antitesi*. Siamo, secondo quanto detto riguardo allo statuto del genere tragico, di fronte al *dramma della regalità*, in cui spesso il male opera all'interno dello stesso personaggio.

Figlio legittimo del teatro sacro di ascendenza cristiana e di contenuto edificante, il *villain* diviene assoluto protagonista della scena elisabettiana; egli diventa la ragione

stessa di numerosi drammi, il protagonista indiscusso della scena. E anzi, se è vero che qui il sovrano, imbrigliato o travolto dalle trame dei giochi di potere, incarna l'essenza del teatro barocco, possiamo affermare che non c'è necessità dell'eroe positivo, in quanto «l'eroe è [corsivo nostro] il *villain*, e il pubblico lo accetta come “eroe” perché nel mistificare tutto, egli demistifica il gioco del potere (...)».

Ma occorre adesso dare una più definita fisionomia alla figura del *villain* elisabettiano.

Potremmo dire che il carattere precipuo del *villain* è la *consapevolezza* della propria malvagità e la strenua volontà di perseguire il proprio scopo. Egli per poter espletare la propria funzione di *perturbatore*, e di intrigante, e poter quindi collocarsi nel polo del male, deve riconoscersi avverso e contrario ad un *sistema di valori*, che possiamo definire positivi; e qui entra in gioco un secondo ma altrettanto fondamentale attributo del *villain*: l'atteggiamento sadico e perverso che mette in atto una vera e propria *esaltazione* della malvagità, quella che Harold Bloom definisce la «folle gioia per la propria natura diabolica». Non basta dunque perseguire ad ogni costo uno scopo iniquo – cosa che sarebbe decisamente più conforme al concetto di *machiavellismo* tanto frequentemente attribuito al teatro elisabettiano e altrettanto spesso travisato – ma di *provar gusto* nel compiere azioni turpi, ed ancor più farlo a danno dei più onesti.

Risulta chiaro come il *villain* non abbia bisogno necessariamente di un eroe cui contrapporsi, una *nemesi*, ma solo di un sistema di valori da rovesciare.

Nel teatro questi attributi si fanno particolarmente evidenti, proprio in quanto la funzionalità del *character* investe la più ampia sfera semiotica, ovvero significazioni che grazie alla *performatività* escono dal tessuto del testo letterario moltiplicando il senso del detto e del non-detto. Ed infatti il *villain* si presenta con attributi istrionici, oltre che ‘machiavellici’: possiede un ampio armamentario retorico, che adopera in maniera spettacolare e dissacrante, ammiccando al pubblico e generando in esso empatia, e dunque *complicità*.

Il regno del *villain* è l'*ambiguità*, che nel testo letterario e nella performance teatrale ancor più, significa inganno, simulazione, dunque *metateatralità*: egli «porta una maschera con tutti e parla chiaro solo al pubblico, facendoselo complice, invitandolo ad assistere al suo spettacolo di drammaturgo (...), di regista delle varie parti, e soprattutto di attore».

Elemento che parrebbe allora costitutivo per la definizione del *villain*, il suo

contrapporsi all'eroe, il suo adoperarsi per distruggerlo o per ostacolarlo, risulta invece quanto meno secondario per quanto concerne il teatro elisabettiano. Una distinzione va però operata, anzitutto rispetto alla categoria dell'*antieroe*, il quale può in certi casi assumere tratti turpi e malvagi, ma è nella maggior parte dei casi un tipo che non può assurgere al ruolo di *antagonista* dell'eroe: potremmo allora affermare che se l'*antieroe* si distingue dall'eroe *per difetto*, ossia perché manca dei tratti che caratterizzano il protagonista che incarna i valori positivi, il *villain* invece si distingue *per antitesi*, perché il suo sistema di valori è totalmente opposto a quello dell'eroe, o per meglio dire, a quello del Bene.

Due personaggi più di altri ci sembrano al meglio incarnare l'idea del *character* del *villain*: essi sono Riccardo di Gloucester, protagonista del *Riccardo III*, e Jago in *Otello*. Nella tragedia ambientata tra Venezia e Cipro, netta appare la contrapposizione tra eroe (tragico) e *villain* per quanto concerne l'universo di valori di riferimento: Otello è da tutti riconosciuto come prode e onesto condottiero, è rispettato dai suoi uomini, onorato dal governo veneziano che gli affida il comando della guarnigione cipriota; nel *Riccardo III* invece il protagonista si presenta egli stesso in contrapposizione con diversi personaggi, nessuno dei quali può tenergli testa, e sul piano morale, e sul piano affabulatorio e orditorio.

