

**UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA**

Dipartimento dei Beni Culturali:

Archeologia, Storia dell'arte, del cinema e della musica

**CORSO DI LAUREA TRIENNALE IN
DISCIPLINE DELLE ARTI, DELLA MUSICA E DELLO
SPETTACOLO**

**CORALINE E LA PORTA MAGICA:
TRA SIMBOLOGIE E ICONOGRAFIE.
UN'EREDITÀ DELLA FIABA TRADIZIONALE
POPOLARE**

Relatrice: Prof.ssa Rosamaria Salvatore

Correlatore: Prof. Marco Bellano

Laureanda: Sara Torino

Matricola: 1203627

INDICE

INTRODUZIONE	5
1. CORALINE E LA PORTA MAGICA, UN'EREDITÀ DELLA FIABA TRADIZIONALE POPOLARE	7
1.1 I RIFERIMENTI ALLA LETTERATURA INFANTILE POPOLARE.....	7
1.2 TEMI RICORRENTI: LA SCOMMESSA DELLA FIABA BUIA E LA MORALE	9
1.3 LA RELAZIONE FRA TESTO E ILLUSTRAZIONE DEL RACCONTO (NEIL GAIMAN E DAVE MCKEAN).....	14
2. SIMBOLOGIE E ICONOGRAFIE	21
2.1 DAL SIMBOLO ALLA FIABA	21
2.2 SEQUENZA INIZIALE: LA PREMONIZIONE.....	23
2.3 GLI ELEMENTI MAGICI.....	26
2.4 LA BAMBOLA: MARIONETTA CONTROLLATA ... “DALL’ALTRA MADRE”	29
2.5 LA RICORRENTE ICONOGRAFIA DELLA MANI: BURATTINAIO E BURATTINO	30
3. UNA FAMIGLIA APPESA AD UN FILO	33

3.1 LA DIFFICOLTÀ DI UNA BAMBINA ECCENTRICA IN UN MONDO GRIGIO	33
3.2 PRESENZA FISICA E ASSENZA AFFETTIVA: LE RISPOSTE DI UNA FIGLIA IGNORATA	34
4. LA CASA: COPROTAGONISTA DEL FILM (APARTMENTI PINK PALACE)	37
4.1 NON PIÙ UN AMBIENTE SICURO MA FONTE DI UN TERRIBILE PERICOLO	37
4.2 IL TUNNEL: L'INTESTINO DELL'ALTRA MADRE	40
4.3 TRE LUOGHI, TRE PROVE: IL GIARDINO, IL TEATRO E IL CIRCO	42
4.4 IL NIDO FAMILIARE SOFFOCANTE: LA RAGNATELA DELL'ALTRA MADRE	46
5. LA DIMENSIONE ONIRICA COME PORTALE DEI SOGNI, L'ESSERE SVEGLI COME PORTALE DEGLI INCUBI	50
5.1 LE SPIE/OCCHI DELL'ALTRA MADRE	50
5.2 IL PASSAGGIO NELL'ALTRO MONDO DA SVEGLIA: LA SCELTA	52
CONCLUSIONI	57
BIBLIOGRAFIA	58
SITOGRAFIA	61
FILMOGRAFIA	62

INTRODUZIONE

Il presente lavoro intende discutere come l'opera *Coraline e la porta magica* (*Coraline*, Henry Selick, 2009) e la sua controparte letteraria *Coraline* di Neil Gaiman non si limitano ad essere opere di intrattenimento ma una vera fiaba iniziatica con una duplice morale, una per gli adulti e una per i bambini, con un simbolismo profondo e archetipi interculturali.

Tale lavoro sarà effettuato tramite una ricerca comparativa fra il romanzo e il film in contrapposizione alle fiabe della tradizione popolare di inizio Ottocento. A partire dall'analisi di alcune opere letterarie e cinematografiche per l'infanzia, particolarmente improntate al fantastico e all'horror, si procederà alla ricerca degli elementi che maggiormente hanno influenzato l'opera di Gaiman prima e Selick poi. L'indagine proseguirà ricercando le connessioni con la neuroscienza nelle teorie di Freud e Jung, con la rivelazione di una fiaba moderna incentrata sulle problematiche sempre attuali legate agli affetti familiari.

Le opere utilizzate saranno via via citate secondo le comuni norme redazionali ed inserite nella sezione bibliografia della seguente tesi.

Nel primo capitolo, dopo aver introdotto il film *Coraline e la porta magica* e analizzato la relazione fra testo e illustrazione del racconto *Coraline* di Neil Gaiman e Dave McKean, si effettuerà un confronto con le fiabe della tradizione popolare e alcune opere letterarie per l'infanzia fino al periodo ottocentesco, come *Baba Yaga* della tradizione russa o *Cenerentola* di Basile, il *Mago sabbiolino* di Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, *Alice nel paese delle meraviglie* di Lewis Carroll e *The new Mother* di Lucy Clifford, per analizzare il tema della fiaba buia e morale.

Nel secondo capitolo sarà introdotto il concetto di simbolo assieme all'importanza della simbologia e alla presenza degli archetipi nella fiaba tradizionale, soffermandosi sugli elementi di Coraline che hanno suscitato particolare interesse: la bambola, la carta da parati, gli elementi magici e le mani.

Nel terzo capitolo ci si soffermerà sulla famiglia di Coraline e i suoi rapporti.

Nel quarto capitolo sarà analizzata quella che è, a mio parere, la co-protagonista del film: la casa. Casa nella sua duplice valenza di luogo sicuro e di origine del perturbante. Come confine della storia, luogo di prova e luogo familiare soffocante.

Mentre nel quinto e ultimo capitolo sarà esaminata la simbologia attorno agli occhi, la dimensione onirica assieme alle soglie e i passaggi che separano il sonno dalla veglia e il sogno dalla realtà.

Il lavoro sarà ultimato con le mie conclusioni sull'argomento.

CAPITOLO 1

CORALINE E LA PORTA MAGICA, UN'EREDITÀ DELLA FIABA TRADIZIONALE POPOLARE

1.1 I RIFERIMENTI ALLA LETTERATURA INFANTILE POPOLARE

Il romanzo *Coraline*, scritto da Neil Gaiman nel 2002 e illustrato da Dave McKean, è chiaramente ispirato alla letteratura per bambini di fine Ottocento, segnando una profonda frattura nel fenomeno di disneyficazione¹ (termine adottato, tra gli altri, dal germanista Jack Zipes) della favola popolare, dove principi e principesse eterei con cattivi stereotipati sostituiscono i racconti raccapriccianti della tradizione. Qui troviamo un'atmosfera molto vicina al gotico, terrificante e a tratti oscura. Nessun elemento salvifico, come una fata madrina, assiste Coraline nel suo percorso di crescita da uno stato di dipendenza ad uno di autonomia. Offre inoltre una duplice chiave di lettura: da una parte si rivolge ai bambini dove, sotto forma di favola spaventosa ma bellissima, trasmette loro il messaggio “armati e affronta le tue paure”; dall'altra, invece, si rivolge agli adulti, invitandoli a riflettere sul loro modo di agire spesso discordante fra teoria ed azioni (vedi il giardino dei genitori di Coraline, esperti di giardinaggio, ma completamente trascurato) e nel contempo sul valore educativo della fiaba stessa e sul suo ruolo sociale, sottolineando l'importanza delle prove come strumento di crescita. Nell'opera di Gaiman ci sono numerosi riferimenti ad importanti testi della letteratura tradizionale per l'infanzia; dalle favole della tradizione popolare, come *Gatta Cenerentola* (*Gatta Cennerentola*, inclusa nella raccolta *Lo cunto de li cunti*, Giambattista Basile, 1634-1636), *Baba Yaga* della tradizione russa, alle opere come *Il mago sabbiolino* (in tedesco *Der Sandmann*, inserito nella raccolta *I Notturmi*, Ernest

¹ JACK ZIPES, “Breaking the Disney Spell”, *Academia*,
<https://www.academia.edu/9699464/Breaking_the_Disney_Spell>, ultimo accesso: 6 agosto 2024

Theodor Amadeus Hoffmann 1776-1822), *Alice nel paese delle meraviglie* (*Alice in Wonderland*, Lewis Carroll, 1865) e *Attraverso lo specchio e quel che Alice vi trovò* (*Through the Looking-Glass, and What Alice Found There*, Lewis Carroll, 1871), *The new mother* (Lucy Cliffor, 1882).

Effettuando un primo confronto fra *Coraline* di Gaiman e *Alice nel paese delle meraviglie* di Carroll, si nota che le protagoniste sono due bambine, Coraline e Alice; entrambe iniziano la loro avventura in assenza di figure genitoriali ed entrano in un mondo distorto dove è difficile distinguere la realtà dalla finzione. Entrambe provano un senso di smarrimento ed incredulità nel rendersi conto, poco a poco, che quello che sembrava fosse un piacevole sogno bizzarro è invece un incubo dove la loro sopravvivenza è legata al superamento di sfide paurose per sconfiggere il mostro (l'Altra Madre e la Regina di Cuori). Entrambe le bambine si relazionano con un animale enigmatico: il gatto nero e lo Stregatto; questi animali sembrano avere piena consapevolezza della situazione in cui si trovano, ma i loro interventi risultano irriverti e poco chiari. In realtà, il gatto nero, da figura poco rilevante, si dimostra un vero e proprio aiuto per orientare e proteggere Coraline, diventando un amico fidato; lo Stregatto, invece, non offre mai soluzioni ai problemi, ma spinge Alice al ragionamento e all'autoconsapevolezza.

Gli elementi simbolici di passaggio tra i due mondi sono molteplici e comuni in entrambi i testi:

- una piccola porta chiusa a chiave;
- un tunnel misterioso, scoperto inseguendo un piccolo animale saltellante (il topolino e il Bianconiglio);
- uno specchio, che per Alice rappresenta l'inizio di una nuova avventura nel secondo racconto di Carroll, invece per Coraline segna una possibile fine tragica: prigionia e forse la morte.

Nonostante i numerosi elementi comuni, sono presenti alcune differenze. La principale è evidente nell'archetipo dei personaggi e nella capacità di affrontare le avversità. In *Coraline* l'autore aumenta il senso di disorientamento della protagonista attraverso il

passaggio ripetuto tra i due mondi, inserendola abilmente in un contesto moderno, dipingendola con i tratti tipici di una ragazzina coraggiosa e non convenzionale, mentre Alice rappresenta una classica bambina di fine Ottocento che si trova spesso trasportata in un turbinio di eventi.

D'altra parte, come ha evidenziato Mihaela Mihailova in *A Closer Look at Studio LAIKA's Stop-Motion Witchcraft, The new mother* di Clifford ha certamente ispirato la figura dell'Altra Madre di *Coraline*. Nel racconto di Clifford l'altra madre ha occhi di vetro e coda di legno, in *Coraline* l'Altra Madre, inizialmente identica alla vera madre, presenta però dei bottoni al posto degli occhi, per poi subire nel corso della storia varie trasformazioni sempre più mostruose. Le accomuna la descrizione fisica come esseri mostruosi dallo sguardo angosciante e inespressivo, in quanto gli occhi amorevoli delle madri vengono sostituiti in un caso da bottoni neri e nell'altro da occhi di vetro.

A differenza di *Blue-Eyes* e *Turkey* che, pur di vedere il piccolo popolo, scelgono la via della cattiveria mettendo in fuga l'amorevole madre e il fratellino ma, di fronte all'arrivo dell'Altra madre, fuggono rifiutandola, *Coraline* inizialmente rimane incuriosita da questa persona così simile e diversa dalla sua vera madre. Non vede subito nell'Altra Madre la vera natura maligna; nonostante l'elemento dissonante dei bottoni, trova un senso di familiarità che la attrae e la spinge a rimanere nell'altro mondo con lei.

1.2 TEMI RICORRENTI: LA SCOMMESSA DELLA FIABA BUIA E LA MORALE

La fiaba della tradizione popolare si articola attorno a temi fondamentali che ricorrono nei diversi brani dell'epoca. Un elemento che, fino alle varie revisioni tardo ottocentesche dei fratelli Grimm prima e di Walt Disney poi, pervade le fiabe tradizionali di vaste regioni europee.