Entrambi, per intessere la propria ragnatela, si servono dei vari personaggi *usandoli* come confidenti, facendo leva sulla loro *credulità* e giocando sulle loro debolezze, in un gioco in cui la triangolazione col pubblico è chiaramente essenziale, in quanto lo spettatore è l'unico in grado di cogliere le allusioni, «la retorica degli orientamenti deittici, delle ostensioni, e [...] delle falsificazioni referenziali del linguaggio sulla scena»: è il pubblico l'unico vero complice del *villain*.

L'armamentario retorico del *villain* si compone anzitutto di meccanismi *disgiuntivi* e *antifrastici*: la disgiunzione, esemplificata dalla figura retorica dell'*allusione* e dell'*antanaclasi*, scompone la referenzialità del discorso, mentre l'*antifrasi* crea uno sdoppiamento del senso, che spesso viene poi reso manifesto attraverso dialoghi successivi o monologhi *a parte*, in cui vengono manifestamente dichiarati i propri piani e le intenzioni.

Così si presenta Riccardo nel monologo iniziale:

(...) since I cannot prove a lover
To entertain these fair well-spoken days
I am determined to prove a villain
(...)
And if King Edward be as true and just
As I am subtle, false and treacherous
(...)

Eppure poco più avanti lo vediamo simulare la parte del pio offeso:

Because I cannot flatter, and look fair,
Smile in men's faces, smooth, deceive and cog,
Duck with French nods and apish courtesy,
I must be held a rancorous enemy.
Cannot a plain man live and think no harm,
But thus his simple truth must be abus'd
With silken, sly, insinuating Jacks?

Battute come «The world is grown so bad» e «I am too childish-foolish for this world», sono iperboliche proprio per il loro essere antifrastiche, e creano un gioco paradossale che è retto esclusivamente dall'abilità attoriale del protagonista, dal suo saper manovrare e condurre l'azione.

Il *paradosso* diviene, nella costruzione messa in atto dal *villain*, «la caratteristica saliente, tale da acquistare il valore di funzione strutturale del linguaggio», e non a caso è la figura essenziale su cui si fonda la tragedia di Otello. Eppure quest'ultima presenta un più rigoroso impianto dialettico, per cui mentre Riccardo mette in atto indisturbato il suo piano senza scrupoli e la sua scalata al potere eliminando fisicamente o neutralizzando tutti i suoi avversari, Jago è un *villain* della parola, nel senso che la sua azione è *costruita* sulla parola, sull'abilità retorica: egli difatti afferma che il suo progetto, l'astuta e perfida trama in cui intende prendere Otello, Desdemona e tutti gli altri, apparirà in tutta evidenza soltanto ad opera compiuta; e la sua *rete* di allusioni, di insinuazioni prevede l'utilizzo di una finissima e sapiente gestione retorica in cui a dominare sono la *prosopopea*, la *reticenza*, la *negazione* (non discorsiva ma *litotica*), la *sospensione* e l'*ipotiposi*.

L'irretimento progressivo di Otello è pianificato passaggio dopo passaggio da Jago che giustifica sin da subito il proprio odio con la gelosia dovuto allo *status* di Otello, suo superiore di grado, amato e rispettato da tutti, con una bella e giovane moglie.

Il capitano moro, che ha preferito nominare Michele Cassio a Jago come suo luogotenente, è identificato – nel dialogo con il mediocre e meschino Roderigo – sin da subito come uno stolto, uno che «non vede al di là della propria ambizione e del proprio interesse»:

(...) He holds me well;
The better shall my purpose work on him.
(...)
The Moor is of a free and open nature,
That thinks men honest that but seem to be so,
And will as tenderly be led by the nose
As asses are.

2) Com'è che il *villain* diviene comico?