Fiaba la cui origine si perde nella notte dei tempi come Cenerentola, la fiaba per eccellenza comune a molti popoli con varianti più o meno simili, sembra provenire da una leggenda dell'antico Egitto della XXVI dinastia (672-525 a.C.), quella della schiava Rodopi. Questa è una bellissima schiava, molto apprezzata dal suo padrone per il suo talento nella danza, al punto da ricevere in dono da lui un paio di pantofole rosse, ma è continuamente vessata e maltrattata dalle altre schiave. Dopo varie vicissitudini, grazie all'intervento del Dio Horus, che le ruba una pantofola e la porta al Faraone, diviene sposa di quest'ultimo. Ritroviamo questa fiaba in varie culture, fin in Cina con *Ye Xian*, e in Europa nel racconto *La gatta Cenerentola* di Basile, nella quale la protagonista ricorre addirittura all'omicidio della matrigna, per ritrovarsi poi con una nuova matrigna ancor più cattiva della precedente:

[...] tanto che la povera ragazza si lamentava sempre con la maestra del cattivo trattamento della matrigna e le diceva: «O Dio, e non avresti potuto essere tu la mammetta mia, tu che mi fai tante carezze e moine?». E tanto continuò a fare questa cantilena che riuscì a metterle un moscone nell'orecchio e quella, accecata dal diavoletto, una volta le disse: «Se farai come ti suggerisce questa testa pazza, diventerò tua madre e tu mi sarai cara come le ciliegine di questi occhi». Avrebbe voluto continuare a parlare quando Zezolla (così si chiamava la ragazza) le disse: «Scusami se ti chiudo le parole in bocca. Io so che mi vuoi bene, perciò zitta e sufficienti: insegnami l'arte, poiché io vengo dalla campagna, tu scrivi e io firmo». «Allora su», replicò la maestra, «ascolta bene, apri le orecchie e il pane ti riuscirà bianco come i fiori. Appena tuo padre esce, di' alla tua matrigna che vuoi un vestito di quelli vecchi che sono dentro alla cassapanca grande cascione granne de lo retretto, pe sparagnare chisto che puorte ncuollo. Essa, che te vo' vedere tutta pezze e peruoglie, aprerà lo cascione e dirrà: «Tiene lo copierchio». E tu, tenennolo, mentre iarrà scervecano pe drinto, lassalo cadere de botta, ca se romparrà lo cuollo.²

² GIANBATTISTA BASILE, *La gatta Cenerentola*, da *Pentamerone o Lo cunto de li cunti*, Michele Rak (a cura di), Garzanti, Milano 1986

Fiabe popolari, dunque, che presentano trame dai tratti cupi, con la presenza di personaggi grotteschi e situazioni o prove spesso crudeli ricorrenti, al punto da essere la normalità e che è possibile osservare in tutto il loro orrore nel *Pentamerone* di Basile o nella più recente raccolta estensiva di fiabe non censurate della prima edizione del 1812 dei fratelli Grimm, pubblicata dall'Università di Princeton.³

In queste fiabe spesso la madre o matrigna non esitava ad ordinare l'uccisione della figlia, come nella *Biancaneve* originale, o a consegnare la propria figlia ad un'orchessa pur di soddisfare una voglia, vedi *Petrosinella* o *Prezzemolina* di Basile, antenata di *Raperonzolo*.

Nella versione originale del 1812 della raccolta dei fratelli Grimm troviamo fiabe grondanti sangue e orrore, che nei duecento anni precedenti erano state raccontate ad adulti e bambini nei racconti serali. Questa edizione della loro opera originale in realtà era rivolta principalmente agli adulti, forse con scopi ammonitori sul contenimento delle proprie pulsioni, non certo come storie "horror" nel senso moderno del termine, specchio di un'altra morale, frutto di periodi storici difficili. Solo a partire dalla terza edizione i fratelli Grimm iniziano a edulcorare la loro opera, rispondendo alle richieste di una società puritana e cristiana impregnata di romanticismo.

Jack Zipes, afferma che nell'edizione voluta dalla Princeton University gli originali sono «wonderfully strange again», che «retain the pungent and naive flavour of the oral tradition» e che sono «stunning narratives precisely because they are so blunt and unpretentious», con i Grimm che devono ancora aggiungere il loro «sentimental Christianity and puritanical ideology».

Zipes ipotizza inoltre che i cambiamenti dei Grimm fossero originati dal loro considerare sacra la maternità ma che, nella prima edizione del 1812 pre edulcorazioni, stessero:

³ JACOB GRIMM E WILHELM GRIMM, *The Original Folk and Fairy Tales of the Brothers Grimm: The Complete First Edition*, Princeton University Press, USA 2014

reflecting sociologically a condition that existed during their lifetime - jealousy between a young stepmother and stepdaughter, because many women died from childbirth in the eighteenth and nineteenth centuries, and there were numerous instances in which the father remarried a young woman, perhaps close in age to the father's eldest daughter.⁴

Situazioni, quelle nelle fiabe sopra citate, che nell'ottica contemporanea vengono classificate come horror, ma è importante considerare che esiste una notevole differenza tra il fine delle storie, da noi definite horror, dell'epoca e quelle contemporanee appartenenti al genere horror. Il genere horror ha avuto una grande evoluzione nel tempo.

Infatti, come sopra spiegato, nel XIX secolo la fiaba popolare era un vero e proprio strumento educativo. L'obiettivo era spaventare l'uditore per proteggerlo dai pericoli, mentre ai nostri giorni l'horror ha un unico scopo fine a se stesso, quello di impressionare e spaventare il lettore. Ecco perché tendiamo a considerare inaccettabile un prodotto horror dedicato ad un pubblico infantile.

Ed è nell'ottica della storia come strumento di crescita che si può affermare Neil Gaiman abbia scritto una storia ispirandosi ai temi cupi della tradizione popolare; riuscendo a scrivere un racconto classico e moderno allo stesso tempo, dissolvendo i dubbi sull'accostamento del genere horror ai bambini, come lui stesso spiega:

La mia intenzione era stata di scrivere una storia per le mie figlie; una storia che dicesse loro ciò che avrei desiderato sapere io quando ero piccolo: ovvero essere coraggiosi non significa affatto non avere paura. Essere coraggiosi significa proprio avere paura, molta paura, una paura da matti, e ciò nonostante fare la cosa giusta. Oggi, dopo dieci anni, incontro donne che, da

⁴ JACK ZIPES, "Grimm brothers' fairytales have blood and horror", Alison Flood (a cura di), *The Guardian*, < <https://www.theguardian.com/books/2014/nov/12/grimm-brothers-fairytales-horror-new-translation> > ultimo accesso: 29 giugno 2024

quanto mi dicono, hanno trovato in *Coraline* la forza per superare i momenti difficili della vita.⁵

In questo Gaiman ma anche Henry Selick si muovono controcorrente rispetto all'imperante e incoerente cultura americana dell'ultimo ventennio che, in maniera progressiva, all'interno di racconti e materiale audiovisivo, ha attribuito ai bambini il ruolo di creature vulnerabili, bisognose di protezione e obbedienti, al fine di proteggerne l'innocenza; di contro li espone a stimoli e pulsioni inadeguati alla loro età.

Since the twentieth century, American culture has ascribed the traits of vulnerability, innocence, and compliance with children. Media, especially in the forms of movies and television, have consistently reinforced this characterization by diluting the agency of child characters, featuring protective adult leads, and adopting a rating system to protect child viewers from content that is considered likely to contribute to child viewers' loss of innocence.⁶

Gaiman sembra andare indietro al tempo delle fiabe popolari pre-Ottocento e affida il ruolo dell'eroina a una bambina che, se pur vulnerabile, non è inerme; *Coraline* affronta le sue paure e gli orrori, creati dall'Altra Madre, armandosi, come solo un bambino sa fare, con un paio di cesoie da giardino e la pietra ricevuta in dono da Miss Spink e Miss Forcible, e parte alla carica per affrontare e sconfiggere l'Altra Madre (minuto 68 del film).⁷ Ne evidenzia lo sviluppo ed il cambiamento durante la storia, dando valore alla scoperta dell'ignoto e all'acquisizione di competenze da adulto impossibili da ottenere con l'interferenza della protezione genitoriale.

⁵ NEIL GAIMAN, *Coraline*, HarperCollins, USA 2002, pp. 13-14

⁶ CASIE HERMANSSON e JANET ZEPERNICK, *The Palgrave Handbook of Children's film and television*, Palgrave Macmillan, USA 2019, p. 149

⁷ Nel racconto originale di Gaiman, la protagonista sceglie di liberarsi dei regali dell'Altra Madre: «Se devo farlo, pensò Coraline, non lo farò di certo con i suoi vestiti addosso.»

Uno sviluppo del personaggio che non segue una crescita gerarchica con passaggi guidati da un adulto, ma propone la bambina Coraline come una protagonista attiva che attraverso un vissuto orrorifico è impegnata nel difficile percorso della scoperta dei suoi veri sentimenti.

Alla luce di quanto detto sopra, si può ben dire che sia Gaiman, con la sua opera originale, che Selick, nella sua trasposizione cinematografica, abbiano centrato la scommessa di creare una fiaba buia con una morale in grado di far crescere adulti e bambini, come nella migliore tradizione popolare.

1.3 LA RELAZIONE FRA TESTO E ILLUSTRAZIONE DEL RACCONTO (NEIL GAIMAN E DAVE MCKEAN)

Un altro elemento del lavoro di Gaiman che sembra riportare indietro nel tempo alle fiabe dell'Ottocento è l'illustrazione a cornice del racconto. Nelle fiabe ottocentesche i disegni erano posti all'inizio di ogni capitolo o solo dopo poche pagine, per far presagire gli eventi narrativi al lettore e creare una perturbante aspettativa. L'inserimento delle illustrazioni di Dave McKean nel libro *Coraline* e la trasposizione cinematografica in *Coraline e la porta magica* rispettano queste peculiarità.

Il rapporto di collaborazione fra Gaiman e McKean si era già consolidato nel tempo con numerose pubblicazioni: la graphic novel *Violent Cases* (1987), le copertine dei fumetti della serie *The Sandman* (1989-96), per *The Face magazine*, nel quale hanno collaborato alla creazione di *Black Orchid* (1988) e *Signal to noise* (1990).

In *Coraline*, le illustrazioni di McKean non sono in allineamento diretto, ma precedono di molte pagine il momento narrativo a cui si riferiscono, aiutando il lettore a presagire gli eventi, immaginare il mondo fantastico di Coraline e contribuendo a generare un clima perturbante. Lo stile espressionista, quasi surrealista e il tratto non convenzionale

di McKean accompagnano il bambino in un ambiente inconsueto proprio come nelle intenzioni dell'autore Gaiman.

In merito alla trasposizione cinematografica, è importante considerare che Gaiman, nell'introduzione di *Coraline*, spieghi come il racconto sia stato scritto per le sue figlie e per affrontare, nello specifico, il tema della paura contrapposto al coraggio, all'interno di un percorso di formazione e di crescita. Il rispetto di un'atmosfera dark, a tratti horror, era quindi indispensabile nella trasposizione cinematografica e questo ha portato l'autore a scegliere Selick come regista. Infatti, nell'introduzione del libro *A Closer Look at Studio LAIKA's Stop-Motion Witchcraft* di Mihaela Mihailova vengono riportate le parole dello stesso Gaiman che spiega le motivazioni di tale scelta:

The British author considered Selick an obvious choice because the latter 'understands something that people often forget – that children love to be scared.'⁸

Un concetto di terrore come piacere, che troviamo esplicitato dal pensiero di Maria Beville nel testo *Gothic-postmodernism Voicing the Terrors of Postmodernity*, nel quale afferma il terrore essere un'esperienza sublime per eccellenza, in cui l'immaginazione è intensificata e la ragione cognitiva e l'oggettività sono trascurate a favore della fantasia e del desiderio.⁹

Nelle illustrazioni dell'opera letteraria *Coraline*, McKean sceglie di mantenere il caratteristico colore nero delle illustrazioni tardo ottocentesche, accentuando il netto contrasto tra campitura nera e spazio bianco. Grazie a questo contrasto, McKean indirizza lo sguardo del lettore facilitando la lettura dell'immagine; i personaggi vengono differenziati a seconda della loro vera natura: Coraline viene abbozzata con linee semplici e sinuose, i lineamenti del viso appena accennati e nessuna sfumatura o

⁸ MIHAELA MIHAILOVA, *A Closer Look at Studio LAIKA's Stop-Motion Witchcraft*, Bloomsbury Academic, USA 2021, p. 6

⁹ MARIA BEVILLE, *Gothic-postmodernism Voicing the Terrors of Postmodernity*, Rodopi, NY 2009

ombra ne appesantisce la figura. Al contrario, i personaggi antagonisti vengono rappresentati dall'illustratore con pesanti campiture inchiostrate, le caratteristiche facciali grottesche (i denti aguzzi, le rughe d'espressione, la mano artigliata) vengono amplificate attraverso un fitto chiaroscuro tratteggiato.