Il *villain* è per antonomasia personaggio di statuto letterario *alto*, ossia implica un momento serio, non leggero, dell'intreccio; il destinatario sa che egli è un *propulsore* che mette in azione dei meccanismi che definiremmo di rovesciamento o di *perturbazione*, e rappresenta un *funzione* del 'racconto' letterario; quindi, per statuto, non potrebbe o dovrebbe possedere attributi comici, o presentare egli stesso momenti di comicità bassa o triviale: la sua comparsa deve generare prima di tutto *pathos*, e il patetico – per non parlare del tragico – non può comparire insieme con il comico.

Caratteristica dei *cartoons* Disney è il *contenuto edificante*, e l'*happy ending*. In un certo senso lo schema ricalcato è sempre quello di una *Bildung* del protagonista, maschile o femminile che sia; il *pattern* è piuttosto romanzesco che tragico. Non si può però prescindere dall'antagonista, dall'insidia del male, perché il male è la condizione necessaria perché il bene trionfi.

Per fare sì che il *villain* possa essere trasposto all'interno della cornice del *cartoon*, esso viene comicizzato: il tratto diabolico e dissoluto viene *mitigato* attraverso la *parodia*. Nel caso del cartone animato abbiamo più procedimenti semiotici che si vanno sovrapponendo, e l'*ironia* coinvolge sia la scrittura, quindi il discorso parlato, sia la prossemica, in quanto il personaggio si muove e ha degli atteggiamenti, come un attore a teatro; se consideriamo inoltre che è il tratto *fumettistico* a condensare i caratteri del personaggio che abbiamo di fronte, dobbiamo implicare un ulteriore fattore di comicità, che definiremmo *caricaturale*.

Diciamo subito che i meccanismi comici che informano i *villains* Disney sono tre: a) il *dileggio* attivo, diretto, che il protagonista perpetra ai danni di un personaggio secondario, un sottoposto o un complice, che ha come bersaglio la credulità o la stoltezza dell'interlocutore; b) il *black humour*, spesso reso attraverso il linguaggio ambiguo e antifrastico che caratterizza l'*isotopia* semantica dell'inganno, della minaccia, che solitamente ha a che fare con il protagonista e il suo consorzio; c) la rappresentazione dell'inefficienza del *villain*, attraverso quindi il meccanismo parodico e caricaturale.

Il *diabolico*, che rappresenta l'essenza del *villain*, convive nei *cartoons* con il farsesco, con il triviale, finanche con il ridicolo all'interno dello stesso personaggio. Il *procedimento parodico* si realizza caricaturando mediante la saturazione di tratti fisici (pensiamo ai tratti grotteschi di Ade, che però è comunque rappresentato come un individuo di mezza età con ampie stempiature); oppure puntando su un tratto

caratteriale-emotivo che comporti una debolezza (pensiamo al Principe Giovanni che quando sente nominare la madre si succhia il dito ed è preso dalla malinconia);

Secondo Nella Giannetto la *parodia* si configura come *connotazione ironica* afferente primariamente al linguaggio letterario, ma che può estendersi alle altre forme d'arte e dunque ad altre forme di linguaggio.

Nei *villain* disneyano la parodia lavora non soltanto come *riscrittura del character* – in alcuni casi preso direttamente a prestito dall'opera letteraria– ma come *satira*: quest'ultima prende di mira in special modo, a nostro avviso, un tipo sociale, uno *status*, un ruolo, insomma una declinazione dell'umano sedimentata, consolidata e universalmente conosciuta; se, con Giannetto, ascriviamo alla satira il tratto *malevolo*, mordace, virulento, possiamo senz'altro distinguerla dalla semplice parodia, che può non avere, ad esempio, implicazioni morali o socioantropologiche.

Ciò che va assolutamente precisato è che con il comico si produce un *rovesciamento*, e la via privilegiata di quest'ultimo, nella prassi satirica, è quello legato all'esercizio del potere. Laddove il potere non può contemplarsi e autoesaltarsi, si produce uno *sfasamento*, una *frantumazione* della sua integrità: l'*inettitudine del potente*, frustrato perché incapace ad avere la meglio e realizzare le trame che il suo paradigma pretenderebbe, lascia cadere quella maschera che ne celava i tratti malinconici.

Ma concentrarci sul tratto *ridicolo* del *villain* disneyano, che abbiamo visto come debba convivere e coesistere con il tratto *diabolico*, può decisamente aiutarci a comprendere le peculiarità del meccanismo comico: se è vero che il *focus* che innesca il riso e la comicità deve avere basi antropiche, ovvero deve essere riconosciuto da un gruppo sociale, se il bersaglio preferito della comicità dovrà essere il potente, l'elemento condiviso su cui si farà leva per produrre comicità sarà la rappresentazione del *vizio*. Il vizio si configura come la *piega* in cui il serio si incontra con il faceto, in cui risulta possibile dunque il rovesciamento che fa scattare la molla del riso. Henri Bergson a tal proposito, afferma che il personaggio comico deve avere un tratto di *leggerezza*, leggerezza che è propria del riso comico, e indica, nella *vanità* il difetto più adatto ad esso. Crediamo che Bergson colga nel segno, eppure vorremmo arrestarci alla *rappresentazione del vizio*, come fattore di connotazione ironica e motore del meccanismo comico, caricaturale e parodico.

Per far ciò abbiamo individuato un campione di 'cattivi' presenti nei *classici* Disney, caratterizzati dalla *satira del potere agognato e frustrato*, in cui abbiamo individuato una corrispondenza tra il tratto comico ed un *vizio capitale*. Occorre precisare che proprio data la loro ascendenza diabolica, i *villains* Disney posseggono e mettono

spesso in scena la compresenza di – ad esempio – lussuria, invidia, superbia.

Ade in *Hercules* (1997); Capitan Uncino in *Le avventure di Peter Pan* (1953); il Principe Giovanni in *Robin Hood* (1973) e infine Re Luigi ne *Il Libro della Giungla* (1967).

Ade, il dio dell'Oltretomba, è fratello di Zeus, sovrano del *pantheon* greco, dio del cielo e dei fenomeni atmosferici. Egli ci viene presentato, al banchetto indetto sull'Olimpo per la nascita di Hercules, come il *perturbatore*, figura infernale e mortifera, dai tratti grotteschi – da caricatura vignettistica: naso acuilino, denti aguzzi, mento affilato, occhi piccoli e cerchiati di nero, colorito cadaverico – e fantastici (i suoi capelli sono lingue di fuoco azzurro sulle calvizie).

La sua prima battuta è un'autentica freddura, che gela l'atmosfera di festa. (-Che sentimentale! Sapete, non rimanevo così senza fiato da quando un pezzo di moussaka mi è rimasto in gola!-). Sempre nella sua prima comparsa sulla scena, dopo aver offerto un gingillo acuminato in luogo di *lecca-lecca* al neonato Hercules, si lascia andare a una battuta che lascia chiaramente trasparire l'insofferenza per il ruolo che ricopre, lasciando presagire una trama in atto.

Se analizziamo la sua posizione vediamo come il suo personaggio si collochi il più in alto, nell'universo di riferimento. Egli è una divinità, pari eppure inferiore al suo sovrano e fratello (figli entrambi di Chronos e Rea) che intende detronizzare e per farlo ha un piano "tragico", catastrofico, di rovesciamento totale dell'ordine costituito (risvegliare i titani e mettere sotto scacco l'Olimpo); un intreccio *epico*, e film d'animazione *stricto sensu* epico per distacco, nella filmografia firmata Walt Disney, per un cattivo *cinque stelle extra lusso*.

Manipolatore e cinico, Ade appare però un formidabile istrione, dotato di un sarcasmo che attinge ampiamente allo *humour nero* (e chi se non lui, il re del mondo infero «un po' tetro, un po' buio, eh - come sempre, pieno di gente morta - che vuoi farci!»), costantemente ossessionato dalle sue trame diaboliche e soprattutto tremendamente irascibile. Proprio quest'ultimo suo tratto risulta il più comico: spassosissime le sue *gags* con Pena e Panico, goffi e incapaci aiutanti che continuamente disattendono le aspettative, come anche la scena in cui va ad interrogare le Parche, le quali, possedendo il dono della divinazione, durante tutto il preambolo alla richiesta di predire il futuro, continuamente lo anticipano ripetendo in coro: - Lo sappiamo! - facendogli perdere le staffe, e dare

letteralmente in escandescenza (ad ogni accesso d'*ira* Ade, che domina l'elemento del fuoco, si lascia andare ad emissioni di materiale pirico con effetti devastanti - e *devastantemente comici*).