L'assenza dello sfondo crea l'illusione che non esista nulla al di fuori del soggetto, lo spazio appare distorto, le prospettive e proporzioni non seguono le regole geometriche canoniche, tutto per dare un effetto di instabilità e distorsione alla figura.

Il legame tra testo e immagine ha ispirato la produzione del film, che ha avuto inizio con un processo di visualizzazione, frutto della collaborazione di storyboard artists, come Tadahiro Uesugi, conceptual e character design artists, come Mike Cachuela, Dave Krall, e Stef Choi. Il lavoro di questi artisti ha dato un contributo essenziale per la realizzazione tridimensionale dei personaggi, a conferma ancora una volta del grande valore delle tecniche tradizionali anche nel mondo delle animazioni digitali.

Discostandosi dalle scelte di McKean, gli artisti della produzione cinematografica si aprono al colore con l'uso di linee imprecise, richiamando un disegno appena abbozzato. Spicca il lavoro del famoso illustratore giapponese Tadahiro Uesugi, il cui stile è colorato e minimalista. Attraverso l'uso di linee frastagliate rende "materico" un tratto che altrimenti sembrerebbe troppo pulito e ordinato; l'artista ha una visione cinematografica della composizione, rispetta le prospettive geometriche e le proporzioni sono elegantemente allungate e cartoonesche. Utilizzando i colori complementari e una color palette accuratamente studiata, riesce a trasmettere una specifica atmosfera nelle ambientazioni di ogni momento narrativo.

L'utilizzo di queste caratteristiche è stato fondamentale per creare personaggi e luoghi unici nel loro genere; per il regista Selick era fondamentale creare qualcosa di «mai visto prima», come conferma Uesugi in un'intervista rilasciata ad Animation World Network:

BD: What did Selick convey to you conceptually about what he was looking for in terms of design, color and light?

TU: I was told which images in the book I was going to translate into the movie; except for that, everything was basically up to me. Henry's only instruction was: "Design with your own ideas; but we would like to see something we've never seen before!"

BD: *Would you be more specific about what you visually translated?*

TU: First, I was asked to design characters for the movie based on my reading of the Japanese book, NOT based on the illustrations of the book. Then I started designing the setups and the backgrounds; however, I was given directions and resources for these designs. Soon after, I received the script and started designing according to the descriptions in the script; therefore, if I tell you what I translated from the book, I would say the basic design of the characters.¹⁰

Allo scopo di realizzare personaggi unici nel loro genere, Uesugi ha preferito evitare di farsi influenzare dallo stile di McKean e ha scelto di basarsi unicamente sulla scrittura del libro e successivamente dal copione. Il passaggio successivo per creare i personaggi e gli ambienti tridimensionali vede sempre lo sforzo di mantenere lo stesso legame tra le bozze di characters design e i pupazzi, in modo che questi ultimi restituissero lo stile del disegno a mano libera di Uesugi.

What amazed me was the professional sense of the set designers, who were trying their best to re-create jagged lines on the edge of the sets, which is a typical style when I'm drawing the outlines on my illustrations.¹¹

A rendere *Coraline* un vero e proprio capolavoro di tecniche miste è la grande partecipazione dei concept artists, che, durante la fase di progettazione, ha reso possibile stringere il legame fra le varie arti: tra artisti in 2D, 3D, artigiani, scenografi e burattinai. Attraverso le innovazioni tecniche nella produzione della stop-motion, tra cui la prototipazione rapida e la fotografia stereoscopica, si arriva a un tipo di bambola

¹⁰ BILL DESOWITZ, "Tadahiro Uesugi Talks 'Coraline' Design", *Animation World Network*, <<https://www.awn.com/animationworld/tadahiro-uesugi-talks-coraline-design>> ultimo accesso: 2 agosto 2024

¹¹ *Ivi*

moderna, composta da numerosi pezzi interscambiabili di resina. Questo permette di riprodurre in maniera accurata innumerevoli pezzi sostitutivi, di ottimizzare l'uso "dell'animazione a sostituzione", così da scambiare le varie parti ad ogni fotogramma per consentire un tipo d'animazione coerente e fluida che accompagna perfettamente lo sguardo dello spettatore.

In addition to pioneering the use of rapid prototyping, *Coraline* has also claimed the title of 'first stop-motion feature film to be shot entirely in stereoscopic 3-D'. As Scott Higgins explains in his study of the film's approach to stereoscopic photography, 'Selick's crew shot each scene of *Coraline* frame by frame with a digital still camera that was moved laterally between each exposure, generating two slightly different shots for every frame.'¹²

Nella stop motion, se si vuole rendere fluido e continuo il movimento, si deve cercare di rendere il fotogramma successivo il più simile possibile a quello precedente; se i fotogrammi consecutivi sono troppo differenti, allora l'animazione non apparirà scorrevole: questa strategia viene chiamata "messa a registro".

Questo tipo di stampa ha velocizzato il posizionamento del burattino, ma rimane comunque un processo complesso e minuzioso, poiché ogni volto stampato (quasi 6.333 volti nel caso di *Coraline*) è stato dipinto a mano, rimanendo accurato nei minimi dettagli, frutto della collaborazione fra artigianato e digitale, poiché la stop motion non è altro che il punto d'incontro tra il cinema moderno e l'antico teatro di figura. Infatti, come spiega B. J. Purves, la tecnica della stop motion consente di muovere un oggetto concreto in uno spazio reale, generando in maniera naturale delle ombre, donando naturalezza e credibilità al personaggio.¹³

¹² MIHAILOVA, *op.cit.*, p. 3

¹³ BARRY JC PURVES, *Animazione stop motion*, Logos, Modena 2015, p. 26

L'uso di tale tecnica e della profondità del 3D ha consentito a Selick di differenziare in modo netto il mondo reale di Coraline dall'altro mondo, contribuendo a creare un'atmosfera perturbante.

Coraline manipulates depth cues in order to distinguish its two parallel universes and also convey the protagonist's impressions of them:

We all agreed 3-D had to be used to enhance story and mood, like any other photo technique. Along with the story arc, lighting arc and colour script, we decided to impose a complementary 'stereo arc' on the show. Henry [Selick] wanted 3-D depth to differentiate the Real World from the Other World, specifically in sync with what Coraline is feeling. To do that, we kept the Real World at a reduced stereo depth, suggesting Coraline's flat outlook, and used full 3-D in the Other World. At first, full 3-D opens up a better world for Coraline, but when things go bad, we carefully exaggerate stereo depth to match her distress.¹⁴

¹⁴ MIHAILOVA, *op.cit.*, p. 4

Ci fu un tempo, che ogni suono aveva un senso e significato...
a quel tempo anche gli uccelli avevano un linguaggio che tutti capivano...

Il Re di macchia in Fiabe-Grimm, Einaudi, Torino, 1970

CAPITOLO 2

SIMBOLOGIE E ICONOGRAFIE

2.1 DAL SIMBOLO ALLA FIABA

Fin dalla preistoria l'uomo ha cercato un modo di esprimere bisogni e stati d'animo. E prima dell'evoluzione del linguaggio orale, ha esordito con i segni. Segno che, come spiega il vocabolario Treccani, rappresenta il «cenno, gesto con cui si sostituisce l'espressione verbale per significare o comunicare qualcosa».¹⁵

Ed è dal segno che col suo progredire l'umanità ha creato i simboli:

Qualsiasi cosa (segno, gesto, oggetto, animale, persona), la cui percezione suscita un'idea diversa dal suo immediato aspetto sensibile. L'originaria funzione pratica, prevalente ma non esclusiva, è sostituita dalla funzione rappresentativa e s. si identifica con segno.¹⁶

¹⁵ Simbolo in Treccani.it, Roma, Istituto dell'Enciclopedia Italiana
<<https://www.treccani.it/enciclopedia/ricerca/simbolo/?search=simbolo>> ultimo accesso: 2 agosto 2024

¹⁶ *Ibidem*

Simboli che da sempre hanno affiancato l'essere umano, diventando il centro della sua vita immaginativa, rivelando segreti dell'inconscio e svelando spesso le più segrete motivazioni delle azioni umane e permeando la vita degli esseri umani in ogni aspetto. Secondo Jung divengono inoltre un mezzo per superare i confini limitati della ragione e consentono alla coscienza di proiettarsi verso l'ignoto, permettendo di far passare nella coscienza stessa contenuti altrimenti censurati¹⁷.

Il simbolo è dunque molto più di un segno che si presta ad essere interpretato: rappresenta pur occultando, realizza pur scomparendo (Chevalier e Gheerbrant, 1992). Per Freud (1989) l'insieme di simboli con un significato costante nelle diverse produzioni dell'inconscio si definisce "simbolico". Il simbolo esprime in modo indiretto e figurato i desideri, le pulsioni e i conflitti.¹⁸

Una funzione tutt'altro che marginale, spesso con risvolti sacrali, oracolari o iniziatici, strettamente legati a sogni e miti. Ed è dal mito che deriva la fiaba, zona privilegiata per l'emergere del simbolo.

Come afferma S. Vannucchi, la Fiaba, con le sue specifiche caratteristiche, permette di individuare con facilità archetipi psicologici e sociali, adattandosi a tempi e contesti sociali diversi. Questo grazie anche alla dimensione temporale o al luogo in cui avvengono i fatti narrati, grazie a tempi e luoghi non ben determinati: "c'era una volta "in un luogo lontano lontano", e quindi facilmente adattabili. A personaggi e luoghi indeterminati ma caratterizzati da un netto dualismo di "Bene" o "Male", "Luce" e "Tenebre", dove la verità è sempre dalla parte del bene; con accadimenti inverosimili e distanti dalla realtà della quotidianità, ma con una logica coerente e incarnanti archetipi come la paura, l'amore ecc.

¹⁷SANDRA VANNUCCHI, "Simboli e fiabe", *Rivista di Psicoanalisi Neofreudiana*, <<https://www.ifefromm.it/rivista/2014-xx/1/interpretazione/12.pdf>> ultimo accesso: 2 agosto 2024

¹⁸*Ibidem*

In *Coraline e la porta magica* la presenza di archetipi e simboli fondamentali emerge già dalla canzone iniziale, scritta in una lingua inventata, il *Gibberish* (che tradotto significa borbottio), come se il regista volesse sottolineare l'universalità di detti archetipi e, tramite l'assenza di un tempo e un luogo specifici, enfatizzarne al contempo l'interculturalità.

Un racconto interculturale, che narra di una crescita personale tramite il superamento di prove e la presa di coscienza dei propri sentimenti, che richiama alla memoria gli antichi riti di iniziazione. Analizzando le caratteristiche delle fiabe vediamo come Propp, in *Le radici storiche dei racconti di fiabe*, affermi che le fiabe popolari sono il ricordo degli antichi riti d'iniziazione sopravvissuti sotto forma di archetipi, dove i ragazzi, sottoposti a varie prove, dovevano dimostrare di sapersela cavare da soli per essere ammessi nella comunità degli adulti. Fiabe, quindi, non come cibo per la fantasia, ma come strumenti indispensabili per l'interpretazione simbolica di archetipi appartenenti sia all'adulto che al bambino. Ecco confermata l'ipotesi che *Coraline e la porta magica* rispecchi in chiave moderna le caratteristiche e le tematiche delle fiabe della tradizione popolare.

Alla luce di quanto espresso sopra, nei prossimi paragrafi si analizzeranno alcune sequenze e la loro valenza simbolica dell'opera cinematografica *Coraline e la porta magica*.

2.2 SEQUENZA INIZIALE: LA PREMONIZIONE

Generalmente il prologo di un film fornisce informazioni utili ed esplicite per la comprensione degli eventi futuri della narrazione, eppure a volte la sequenza iniziale racconta luoghi e situazioni solo in maniera velata allo scopo di suscitare curiosità o creare aspettative negli spettatori.

Nel caso di *Coraline*, gli autori forniscono numerosi spunti, alcuni chiari e altri latenti; durante i primi frames, lo spettatore non ha ancora i mezzi per decifrare tutti gli elementi presentati sullo schermo e, solo dopo la visione completa della pellicola, potrà apprezzare la sequenza iniziale in ogni sua peculiarità, percependone il significato pienamente.

Durante la sequenza d'apertura si assiste alla fabbricazione di una bambola di stoffa; queste scene fanno percepire immediatamente qualcosa di sinistro, poiché per costruirla ne viene scomposta una già esistente: vengono sostituiti l'abbigliamento, l'imbottitura, i capelli e gli occhi, e ne viene rivoltata la pelle. Chi la produce non viene inquadrato o meglio non completamente; infatti, sono visibili solo le mani costituite da aghi, che richiamano ossa umane. La scelta di questa inquadratura crea già dai primi istanti un alone di mistero e inquietudine collegato all'ignoto.

Anche se l'attenzione è incentrata sulle mani, che realizzano con cura e maestria la bambola di stoffa, uno spettatore attento è in grado di percepire altri elementi che offrono informazioni importanti legati al tempo e allo spazio del racconto:

- la presenza di ragnatele e polvere, soprattutto sulla macchina da cucire, è indizio che è passato molto tempo dall'ultima creazione sartoriale;
- il cassetto che viene aperto contiene differenti serie di bottoni, pronti per essere utilizzati per diverse tipologie di bambole;
- l'arrivo di una bambola e la partenza di una nuova differente indica l'inizio di una storia che si ripete.

Alcuni elementi presenti in secondo piano hanno dato adito alla nascita di diverse teorie tra i fan del film e, benché non siano state mai confermate dagli autori, alcune di esse sono molto interessanti. Una delle più intriganti è legata all'ambiente di lavoro e la simbologia del Cuculo e della Cannaiola tra scaffali polverosi e rotoli di stoffa, si vedono i muri rivestiti da una carta da parati con la stampa di due volatili circondati da fiori; l'uccello più grande sembrerebbe un cuculo (piumaggio e becco scuri e occhi gialli) e il piccolo assomiglierebbe ad un esemplare di cannaiola (piumaggio marrone chiaro). In natura il cuculo ha una caratteristica peculiare, quella di essere una specie parassitaria e nello specifico di deporre le uova nei nidi di altre specie di uccelli e

abbandonarle. Le uova si mimetizzano quasi perfettamente con le altre ma, dopo la schiusa, il piccolo del cuculo fa in modo di rimanere l'unico all'interno del nido, gettando fuori le altre uova o gli altri pulli. La madre adottiva non si accorge delle differenze fisiche del piccolo (notevolmente più grande e di piumaggio più scuro della specie ospitante) e lo nutre come se fosse proprio.

Sarà vero che gli autori abbiano voluto rappresentare nella carta da parati i due uccelli adulti, uno contrapposto all'altro, per anticipare il tema della "madre parassita" attraverso questa simbologia? Come la madre cuculo approfitta dell'assenza della specie parassitata per deporre il suo uovo (parassitismo di cova), così l'Altra Madre approfitterebbe dei momenti in cui le figure genitoriali sono assenti per i bambini, (non solo fisicamente ma anche emotivamente) per sostituirsi al nido familiare. All'interno di questo nido, è Coraline che è ingannata dalla somiglianza delle due mamme (come le uova simili): l'unica differenza fisica è costituita da bottoni neri al posto degli occhi. La vera differenza è comportamentale ed è proprio l'atteggiamento che porterà Coraline e i giovani spettatori ad affezionarsi all'Altra Madre. Una madre è distratta, impegnata nel lavoro, emotivamente distante, non cucina e non accontenta Coraline nelle sue richieste, mentre l'Altra Madre è attenta e premurosa, crea un nido familiare confortevole e prepara molte leccornie alla figlia. Quale sarà la mamma buona e quale quella cattiva? Successivamente sarà più facile rispondere alla domanda, grazie al cambiamento graduale dell'aspetto dell'Altra Madre: i vestiti diventano più scuri e le dimensioni del corpo e degli arti ricordano quelle di una megera, fino a diventare un mostruoso aracnide. A questo punto il "cuculo" si rivela e non ci sono più dubbi per Coraline in che "nido" voler tornare.

Questa netta caratterizzazione dell'Altra Madre rispecchia una delle caratteristiche fondamentali della fiaba: la caratterizzazione non ambivalente dei personaggi in solo buoni o solo cattivi. Come afferma S. Vannucchi nella rivista di psicoanalisi neofreudiana *Simboli e fiabe*, Gaiman, identificando l'Altra Madre con la figura della matrigna, mette in atto un espediente che consente a Coraline e ai bambini che ci si immedesimano, di «separare la madre buona e quella cattiva, permettendo al bambino

di andare contro la madre cattiva, senza che si instauri il senso di colpa»¹⁹; in questo modo, senza compromettere i rapporti familiari, il bambino può imparare a controllare i suoi sentimenti contraddittori (amore/ribellione/rancore) evitando di esserne sopraffatto.

Questo porta Bettelheim, in *Le ferite simboliche, un'interpretazione psicoanalitica dei riti puberali*²⁰, ad affermare che il vero scopo della fiaba è trasmettere la fiducia di poter riuscire ad affrontare la vita, più che la morale, aiutando il bambino a capirsi sempre meglio, per poi imparare a comprendere gli altri e a superare l'angoscia di essere bambini in un mondo di grandi. Coraline rispecchia pienamente tale concetto di fiaba, come dichiarato dallo stesso autore nell'introduzione: un libro scritto per le sue figlie per aiutare a comprendere la paura.

2.3 GLI ELEMENTI MAGICI

L'allusione alla stregoneria è una costante nel lungometraggio della Laika sia nell'uso delle parole, sia nella presenza di elementi animati e non, legati alla tradizione magica: termini come strega e megera (nel libro l'Altra Madre viene chiamata *Beldam*, strega della tradizione celtica), il gatto nero, il cerchio magico, la bacchetta, la raddomanzia, la tasseomanzia, amuleti magici e oggetti in grado di imprigionare l'anima.

La narrazione inizia con l'arrivo in una nuova casa per la famiglia Jones. Coraline decide di esplorare il giardino, lasciandosi guidare da un rametto a forma di Y, che lei stessa chiama bacchetta; questo tipico oggetto è legato alla raddomanzia, ovvero la capacità divinatoria di trovare oggetti o elementi metallici e soprattutto fonti d'acqua. Bacchette e pratiche raddomantiche che per lungo tempo nell'antichità sono state associate a pratiche e fenomeni diabolici e solo dall'abate Pierre le Lorrain de

¹⁹ VANNUCCHI, *op.cit.*, p. 10

²⁰ BRUNO BETTELHEIM, *Le ferite simboliche, un'interpretazione psicoanalitica dei riti puberali*, Sansoni, Firenze 1973

Vallemont, per la prima volta,, riabilitate in *La physique occulte ou Traité de la baguette divinatoire* (Parigi 1693), dove sosteneva essere una tecnica operata da persone particolarmente sensibili alle “speciali radiazioni” provenienti da materiali differenti presenti nel sottosuolo.

Coraline viene condotta dalla sua bacchetta al centro di un cerchio di funghi, che poi si rivela la copertura di un pozzo d’acqua; questi particolari cerchi sono chiamati “cerchi delle streghe” e sono stati spesso associati nel passato a manifestazioni magiche; secondo le leggende medievali questi cerchi erano creati dalle danze notturne delle streghe (Sabba) e chiunque capitasse all’interno del cerchio era destinato a subire una grave maledizione. In natura, i cerchi delle streghe sono

particolari disposizioni più o meno circolari in cui è possibile reperire alcuni sporofori dalla crescita gregaria [...]. La singolare figura geometrica è dovuta al modo di vegetare del micelio di alcune specie: partendo da un piccolo nucleo, il micelio si allarga sempre più ad ogni fruttificazione successiva.²¹

Che l’ingresso involontario all’interno del cerchio fosse proprio il presagio di un terribile pericolo che la protagonista stava per affrontare?

Questo avvenimento, assieme alla tasseomanzia di Miss Spink con la lettura delle foglie di tè, dà inizio al senso di inquietudine che si protrae durante il film. Miss Spink e Miss Forcible hanno una visione molto diversa di quello che le foglie di tè indicano: per una la bambina è in grave pericolo, per l’altra «c’è un’alta magnifica bestia nella sua vita» e quando viene mostrato il fondo della tazza agli spettatori si rivela la figura di una mano mostruosa; solo successivamente verrà scoperto che entrambe le letture risulteranno corrette.

In questo miscuglio di credenze popolari ed eventi naturali, anche a Coraline vengono assegnate doti soprannaturali, infatti, viene chiamata strega non solo dall’amico Wyborn,

²¹ ALESSANDRO FRANCOLINI, “Glossario illustrato micologico” *Associazione Micologia Italiana*, <<https://enciclopedia.funghiitaliani.it/termine.php?show=373>> ultimo accesso: 3 agosto 2024

ma anche affettuosamente dal padre mentre le dedica una canzoncina; Coraline farà suo questo motivetto e lo canterà per farsi coraggio verso la fine del film, quando, nel mezzo della notte, deve liberarsi della chiave.

L'oggetto che maggiormente è legato alla magia è l'amuleto donato da Miss Spink a Coraline: si tratta di una pietra di natura vetrosa forata, che nella tradizione, soprattutto nord europea e celtica in particolare, prende il nome di pietra della strega, ritenuta dotata di proprietà magiche in grado di proteggere o di rendere visibile il mondo degli spiriti. Il primo studioso a documentare tale diffusa credenza popolare è stato l'archeologo e curatore del museo di Brighton H. S. Toms (1897 - 1939), che riportava come le pietre forate naturalmente rinvenute nell'alveo dei fiumi fossero appese sulle porte delle case o al collo al fine di propiziare le divinità della fortuna, o al collo dei neonati e dei malati per propiziare la buona salute. Nel film l'amuleto ha forma triadica; il triangolo è una delle forme archetipe principali, che ha in sé tutto: tempo, spazio, causalità. Coraline, guardando attraverso il foro di questo amuleto, riesce a trovare le anime dei bambini imprigionati dalla strega. Il triangolo, inoltre, è la rappresentazione delle tre imago femminili presenti nell'opera: la madre ideale, la madre strega e il gatto nero come rappresentazione dell'io di Coraline.

Simili amuleti magici sono stati utilizzati già in passato da alcuni autori cinematografici, come nelle *Cronache di Spiderwick (The spiderwick chronicles)*, Mark Waters, USA 2008.

Infine, oltre a simboli e amuleti, in *Coraline e la porta magica* appare e scompare misteriosamente un gatto nero, altro animale legato ad ataviche superstizioni; ma qui, a differenza delle credenze popolari, non è un simbolo di cattiva sorte o malaugurio, infatti il gatto usa la sua magia per aiutare Coraline e sconfiggere il maligno. Egli, inoltre, mette in guardia la bambina da quello che può sembrare «un sogno che si avvera», le spiega le intenzioni dell'Altra Madre, la aiuta a trovare e liberare i genitori.