Proprio a partire dalla profezia delle Parche, l'ossessione di Ade diventa Hercules, l'eroe protagonista. I suoi sforzi per tentare di ucciderlo saranno puntualmente frustrati (ricalcando le celeberrime dodici fatiche del mito), causando accessi d'ira e, quindi, diversi incendi e numerose ustioni.

Ma forse il suo meglio - e qui lo *humour* si fa sottilmente crudele - lo dà con Meg, la protagonista femminile, destinata ad essere la compagna dell'eroe: ella è una sorta di aiutante saltuaria del perfido dio dell'Oltretomba, donna avvenente e fatale, comparabile solo ad un'altra grande creatura del mondo dei *cartoons*, Jessica Rabbit. Meg viene da Ade sfruttata sotto ricatto per sedurre e trarre in scacco Hercules.

-Meg, Meg, Meg, la mia cara, dolce illusa sottoposta, non ci stiamo dimenticando un *piccino piccino*, sebbene cruciale *dettaglino*? TU SEI MIA!-

Con Capitan Uncino la faccenda si complica. Nell'immaginario universo senza tempo dell' 'Isola che non c'è', Uncino, veste i panni del *nobile decaduto*, e la sua guerra contro Peter Pan sembra avere carattere perpetuo, di situazione permanente. Uncino è tremendamente orgoglioso e vive con il pensiero costante di dover lavare l'onta di aver perduto una mano mozzatagli da Peter Pan e gettata in pasto ad un grosso e simpatico cocodrillo.

Prima ancora della sua comparsa sulla scena vediamo una ciurma di pirati pigra e annoiata tirare al bersaglio su un'immagine caricaturale (!) tracciata con del gesso sulla porta

della cambusa, che reca la scritta 'capitano'. È facile capire da subito che il nostro Uncino è a capo di una ciurma gretta e meschina, che non soltanto non lo rispetta ma si prende anche palesemente gioco di lui.

Egli è perciò presentato come un tiranno che esercita il suo potere assoluto e incontestato solo in virtù della sua *nobiltà*. Per carità, nella pellicola non ci è data alcuna informazione su Capitan Uncino e le sue origini; ma anche uno spettatore non troppo attento noterebbe che il Capitano parla un linguaggio forbito, padroneggia le buone maniere (in special modo la cavalleria verso il genere femminile) - anche se non sempre le esercita - suona perfino il pianoforte (nonostante la menomazione!) oltre naturalmente ad indossare una pomposa veste da ufficiale sette-ottocentesca, che lo distingue dai suoi sottoposti, vestiti di cenci e di tutto l'armamentario del pirata (orecchini, bandane, coltelli).

Potremmo dire che Uncino proietta su Peter Pan un' insoddisfazione per la sua vita statica di pirata all'ancora, e di capo incompreso e detestato dai suoi. Come, del resto, potremmo affermare che è la figura del *puer aeternus* suo acerrimo nemico a generare in lui frustrazione e insofferenza. Resta il fatto che la sua *nemesis* è un fanciullo capace di librarsi nell'aria, *elemento* - questo - sconosciuto e inaccessibile al Capitano, che vive tra la *terra(-ferma)* e l'*acqua*, ma sostanzialmente non 'appartiene' a nessuno dei due.

Uncino, da buon cattivo, è ossessionato dall'idea di acciuffare Peter Pan e di fargliela pagare, per cui si sarebbe tentati dal giudicare il suo agire come finalizzato esclusivamente alla ricerca della vendetta. Ma bisogna andare più a fondo alla vicenda.

Peter Pan al di là della extra-ordinaria visita di Wendy e dei suoi fratelli, ci è presentato come un abitante dell' 'Isola che non c'è'; ed anche piuttosto amato e popolare. Uncino vive invece una condizione limite, di *stasi* dicevamo: *pirata ormeggiato* (sembra quasi un ossimoro!) a largo di un'isola con cui pare non avere nulla a che fare, si dimostra sprezzante verso tutto e tutti, pronto a far male, ingannare e manipolare, insensibile verso gli abitanti di questo universo fantastico.

È un eccellente dissimulatore, come si può notare nella scena in cui corrompe la fata Trilly facendo leva sulla sua gelosia nei confronti di Wendy, che le ha rubato le attenzioni di Peter.