2.4 LA BAMBOLA: MARIONETTA CONTROLLATA “DALL’ALTRA MADRE”

Nel film assistiamo ad uno spettacolo dentro lo spettacolo, basti pensare alla tecnica utilizzata per la narrazione cinematografica: tutti i protagonisti sono in realtà burattini creati dalle abili mani di numerosi artisti, posizionati e fotografati in pose prestabilite per creare un continuum narrativo. La nostra burattinaia moderna senza fili si trova però intrappolata nella storia all’interno di un mondo falso e ricreato da una perfida burattinaia che, tessendo una tela di inganni e muovendo i fili degli altri burattini, la vuole imprigionare per sempre nella sua ragnatela. Si comprende che tutti i personaggi principali dell’altro mondo sono sotto il controllo dell’Altra Madre; quando qualcuno tenta di discostarsi dal volere dell’Altra Madre ne subisce le conseguenze, come l’Altro Padre che tenta di avvisare Coraline del pericolo e gli viene tappata la bocca, o l’amico Wyborn al quale viene direttamente cucita.

La vera natura dell’Altra Madre ricorda, infatti, la figura di un ragno che tesse la sua ragnatela quasi invisibile per ingannare le prede ed intrappolarle.

Come in un incastro di bambole matrioska, assistiamo alle scene in cui il burattino dell’Altra Madre opera come una burattinaia, muove i fili degli altri burattini, addirittura cuce la bambola da donare a Coraline; dall’altra parte la nostra protagonista gioca con la bambola burattino che la rappresenta. La bambola donata a Coraline si trasforma da un oggetto rassicurante e ludico ad un’insidia pericolosa ed un’esca per Coraline, come per i bambini prima di lei.

Il reale e la finzione si mescolano continuamente, generando confusione e disorientamento negli spettatori.

2.5 LA RICORRENTE ICONOGRAFIA DELLA MANI: BURATTINAIO E BURATTINO

Le mani sono la parte del corpo che può rivelare molte cose di una persona: carattere, emozioni, aggressività o gentilezza; nel film, le mani sono spesso protagoniste di numerose scene ed ogni volta sono lo specchio del pericolo e del malvagio.

Il film ha inizio con il prologo delle mani operose che creano una bambola, utilizzando strumenti di sartoria (aghi, fili e forbici), ma sono esse stesse costituite da aghi metallici ed ingranaggi; questo è il primo paradosso della narrazione che introduce il focus ricorrente delle mani. L'iconografia che si ripete in varie sequenze è quella di mani nodose, adunche e minacciose:

- sono una premonizione, come nella lettura delle foglie di tè, che Miss Spinks interpreta come un «terribile pericolo»;
- sono uno strumento di oppressione, come nel caso delle mani del pianoforte che impediscono all'Altro Padre di parlare e controllano i suoi movimenti proprio come un burattino;
- danno il senso di oppressione, oscurando la speranza che Coraline possa scappare e riuscire nelle sfide, non sono le mani amorevoli di una madre affettuosa, bensì le dita affilate di una madre opprimente che non vuole lasciare via d'uscita;
- danno forma alle nuvole scure, che coprono la luna, hanno la forma di mani adunche di strega e minacciano l'arrivo dell'oscurità come a rendere difficile la fuga di Coraline.

Tutte le immagini riconducono alle mani dell'Altra Madre che, una volta svelata la sua vera natura, muta le mani in quelle di una vera megera e burattinaia in grado di cucire bambole, bocche e sorrisi forzati, di tirare i fili per controllare i suoi fantocci o tessere tele per intrappolare le sue innocenti prede. Nelle scene finali l'unica cosa che passa attraverso il tunnel/portale, che separa i due mondi, e riesce ad uscirne è la mostruosa mano composta da aghi, che sembra aver vita propria o comunque essere ancora attaccata alla volontà della madre; nel disperato, ultimo, tentativo di riprendere la chiave

a Coraline per riaprire il passaggio e portare ancora il terrore nella vita reale della ragazza, togliendo ogni sicurezza allo spettatore che fino a quel momento aveva dato per scontato la distinzione dei due mondi, convinto che l'Altra Madre non potesse interagire dall'altra parte.

Ed è solo quando Coraline ed il suo amico riescono a colpire e bloccare la mano, legarla e gettarla in un pozzo, che riescono a mettere fine al pericolo.

CAPITOLO 3

UNA FAMIGLIA APPESA AD UN FILO

3.1 LA DIFFICOLTÀ DI UNA BAMBINA ECCENTRICA IN UN MONDO GRIGIO

Coraline è un personaggio sfaccettato, percepito in maniera diversa, se a guardarlo è un bambino o un adulto. Infatti, è un personaggio che suscita empatia nei bambini, in lei possono immedesimarsi, condividere ansie, sentimenti e frustrazioni; i capricci di Coraline sono i capricci del piccolo spettatore, che come lei si sente ignorato o ingiustamente punito ma, nel contempo, sente un'intima esigenza di unicità. Il suo essere diversa si manifesta nelle piccole cose, come i capelli blu, che la rendono unica e riaffermano il suo desiderio di essere vista; il colore dei capelli è una vera scelta e lo si comprende quando, in un frame, si vede la foto della bambina con i capelli castani. Ama prestare attenzione alle piccole cose: osserva le gocce di pioggia che scendono su una lastra di vetro, conta le finestre, spiaccia gli insetti nella doccia, salta sul tappeto per raddrizzarlo. Tutto questo fa capire come l'autore abbia attinto alla sua sensibilità e al suo bambino interiore. Tornando indietro con i ricordi e attingendo a piene mani ad emozioni trascurate, se non ignorate, dalla maggior parte degli adulti.

Coraline vive il mistero nella quotidianità, come la sua ricerca da rabadomante nel giardino, ma nel contempo è lo specchio dei genitori, riflettendo il comportamento scostante, scontroso da adulto tipico della madre, come accade nell'incontro con Wyborn dopo il trasferimento, dove ne scandisce il nome «*Why you born*», sminuendolo, proprio come la madre sminuisce i racconti delle esperienze notturne di Coraline o le sue richieste di attenzioni. Non è la classica eroina dei film di animazione di stampo Disney o comunque statunitense, solitamente impartiti come esempio e modello di riferimento, ma lo specchio di una bambina reale con tutte le sue paure,

capace però di affrontarle, anche se dopo momenti di sconforto. Questa unicità le conferisce il potere del sogno e quindi il potere di generare un'altra realtà: la realtà del desiderio.

D'altro canto Coraline vista con gli occhi di un adulto fa nascere a volte un senso di insofferenza, per i suoi “capricci” e il suo rifiuto di capire che il lavoro dei genitori è un gesto d'amore per consentir loro di garantirle tutte le necessità.

3.2 PRESENZA FISICA E ASSENZA AFFETTIVA:

LE RISPOSTE DI UNA FIGLIA IGNORATA

Al minuto 8.13²², compare per la prima volta la figura della madre di Coraline. Da subito l'adulto manifesta la sua presenza fisica preoccupandosi di non far uscire la figlia in giardino, per via del fango, esternando in contemporanea cura ma anche tutta l'assenza affettiva, sia in maniera implicita, rispondendo «Ah Ah» ad ogni affermazione di Coraline, sia in modo esplicito: «Coraline, non ho tempo per te, sto lavorando. Vai da tuo padre». Ma anche dalla figura paterna Coraline si sente rifiutata e trascurata (vedi scena al minuto 9.27). Tali episodi si ripetono nella prima parte del film, facendo maturare in Coraline un senso di abbandono e trascuratezza. Come al minuto 13, quando la madre le chiede: «La smetti di darmi fastidio, se faccio questo per te?» (riferito alla ricerca della chiave della porta segreta); oppure al minuto 14, quando la madre, alle lamentele sulla cena, risponde: «Il patto è questo: tuo padre cucina, io pulisco e tu stai fuori dai piedi». O al minuto 23, quando la madre invita Coraline ad andare dalle vecchie vicine a raccontare il suo sogno.

²² Coraline e la porta magica (*Coraline*), Henry Selick, USA 2009

A tali mancanze affettive Coraline risponde con comportamenti provocatori per richiamare l'attenzione, ma che ottengono l'esatto effetto opposto: quello di essere allontanata.

È in questo clima che inizia il percorso nel mondo del sogno e l'incontro con l'Altra Madre.

L'Altra Madre in un primo momento soddisfa tutte le esigenze di Coraline, come il maglioncino con le stelle che riceve in dono, ma soprattutto soddisfa la necessità primaria della bambina di sentirsi vista e voluta. Via via emerge la modalità tossica e possessiva dell'Altra Madre e del suo amore, vedi il confronto con Gothel matrigna di Rapunzel, che oltre ad aver imprigionato la fanciulla nella torre, utilizza i sensi di colpa per impedire persino il desiderio di andare via.

Questi elementi di amore frustrato sono essenziali nel far nascere il processo di compensazione che spingerà Coraline a cercare l'affetto dell'Altra Madre, inoltre confermano un archetipo paterno poco potente (un padre che cerca di far da madre cucinando, andando oltre lo stereotipo di genere) in quanto soggiace alle decisioni materne; ma al contempo decisivo in quanto fornisce alla protagonista la spinta verso l'esplorazione, al gioco e contemporaneamente a rivolgere uno sguardo verso l'interno, affidandole il compito di contare tutte le porte di case e gli oggetti blu, un richiamo al colore del cielo notturno, simbolo dell'inconscio e del mondo onirico. Va ricordato come per Jung l'atto di contare sia legato al concetto di sincronicità, di connessione fra due elementi senza una relazione di causa effetto; ed è grazie alla loro natura di archetipi che i numeri possono legare la realtà psichica e quella oggettiva.²³

Ecco che Coraline, contando le finestre come da suggerimento paterno, crea un vissuto comune con il padre, come un gioco svolto insieme.

²³ CARL GUSTAV JUNG, *Synchronizität als ein Prinzip akausaler Zusammenhänge*, Rascher, Zurigo 1952



Figura 1 - Illustrazione di Sara Torino

CAPITOLO 4

LA CASA: COPROTAGONISTA DEL FILM (APARTMENTI PINK PALACE)

4.1 NON PIÙ UN AMBIENTE SICURO MA FONTE DI UN TERRIBILE PERICOLO

Grande coprotagonista del film, a mio parere, è la casa. Essa ricopre in contemporanea il ruolo di nido e porto sicuro, ma anche di luogo ove nasce e si annida il pericolo, rispecchiando i canoni di quello che la psicoanalisi definisce “perturbante”.²⁴

Il termine perturbante, mutuato dalla parola tedesca *unheimlich*, è l’antitesi di *heimlich* (da heim=casa; quindi, confortevole, tranquillo) e del termine *heimisch* (patrio/nativo) e indica un concetto introdotto da Ernst Jentsch nel 1906 nell’opera *Sulla psicologia del perturbante*, dove l’autore analizza la relazione tra il perturbante e il nuovo/inconsueto. Jentsch afferma che, perché ci sia il senso del perturbante, ci deve essere un’incertezza intellettuale, cioè il non raccapezzarsi; però, non tutto ciò che è nuovo e inconsueto è spaventoso. La relazione precedente non è, quindi, reversibile; perché il nuovo e l’inconsueto diventino perturbante, occorre aggiungere qualcosa.²⁵

Per Freud è necessario partire da un’analisi estetica per stabilire il nucleo del termine perturbante e procedere poi al suo studio per trovare il “perturbante” riconosciuto dalla maggior parte delle persone.

²⁴ SIGMUND FREUD, “Das Unheimliche. Il perturbante”, in Silvano Daniele (a cura di), *Saggi sull’arte, la letteratura e il linguaggio*, Bollati Boringhieri, Torino 1991

²⁵ ERICH JENTSCH, *Zur Psychologie Des Unheimlichen (Sulla psicologia del perturbante)*, Kessinger Publishing, Whitefish USA 2010

Analizzando il film *Coraline e la porta magica*, al minuto 2.30, assistiamo al trasloco nella nuova abitazione: l'atmosfera è grigia, quasi tetra, la casa ha un'aria trascurata e a tratti fatiscente e sul tetto un'inquietante figura saltella e si produce in gesti scomposti. Un'accoglienza non entusiasmante per una bambina, che le rende difficile orientarsi fra tanti cambiamenti ed è in questo non raccapezzarsi di Coraline che subentra il perturbante.

Presto lo spettatore la seguirà in una duplice realtà: nel mondo reale, dove Coraline non accetta la nuova realtà in cui è catapultata (il cambiamento di casa, la perdita delle abitudini e degli amici) e nel mondo onirico, dove l'Altra Madre ne turba i sentimenti di amore verso i genitori. Inoltre, dovrà affrontare un trauma profondo: la casa che da luogo accogliente si tramuta in luogo dell'incubo, con la sua trasformazione prima in tunnel/intestino e in seguito in ragnatela.

Confrontiamo ora il termine tedesco *unheimlich* (perturbante) utilizzato da Jentsch e Freud, al termine *heimlich* (da *heim*, casa). Vediamo che in tedesco il termine "heimlich" non ha solamente il significato di casa ma anche quello di "nascosto, celato". Significato che coincide con il suo contrario "unheimlich", perturbante. Questo porta al risultato che perturbante è quella sorta di spaventoso che risale a quanto ci è noto, nel caso di Coraline, il nido domestico.

Per Freud, inoltre, perturbante è «avere dei presentimenti», che dipendono da un principio definito «onnipotenza del pensiero», tipico del mondo animista pervaso dalla concezione di una realtà popolata da spiriti e poteri magici attribuiti a cose o persone. Per Freud, se la psicanalisi ha ragione nell'affermare che ogni effetto connesso a un'emozione si trasforma in angoscia ogni volta che ha luogo una rimozione, l'elemento angoscioso, quindi perturbante, è qualcosa di rimosso che ritorna.

L'analisi dei termini tedeschi ci aiuta, nello stesso tempo, a chiarire perché per Schelling²⁶ il perturbante è qualcosa che avrebbe dovuto restare nascosto e invece è riaffiorato. Antropologicamente, per molti popoli, un elemento perturbante è tutto ciò che ha a che fare con gli spiriti, gli spettri o la morte. Ecco che l'espressione "una casa

²⁶ FRIEDRICH WHILHELM JOSEPH VON SCHELLING, *Sistema dell'idealismo trascendentale*, Guido Boffi (a cura di), Bompiani, Milano 2022

unheimlich”, traducibile in alcune lingue, come una casa abitata da spettri, ci riporta alla casa di Coraline.

Analizzando *Coraline e la porta magica* possiamo osservare vari elementi che, incentrati nella casa, danno vita al perturbante:

- gli oggetti inanimati, prima fra tutti la casa, come luogo infestato, come unico luogo in cui l’Altra Madre attacca i bambini che vi si trasferiscono;
- l’incertezza della realtà e l’alternarsi e il sovrapporsi del mondo onirico che prende vita da una porta segreta in essa contenuta;
- duplice universo: da un lato la casa è normale, dall’altro tutto è trasformato (i mobili in insetti, il giardino animato). La casa diviene l’universo all’interno del quale si svolgono tutte le vicende, al di fuori di esso non vi è un altro spazio. Richiama nello spettatore il senso del teatro con la sua conformazione: lo spettatore vede solo quello che accade in una faccia della casa, alternativamente quella reale e quella onirica, senza mai assistere a scene al di fuori di essa; un po’ come a teatro, quando si può guardare solo quello che gli attori rappresentano sul palcoscenico, ma mai quello che avviene in contemporanea dietro le quinte;
- l’Altra Madre, come signora e padrona della casa del sogno.

Freud amplia il senso del perturbante, estendendolo a situazioni e persone, ma è Jentsch a porre il dubbio che il perturbante possa sorgere anche davanti ad un pupazzo privo di vita, ad automi e figure di cera. Quest’ultimo afferma inoltre che, per far sorgere il perturbante in un racconto, bisogna tenere lo spettatore in uno stato d’incertezza circa l’identità di una persona o di un automa; senza però catalizzare l’attenzione del lettore, che in questo caso chiarirebbe subito la situazione facendone sparire gli effetti.

Sia il romanzo che il film sembrano pescare quindi a piene mani dalle teorie dei padri della psicanalisi e contemporaneamente alla tradizione delle fiabe ottocentesche, primo fra tutti al racconto *Il mago sabbiolino* di Hoffmann. La nostra piccola protagonista, così come i personaggi delle fiabe, non ha un luogo sicuro dove rifugiarsi in caso di difficoltà, ma è proprio nella casa che nasce il pericolo, come avviene per Vassilissa, Cenerentola, Biancaneve, Hansel e Gretel e molti altri.

Pericolo confermato dallo stesso Wyborn al minuto 31.50, quando afferma di non essere mai stato dentro *Pink Palace*, poiché probabilmente è lì che è scomparsa la sorella gemella della nonna, forse rapita da qualcuno e per questo luogo vietato dall'anziana donna, che lo reputa pericoloso.

4.2 IL TUNNEL: L'INTESTINO DELL'ALTRA MADRE

Uno dei luoghi più pericolosi della casa è il tunnel, carico di simboli sia a livello psicologico che esoterico.

La prima volta in cui Coraline interagisce con esso è al minuto 16, quando, dopo essere andata a letto, si mette a dormire. Ad un certo punto della notte è svegliata da uno squittio: è un topolino saltatore che la conduce alla porticina segreta presente in salotto. Coraline nota che la porta è aperta e al suo interno c'è un tunnel vorticoso che conduce ad un'altra porticina. Il tunnel assume colori cangianti tra il blu e il viola. Con il viola che simbolicamente rappresenta la transizione tra la vita e l'immortalità, dove il rosso dell'Io è combattuto dal blu della saggezza; mentre il blu è considerato il simbolo della sensibilità del mistero e della tranquillità. La colonna sonora che accompagna questo momento è rassicurante, con richiami fatati. Il messaggero, il topo, approfitta della notte e dell'abbassamento delle difese coscienti per attirare Coraline nel suo inconscio personale. La porta, infatti, non è più murata e l'ingresso è libero.

Simbolicamente la porta evoca il femminile, il materno ma anche l'accesso verso desideri inconsapevoli, chiusi nell'inconscio o verso un mondo di fantasia. Una porta e un tunnel che ricordano l'utero e l'intestino materno e portano nel luogo del desiderio, un luogo con una madre ideale iper-amorosa e responsiva, che imbandisce per lei un vero banchetto; qui Coraline riesce a stento ad assaggiare ciascun piatto e, non comprendendo ancora la differenza tra mangiare e nutrirsi, si lascia ingannare.

Porta e tunnel simboleggiano anche l'autorità materna a cui Coraline è sottoposta quando al minuto 42.10 la madre vera, ancora regolatrice della vita della figlia, trova gli escrementi dei topi e decide di chiudere l'accesso, frapponendosi fra la figlia e il pericolo, castrandone l'autonomia. Dal canto suo Coraline non riesce ancora a vedere la realtà per come si presenta tanto da scambiare dei ratti per topi ballerini.

Se in un primo momento tale spazio rievoca luoghi sicuri e ricordi ancestrali, dopo manifesta la sua morbosità trasformandosi in un luogo che fagocita e annulla chi lo attraversa, infatti (min. 60) il tunnel rivela il suo vero aspetto: quello di estensione dell'Altra Madre che manifesta il suo controllo della casa onirica sovrapponendo il proprio intestino al tunnel d'ingresso. Qui i colori sono diversi, lugubri, le atmosfere angosciose, anche a causa delle ragnatele e dei vecchi giocattoli dei bambini, precedentemente catturati. Un tunnel che risponde ai comandi dell'Altra Madre, come al minuto 69, dove accorciandosi e contraendosi, tenta di impedire a Coraline la fuga.

Nel momento in cui Coraline non riesce a tornare alla sua realtà tramite il tunnel, prova a scappare dalla casa attraverso il bosco. Accompagnata dal gatto, si allontana e, dopo pochi passi, il mondo intorno a lei smette di esistere, gradualmente gli alberi diventano meno fitti, semplificati a mere forme geometriche e le radici scure nel terreno diventano specchio delle radici bianche nel cielo. Non esiste più il cielo notturno o la terra, Coraline e il gatto si ritrovano a conversare e camminare in uno spazio completamente bianco. Per lo spettatore il senso di disorientamento viene ampliato tramite un'inquadratura che ruota costantemente attorno ai personaggi, rovesciandoli e rendendo ancora più evidente il senso di smarrimento.

La bambina, ormai confusa, chiede al gatto come mai non c'è più il vecchio pozzo o il bosco ed è allora che il suo accompagnatore le svela la realtà: l'Altra Madre crea unicamente quello che le serve per impressionare il bambino scelto e tutto quello che non è necessario è la parte vuota del mondo, non utile, non viva; i confini del mondo corrispondono ai confini del giardino.

Continuando a camminare, Coraline si ritroverà al punto di partenza, davanti al *Pink Palace*, confermando il fatto che non si può scappare dalla casa e neanche dalla

ragnatela dell'Altra Madre, se non affrontando il tunnel, come transito forzato per il passaggio tra i due mondi.

4.3 TRE LUOGHI, TRE PROVE: IL GIARDINO, IL TEATRO E IL CIRCO

Ulteriori luoghi da prendere in considerazione per completare l'analisi della casa sono il giardino, il teatro e il circo; essi coincidono con i luoghi delle tre prove che Coraline dovrà affrontare per liberarsi dall'Altra Madre, salvare i genitori e liberare le anime prigioniere dei fanciulli.

La casa rispecchia, infatti, lo status psichico emotivo della protagonista. All'inizio appare ingrata, trascurata e in rovina; nell'altra dimensione è mutevole in base agli eventi; nel finale della fiaba torna ad essere rosa, curata e accogliente. È inoltre suddivisa in 3 appartamenti, come se la casa fosse il Sé: il seminterrato (l'appartamento di Miss Spink e Miss Forcible) come l'inconscio personale consapevolizzato; l'appartamento centrale (quello di Coraline) come il conscio; la mansarda (l'appartamento di Mr. Bobinski), come l'Io.

Il giardino è uno dei pochi luoghi esterni alla casa in cui si ha un'interazione ed è un luogo che presenta molteplici significati. Ad un primo sguardo pone lo spettatore di fronte a due scrittori (i genitori) che si occupano di scrivere sul giardinaggio, ma trascurano il loro giardino lasciandolo spoglio e incolto. Un richiamo agli adulti che amano la teoria ma non la pratica e al rapporto Coraline-giardino / genitori-mancanza di cura. Questo giardino è contrapposto a quello del mondo onirico che rispecchia i desideri e le aspettative di Coraline: fantastico e colorato, pieno d'amore e attenzioni. Un giardino che suscita nella mente dello spettatore il pensiero che il nido familiare sia un luogo da coltivare con cura.

Rispecchia, inoltre, lo sradicamento che Coraline ha subito: dal suo luogo di origine e dalla sua casa. Nonostante questo, il Sé di Coraline è in movimento, esplora il giardino, simbolo archetipico del materno, che si presenta spoglio e lugubre, sottolineando come questo aspetto sia poco curato a livello cosciente, ma produca un movimento nell'inconscio personale, tanto da spingere la bambina a cercare il pozzo e l'acqua con un bastone da raddomante. Pozzo ma soprattutto acqua, come simbolo sacro per eccellenza in quanto rappresenta la vita, la rinascita e la purificazione, oltre che il principio femminile per gli aspetti legati alla fertilità e alle sue caratteristiche di adattabilità e ricettività. Inconsciamente Coraline sta provando ad orientarsi circondata da simboli del femminile e del materno ed è alla ricerca di qualcosa che possa far rifiorire quell'amore che sente di non avere.

Gli effetti traumatici causati dalla madre, secondo Jung, possono corrispondere a tratti del carattere o atteggiamenti presenti nella madre ed anche alle proiezioni di cui è inconsciamente autrice la stessa Coraline. Le frustrazioni sono vitali per il processo di identificazione, in quanto sono ciò che smuovono gli affetti nel Sé, ravvivando il processo di compensazione; senza la frustrazione non ci sarebbe possibilità di riconoscimento ma solo di scissione.