L'unico suo reale compagno è Spugna, un mozzo ubriacone e sciocco, che naturalmente non fa che suscitare l'ira del superiore con le sue goffaggini. Insieme i due creano delle situazioni di comicità da commedia farsesca. Spugna male interpreta, commette errori grossolani e disattende gli ordini del Capitano, mettendo a repentaglio i suoi piani (come per l'affare del rapimento della figlia del capo *pellerossa* Giglio Tigrato) e anche la sua stessa vita (vedi l'esilarante scena iniziale della rasatura).

Egli è terrorizzato dal Coccodrillo, che dall'episodio della mano mozzata non cessa di perseguitarlo per poter fare finalmente del Capitano un pasto completo; l'animale in quell'occasione ha ingoiato una sveglia il cui ticchettio dunque preannuncia la sua venuta, creando un effetto di straniante *suspance*, mettendo in evidenza ancora una volta l'inettitudine e la viltà di Uncino.

Il vero e proprio zimbello, nel novero dei potenti Disney, si chiama Giovanni (John per la precisione, è inglese), è un *leone senza criniera* e di mestiere fa l'*usurpatore*. O forse dovremmo dire che fa il sovrano usurpatore. Egli è il fratello del re Riccardo detto Il Cuor di Leone, ed è il reggente della monarchia anglonormanna nel momento in cui è ambientata la nostra storia

(ultimo decennio del XII secolo), stante che il sovrano è impegnato lontano dalla patria (in Terra Santa, nella terza crociata - ci dicono le fonti). Le fonti storiche ci dicono, di significativo, che era ultimo di cinque figli, che per una congiura ordita dai fratelli maggiori (morti tutti - tranne Riccardo - in giovane età) divenne il prediletto del padre Enrico II, e che tentò a più riprese di ribellarsi e prendere per sé il potere ai danni del fratello, *epitome* del sovrano buono e giusto. Viene dipinto inoltre con un temperamento bipolare, che oscilla tra la melanconia e la crudeltà sanguinaria, amante degli ozi, tanto abile nel guadagnarsi la simpatia e la fiducia degli altri quanto nel tradirla.

Parliamo naturalmente del cattivo di *Robin Hood*, film d'animazione che attinge ad un'ampia letteratura sui banditi della 'foresta di Sherwood' - nel dintorni di Nottingham - il cui capo s'identifica con il generoso e leale arciere nemico dei potenti. Fonte letteraria principale è, naturalmente, l'*Ivanhoe* di Walter Scott, pubblicato nel 1819. Non ci soffermeremo sull'aderenza o meno del film d'animazione al romanzo (rispetto a quest'ultimo mancano interi intrecci narrativi, e lo stesso eroe sassone è assente), quanto piuttosto sulle sue peculiarità più evidenti e su come la satira al potente raggiunga, nell'opera firmata Walt Disney, il suo massimo grado.

Preliminarmente si consideri che l'Inghilterra può senz'altro definirsi la patria della *satira moderna*, per quel che concerne l'*iconografia* e l'*imagery*, laddove a partire dalla seconda metà del XVIII secolo, con il fiorire della nuova classe borghese e lo sviluppo dell'attività editoriale, si crearono i presupposti, per un clima culturale assai fecondo.

Elemento saliente della satira politica e sociale dalle tavole vignettistiche della seconda metà del Settecento e primo ottocentesche, è lo *zoomorfismo*, secondo una tradizione, quella legata all'*imagery* del mondo animale, che affonda le sue radici nella favolistica classica e, ancora di più, nel *folklore* a partire dall'alto Medioevo (si pensi a *bestiari* e *danze macabre*).

Ci troviamo in mondo completamente zoomorfo (il protagonista è una *volpe*, il suo aiutante un *orso*, il ciambellano del re un *serpente*). Se aggiungiamo che il motore della storia sono le imprese di Robin Hood e del suo fedele compagno Little John, che conducono una vita di fuorilegge 'rubando ai ricchi per dare ai poveri', capiamo bene come il malvagio principe sia il bersaglio principale del rovesciamento satirico messo in scena.