Nel giardino Coraline prende coscienza della vera realtà della dimensione dell'Altra Madre: se in un primo momento era rimasta affascinata da questo luogo fiabesco (min. 34), che al suo passaggio sboccia in un modo lussureggiante, durante la prova (min. 73) assiste alla sua rivelazione di luogo malsano e pieno di pericoli. Il giardino cerca di ostacolarla e di farle del male; molto evidente il simbolismo del "mangiare", dell'essere divorati, oltre alla paura di non ritrovare/perdere gli occhi dei bambini fantasma. È nel giardino che l'Altra Madre prova a presentare il padre in maniera spaventosa, come un'entità falciante: una sorta di marionetta padre/zucca che, soggiacente ad un'entità esterna, cerca di falciare/evirare Coraline. Lei non lo teme, perché riconosce che l'immagine paterna è scissa. Il padre reale/buono desiderato da Coraline, trasformato in padre zucca/onirico, che cerca di parlarle e viene zittito dalla burattinaia/Altra madre, ma che riesce a prestare aiuto alla figlia, riuscendo a liberare una mano e darle il pomello/occhio prima di precipitare. Nel momento in cui Coraline riesce a trovare la prima anima prigioniera, grazie anche al sacrificio dell'Altro Padre, il giardino, che si

nutre dell'energia dell'anima in esso prigioniera, si pietrifica e sgretola, rivelando l'assenza di amore dell'Altra Madre. Ecco di nuovo l'elemento perturbante con il seppellimento precoce del padre, per quanto onirico, e la pietrificazione del giardino.

Nella seconda prova Coraline passa a visitare un'ulteriore meraviglia: il teatro. Tale prova coincide con l'inizio di un'eclisse lunare. Va ricordato come, fin dall'antichità, la Luna è divinizzata e celebrata nei miti di morte o rinascita, per l'ambivalenza delle sue fasi che la portano a crescere e splendere nella sua pienezza e calare fino alla sua scomparsa. Il fatto che in questo momento sia calante è da associarsi al declino dell'Altra Madre e alla rinascita di Coraline. In quanto luna calante è associata a Ecate, dea della magia e dell'oscurità, signora dei demoni malvagi della notte e dei fantasmi, così come l'Altra Madre è signora delle anime dei bambini che ha catturato. Uno dei simboli associati ad Ecate sono i cani, guardiani del suo regno, che ritroviamo anche in Coraline sotto forma di pipistrelli/cane e che vengono sottomessi alla volontà dell'eroina, come Cerbero con Ercole. Anche questa meraviglia si sgretola con il superamento della prova.

Ultima meraviglia è il circo del signor Bobinski. Coraline, nel recarvisi, alza gli occhi al cielo e vede che l'eclissi della luna, ad opera di un gigantesco bottone, sta per compiersi. Il bottone simboleggia il potere dell'Altra Madre e, quindi, la morte interiore di Coraline. Al suo ingresso nella mansarda viene accolta da un essere serpeggiante che dagli abiti ricorda mister Bobinski. Osservandone i movimenti, il richiamo al serpente e al suo incedere è immediato e ci riporta al pensiero di Jung:

La madre è dunque il demone che sfida l'eroe a compiere le sue imprese e pone sul suo cammino il serpente velenoso che lo abatterà.²⁷

Una prova difficile per Coraline questa, che in un primo momento sente tutto il peso della sconfitta, non essendo riuscita a prendere la pallina portata via dai ratti emersi dal

²⁷ FLAMINIA NUCCI, *Il mistero della madre, dal complesso materno alla nascita dell'anima*, Editore Libreria Universitaria.it, Padova 2013, p.28

corpo di Bobinski. Successivamente sente un miagolio, è il gatto nero (in psicologia simbolo di intelligenza e di individualismo) che ha catturato il ratto con la pallina, aiutando Coraline a superare la prova. L'individualità di Coraline è ora completa e lei si appresta a lasciare la dimensione onirica.

Una volta completate le sfide, le meraviglie costruite per Coraline non sono più necessarie e cessa la farsa, non è più utile all'inganno, ormai quelle aree hanno dato tutto quello che potevano donare sia a Coraline che allo spettatore, e semplicemente periscono. Questo ci riporta al fatto che non esiste niente oltre al set (cinematografico e onirico), oltre le ambientazioni tutto diventa letteralmente "carta bianca" simboleggiando la fine della prova così come la fine del set.

Nel momento in cui Coraline prende l'ultima anima, il mondo reagisce di conseguenza: inizia ad ingrigirsi a vista d'occhio, la luna viene coperta dall'eclissi a forma di bottone. Proprio da lì si origina lo sgretolamento del mondo: piccoli fiocchi di carta iniziano a cadere dal cielo, gli alberi si "sfilano" verso l'alto come se qualcuno stesse tirando le fronde. Poco dopo lo spazio intorno a lei inizia a spezzarsi fino a scomparire del tutto e l'unico modo per non scomparire a sua volta è quello di correre e rifugiarsi nell'unico posto ancora integro: l'interno della casa.

Una volta chiusa la porta alle sue spalle, il processo di dissolvimento rallenta. Coraline procede lungo il corridoio, alle sue spalle la carta da parati si ingrigisce e si arriccia verso l'alto; l'unica stanza che rimane integra è il soggiorno, luogo dell'ultima prova, dove l'attende l'Altra Madre e anche i suoi veri genitori.

Nel soggiorno l'Altra Madre compie un ultimo gesto disperato: butta nel fuoco la pietra della strega, simbolo dell'Io di Coraline, come vendetta al gesto della bambina di aver bruciato la bambola, feticcio dei genitori. Il fuoco, da sempre simbolo di purificazione e rigenerazione, consente di separare ciò che è degno da ciò che non lo è, consente all'Io di Coraline di rinascere e, con l'aiuto del gatto nero, di salvare i genitori.

L'ultima volta che vediamo questo mondo diventare bianco è nel momento in cui il soggiorno viene trasformato dall'Altra Madre in una trappola mortale. Le assi del pavimento cedono, facendo cadere Coraline in un'immensa ragnatela. Questa diventa il

suo unico sostegno, che le evita di precipitare nel bianco abisso del nulla. Con disperazione, si arrampica, cercando di fuggire dall'enorme aracnide.

4.4 IL NIDO FAMILIARE SOFFOCANTE:

LA RAGNATELA DELL'ALTRA MADRE

Ulteriore nucleo da analizzare, alla luce del confronto con le fiabe della tradizione popolare, è il nido familiare soffocante e la figura dell'Altra Madre.

In entrambi i casi l'Altra Madre/matrigna non conosce il vero amore, gli unici modi che possiede per avvicinarsi a qualcosa di simile sono tramite la costrizione e il consumo; come la matrigna di Cenerentola vuol consumare la figliastra e possedere la casa per sé e le sue figlie o la matrigna di Vasilissa che la invia ad essere divorata da Baba Yaga.

Al minuto 55, si sente il gatto dirle: «Lei vuole qualcuno da amare, io credo, qualcuno che non sia lei o potrebbe volere soltanto qualcosa da mangiare».

L'Altra Madre rappresenta l'archetipo di una creatura affamata che cerca di colmare in ogni modo il vuoto, fallendo ripetutamente ad ogni vittima; l'unico modo che ha per amare è il consumare fino a non far rimanere nulla; neanche l'anima viene risparmiata. I bambini caduti nella sua trappola le appartengono, corpo e anima, e li tiene stretti a sé. Proprio come dice una delle bambine fantasma al minuto 59: «Lei diceva di amarci, invece ci ha chiusi qui e si è mangiata le nostre vite». L'Altra Madre rispecchia in pieno il pensiero deviato per cui un figlio è proprietà del genitore e ogni madre amorevole dovrebbe possederlo.

All'inizio l'Altra Madre manipola i bambini offrendogli non solo beni materiali (cibo, vestiti, giocattoli) ma soprattutto quello che essi bramano di più: amore e attenzioni. Ovviamente tutto quello che dona non è gratuito e incondizionato, ma ha un costo

importante: la rinuncia alla propria personalità con la conseguente spersonalizzazione e la cessione del proprio destino con conseguente negazione della propria realtà; ecco che appena l'illusione del mondo perfetto svanisce e i bambini accettano di farsi cucire gli occhi, ella può ritornare ad amare a suo modo.

Non a caso l'Altra Madre si trasforma in una creatura con fattezze aracnidee, è la perfetta rappresentazione del suo pattern comportamentale: dipana la sua tela nella speranza di sfamarsi e tiene con sé i resti all'interno dei bozzoli che costruisce.

Nel momento del confronto tra Coraline e l'Altra Madre, al minuto 57, nell'ormai completamente trasformato soggiorno, quest'ultima afferma: «Dicono che anche l'animo più orgoglioso si possa piegare... con l'amore»

Di fronte al primo rifiuto da parte di Coraline lascia cadere la maschera, la richiama, le dice di scusarsi e all'ennesimo no passa alla punizione fisica, trascinandola e gettandola all'interno dello specchio, dicendole: «Potrai uscire di qua, quando diventerai una figlia amorevole».

Ed è solo grazie ai consigli del gatto che Coraline comprende come, per poter ingannare la creatura al suo stesso gioco, sia necessario sfruttare la sua distorta comprensione dell'amore.

Coraline cattura nuovamente l'attenzione pseudo-affettuosa dell'Altra Madre nel momento in cui afferma: «Se perdo resterò qui per sempre e potrai amarmi e potrai cucirmi i bottoni sugli occhi» e quest'ultima, spinta dall'inebriante scommessa e sicura di vincere, cade vittima del suo stesso inganno e accetta. Avendo sempre puntato a prede deboli, di conseguenza facili da manipolare e far cadere in trappola, non è abituata a rifiuti o ribellioni; questo fino a Coraline, la prima "libellula"²⁸ forte abbastanza da scappare dalla ragnatela.

Il personaggio dell'Altra Madre incarna in pieno l'archetipo femminile della madre terribile (vedi schema tratto dal libro *Il mistero della madre*²⁹ riportato in calce a fine

²⁸ Coraline indossa un fermaglio a forma di libellula.

²⁹ NUCCI, *op.cit.*, p. 23

paragrafo) che vuol trattenere, divorare ed estinguere la sua rivale. Ella infatti non tralascia nessun mezzo, nemmeno il ricatto morale pur di ottenere i suoi scopi, al minuto 71 afferma: «Non lasciarmi, morirò senza di te».

Nel film è presente un ulteriore nido, apparentemente soffocante, composto da Wyborn e da sua nonna. Nonna che rappresenta un archetipo femminile positivo, anche se soffocante di amore, è la custode dei segreti di famiglia (la sparizione della gemella) e li tramanda alle nuove generazioni (il divieto dato a Wyborn di visitare il Pink Palace). Regina delle radici femminili familiari, trasmette la sua conoscenza per sciogliere i nodi e liberarsi da pesi non propri.

Anche in questo Coraline riporta indietro al mondo delle fiabe popolari dove spesso è presente la figura della vecchina, come ne *L'acciarino magico*,³⁰ che trasmette un ammonimento (il Pink Palace è pericoloso per i bambini, l'acciarino ti renderà ricco).

³⁰ HANS CHRISTIAN ANDERSEN, *Fiabe e storie*, Donzelli Editore, Roma 2001, pp. 3-9

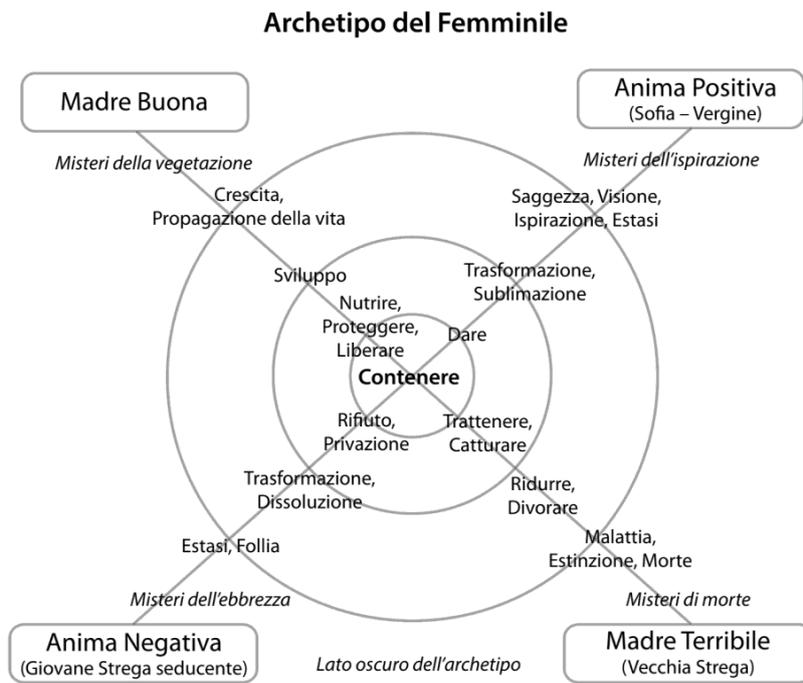


Figura 2 - Nucci F., *Il mistero della madre*, libreriauniversitaria.it, Padova 2013, p. 23

CAPITOLO 5

LA DIMENSIONE ONIRICA COME PORTALE DEI SOGNI, L'ESSERE SVEGLI COME PORTALE DEGLI INCUBI.