Ed è, ancora una volta - come per Ade e Capitan Uncino - la scena in cui appare per la prima volta, ad essere emblematica della sua crudeltà, e soprattutto della sua

avidità: -Tasse, tasse, tasse! Bellissime, adorabili tasse! - è la prima battuta che pronuncia, alloggiato, assieme al suo perfido consigliere Biss, in una portantina piena di sacchi d'oro, diretto a Nottingham. Ci è presentato inoltre con uno specchio in mano, intento a calzare una corona regale, che – in assenza di criniera - gli scivola sul

muso, e la comicità del momento è accentuata dal servilismo ipocrita di Biss, il quale non esita ad affermare: - Vi sta benissimo, sire! -

Si comprende dunque che l'altro tratto del *potere parodizzato* qui messo in evidenza è la *vanità*. Più avanti, durante la giostra organizzata in suo onore, Giovanni si lusinga alle parole del raffinato barone Reginald (in realtà Little John sotto mentite spoglie), che lo elogia con grande affettazione chiamandolo 'P.G.' («P.G.? Ah, ah, mi piace davvero! Biss, fallo scrivere su tutte le mie valigie!»).

Il Principe e il suo subdolo consigliere sibilante (caricaturizzata è anche la pronuncia del serpente, che è affetto da sigmatismo) si mostrano sprezzanti nei confronti di Re Riccardo, e per il principe il suo nome è tabù, anche se non esita a parlarne male (Biss: «Fu vostra l'idea che io l'ipnotizzassi»; Principe: «Lo so, per mandarlo a fare quella crociata cretina!»).

La sua codardia e la sua meschinità sono a tal punto conosciute, che il popolo di Nottingham gli dedica una canzoncina che definire satirica è un vero eufemismo («Giovanni re fasullo d'Inghilterra»), e che è quasi un manifesto poetico del *dileggio*:

Caso assai più curioso e *sui generis*, parliamo di un personaggio *ibrido* rispetto a quelli presentati precedentemente: Re Luigi ne *Il Libro della Giungla*, film d'animazione ispirato all'omonimo romanzo di Rudyard Kipling.

Re Luigi è un orango, ma non è antropomorfizzato, o meglio non lo è nella stessa misura in cui lo è il Principe Giovanni; vive nella giungla, tra le rovine di un tempio indiano e sembra essere il capo di un gruppo di scimmie.

Spieghiamoci meglio: è lui solo, tra i suoi simili, a interagire verbalmente (saremmo tentati dal dire *intellettualmente*) con Mowgli, vedremo poi per quale ragione;

esercita una sorta di *egemonia* su altri primati inferiori a lui di taglia; possiede un'*intelligenza umana*, come tutti gli altri animali-personaggi che il piccolo selvaggio incontra sul suo esotico cammino; e come questi ha il dono della parola - e del canto - oltre a un gran senso del ritmo.

Analizziamolo più da vicino: egli compare solo una volta (e non a più riprese come i nostri più canonici *villains*) e, nei primi *frames*, è adagiato in maniera sguaiata su un trono di pietra, all'interno di un complesso di rovine

dall'architettura induista, circondato da babbuini, cantando uno *swing*. La performance è un vero e proprio trionfo in stile *musical*, con ritmi coinvolgenti e danze coreografiche, in cui sono coinvolti tutti gli 'attori' sulla scena. Il ritornello del brano recita «Io voglio esser come te» (riferito naturalmente a Mowgli), ed è performato dopo l'esplicita richiesta affinché il piccolo selvaggio riveli al Re Luigi «il segreto del sacro fuoco».

Re Luigi non è dunque solamente un *one man show*, ma è un astuto manipolatore che non desidera altro che un'ascesa sociale. Egli rinuncierebbe volentieri al ruolo egemone che sembra ricoprire, per abbandonare la giungla e mescolarsi agli esseri umani.

Il nostro irresistibile primate dunque, non vede nel protagonista un ostacolo, né è animato da sentimenti negativi; Mowgli è per lui soltanto un mezzo per ottenere il potere (di *cambiare stato*), potere che identifica con l'oggetto archetipico del *desiderio* - che è per di più elemento creatore a assieme distruttore - il fuoco.

Il fatto rappresenta un autentico paradosso, anzi mette in scena una catena di paradossi: un animale antropomorfizzato, ma distinto e distinguibile dall'essere umano, minaccia un cucciolo di *homo sapiens sapiens* poiché ambisce a 'diventare uomo'; e per riuscirvi ritiene di dover padroneggiare proprio l'elemento pirico, il mezzo con cui l'uomo, nel suo stato primitivo, si è difeso dalle bestie che minacciavano la sua incolumità.