5.1 LE SPIE/OCCHI DELL'ALTRA MADRE

Uno degli elementi a maggior significato simbolico in *Coraline e la porta magica* sono gli occhi, o meglio la loro sostituzione con grandi bottoni neri. L'uso di questi bottoni assume una valenza molteplice nel racconto:

- la spersonalizzazione dell'individuo, in quanto elimina la possibilità di esprimere sentimenti, passioni e paure (occhi come specchio dell'anima);
- il controllo dei protagonisti, infatti l'Altra Madre vede e spia attraverso gli "occhi" dei suoi burattini, ne è un esempio la bambola regalata a Coraline;
- nei topini che conducono Coraline in un mondo straordinario (dimensione che rispecchia e realizza ogni desiderio di Coraline, offrendole una versione della sua vita migliorata) e nello stesso Altro Padre;
- l'accettazione e l'abbandono all'Altra Madre ovvero il passaggio, come scelta di far parte del nuovo nucleo familiare.

Gli occhi sostituiti dai bottoni simboleggiano il prezzo da pagare per chiudere lo sguardo verso la realtà, spesso poco gratificante, ed iniziare una vita diversa con una nuova famiglia, in un mondo (solo all'apparenza) onirico. Quando l'Altra Madre propone a Coraline di farsi cucire i bottoni, lo fa apparire come un regalo, ma la ragazza

ne comprende il vero significato e rifiuta. Quella scelta avrebbe potuto lasciare Coraline per sempre nell'altro mondo, lontano dai suoi veri genitori, ma soprattutto le avrebbe tolto la sua autonomia. Coraline scoprirà presto che l'Altra Madre, togliendo gli occhi ai bambini, ne aveva rubato l'anima per l'eternità.

La paura di perdere gli occhi e di diventare un automa è un aspetto perturbante già presentato abilmente nel racconto *Il Mago sabbiolino* di Hoffmann; Nataniele, come scrive nella lettera all'amico Lotario, affronta sia la paura infantile di un uomo mostruoso pronto a strappare gli occhi ai bambini che non dormono (lasciando passare il messaggio che un adulto potrebbe mutilare il corpo di un bambino), sia la sconcertante scoperta della bambola animata Olimpia, di cui lui si era erroneamente innamorato, con le sue cavità oculari vuote che devono essere riempite.

Devo dire però (...) che il motivo della bambola dotata di vita apparente, cioè di Olimpia, non è affatto il solo al quale si debba attribuire l'effetto incomparabilmente perturbante del racconto (...). Al centro del racconto si trova piuttosto un altro elemento, che è poi quello che dà il titolo al racconto e che viene costantemente richiamato nei passi decisivi: il motivo del "mago sabbiolino" che strappa gli occhi ai bambini. Nonostante la sua felicità attuale, lo studente Nathaniel (dai cui ricordi d'infanzia prende le mosse il racconto fantastico) non può liberarsi dai ricordi legati alla morte misteriosa e agghiacciante del padre amato. Certe sere la madre aveva l'abitudine di spedire i bimbi a letto di buon'ora con l'ammonimento: «Arriva il mago sabbiolino».³¹

La paura della mutilazione ed il concetto del doppio (uomo/automa) sono elementi che contribuiscono a generare quell'atmosfera "perturbante" anche in *Coraline e la porta magica* trasformando il suo mondo onirico in un incubo.

³¹ SIGMUND FREUD, *op.cit.* p.91

Il tema degli occhi è presente anche nelle tre prove che deve superare Coraline per tornare libera: recuperare gli occhi dei bambini fantasma, ovvero le tre sfere dove sono rinchiusi le anime dei bambini. Per farlo, Coraline utilizza la pietra magica regalata da Miss Spink e Miss Forcible, che rappresenta un “occhio” capace di svelare gli inganni e rendere visibili le anime imprigionate.

Il film è pervaso dalla paura di perdere gli occhi e di vederseli sostituire da bottoni. Freud associa la paura di perdere gli occhi alla paura onirica dell’evirazione, generando una delle forme di perturbante più ataviche: lo stato affettivo originario dell’impotenza e della paura della perdita.

5.2 IL PASSAGGIO NELL’ALTRO MONDO DA SVEGLIA: LA SCELTA

Tutta l’opera si basa sul confronto tra la dimensione onirica e quella reale, in un immediato richiamo ad un mondo fiabesco; in Coraline il topino la trasporta fra una realtà e l’altra, come il Bianconiglio fa da guida involontaria ad *Alice nel Paese delle meraviglie*. Topino che come il Bianconiglio fa già parte dell’altra dimensione. In entrambi i casi, è la curiosità che spinge la protagonista ad allontanarsi e accostarsi all’ignoto che è il sogno e, inizialmente, le consente di passare da una realtà ad un’altra; una nuova realtà che si tramuta in trappola.

Fra tutti i simboli finora presi in considerazione, il sogno e il mondo onirico sono forse i più potenti. Da sempre il sogno rappresenta la chiave di potere e trasformazione della realtà, basti ricordare i riti sciamanici; mentre, secondo Freud, i sogni sono il modo in cui l’inconscio comunica con l’essere umano, palesando i desideri o le cose provate o desiderate, ma esplicitamente non accettate. Proprio perché non accettate, vengono camuffate e trasformate dalla nostra mente.

Da sempre il sogno nelle società tradizionali, in modalità diverse a secondo del contesto culturale, si manifesta come intimamente legato al mito, con funzioni vitali, come quella di guida, presagio, fonte di conoscenza e comunicazione con altri mondi attraverso rituali magico-terapeutici, rituali d'iniziazione.

Lanternari in Sogno/Visione 1981: "Sognare è calarsi nel regno delle potenze che crearono il mondo nei miti, entrare in rapporto immediato con la fonte di ogni creazione. Le immagini e le voci dei sogni sono i segni di quel contatto col mondo della creazione: segni oscuri, enigmatici, da interpretarsi; ma dai quali il soggetto riceve messaggi per una sapienza altrimenti impossibile. Da ciò la ricerca dei sogni per conoscere, prevedere, orientarsi, riconoscere il destino di se stessi e gli uomini". (...) Il sogno è inoltre per gli sciamani un passaggio verso altre dimensioni, un sistema di comunicazione con altri mondi da cui ricevere insegnamenti unici e intuizioni illuminanti.³²

Ed è proprio nel sogno che Coraline dà vita ai suoi desideri reconditi: una casa amorevole con dei genitori presenti ed affettuosi, attenti ai suoi bisogni.

Coraline si troverà ad affrontare le soglie che separano il sonno dalla veglia e il sogno dalla realtà. Il passaggio all'inizio è ritualizzato affinché si compia il transito: l'andare a letto, la visita dei topini come guide verso un altro mondo, tipico espediente letterario sin dagli albori, come Caronte per Ulisse o Virgilio per Dante.

L'Altra Madre sfida Coraline a ritrovare i genitori, nascosti nella palla di neve, e a trovare il modo di sfuggire all'inganno, come nel film di animazione *La città incantata*³³ di Hayao Miyazaki, dove Chihiro riconoscere i genitori fra un branco di maiali identici.

Coraline, all'inizio spinta dalla curiosità, sceglie di sognare per entrare nell'altra casa. La sua vera sfida inizia quando lei cerca di svegliarsi per rientrare nel mondo reale, ma

³² GINEVRA DE BELLIS, "Il sogno e la sua interpretazione, dalle culture tradizionali alla psicoterapia di gruppo" *Funzione Gamma*, <<https://www.funzionegamma.it/wp-content/uploads/2022/11/sogno-interpretazione-15i.pdf>> ultimo accesso: 28 agosto 2024

³³ *La città incantata (Sen to Chihiro no Kamikakushi)*, Hayao Miyazaki, Studio Ghibli, Giappone 2001

si ritrova a dover scegliere di tornare indietro, consapevolmente, per salvare i suoi genitori. È il momento in cui il sogno si trasforma in incubo e l'incubo in matrice di realtà, dove c'è l'infante a dover soccorrere gli adulti e a farsi carico delle prove; elemento tipico delle fiabe tradizionali fino al tardo Ottocento, come riporta Ernesto Ferrero in un articolo della Stampa³⁴. In esse, fino ad inizio Ottocento, cannibalismo, violenza, maltrattamenti e negligenza rendevano l'atmosfera delle favole degna di un film horror. Con la raccolta delle favole tradizionali dei fratelli Grimm nel 1857, divenuta in Italia libro di narrazione per le scuole nel 1871, iniziarono le prime critiche e le procedure di revisionismo. I fratelli Grimm, prima di cedere alle richieste del pubblico ed edulcorare le favole, si difesero dalle critiche affermando che

(...) tutto ciò che proviene dalla natura non può che essere di giovamento".
Non conosciamo libro possente e salutare, primo fra tutti la Bibbia, che non
contenga questioni ardue e imbarazzanti.³⁵

Al giorno d'oggi, per quanto riguarda il mondo dell'animazione, possiamo effettuare un confronto tra *Coraline e la porta magica* e *La città incantata* (Chihiro Ogino che affronta le prove di Yu Baba per salvare i genitori); oppure *Monster House* (D.J. Wolters che cerca di salvare l'adulto). Elemento comune e fondamentale alla scelta dei vari protagonisti è il maturare della consapevolezza che possiedono, dentro di loro, le risorse per uscire dalla trappola e scegliere quello che veramente è importante. Ecco Coraline che, al minuto 66.58, si sveglia, guidata dal gatto si alza e, posizionandosi davanti allo specchio, vede i suoi genitori congelati in esso che le chiedono aiuto. Nasce qui la consapevolezza di chi ama realmente, comprende con chi vuol trascorrere la sua vita e colpisce lo specchio con rabbia, acquistando lucidità e consapevolezza dei suoi veri sentimenti.

³⁴ GIUDITTA CIANI, ““Hansel e Gretel”, “Cenerentola” e il lato “horror” delle fiabe dei fratelli Grimm”, *Il libraio.it*, <<https://www.illibraio.it/news/storie/fiabe-fratelli-grimm-317562/>> ultimo accesso: 28 agosto 2024

³⁵ *Ibidem*

Per la prima volta comprende la reale situazione in cui si trova e decide di essere artefice del proprio destino. Toglie la direzione delle sue azioni all'Altra Madre, accetta di impegnarsi in prima persona per superare delle prove che hanno come obiettivo quello di salvare altri, sancendo la sua maturazione.

CONCLUSIONI

Possiamo affermare, dunque, che l'opera *Coraline e la porta magica* raccoglie al meglio l'eredità della fiaba tradizionale popolare, con il suo intento di trasmettere la fiducia di poter riuscire ad affrontare la vita, utilizzando al meglio alcuni degli archetipi fondamentali incarnati dalla protagonista, che orientano la nostra eroina verso quell'evoluzione interiore chiamata individuazione nella psicologia di Jung.

Coraline incarna in pieno alcuni dei dodici archetipi di Jung: è innocente, virtualmente orfana (vista l'assenza delle attenzioni genitoriali), guerriera nell'opporsi all'Altra Madre, distruttrice di una realtà malvagia, salvatrice/angelo custode in quanto liberatrice dell'anima dei bambini scomparsi, amante dei genitori fino al punto di affrontare le sue peggiori paure e creatrice di una nuova realtà familiare.³⁶

Rispecchia, dunque, in pieno la migliore tradizione e iconografia delle fiabe, dove la bambina accoglie in sé un mondo di grandi incontri morali e, attraversando il conflitto, inizia a delineare la sua giovane coscienza e, contando sulle sue forze, sconfigge il male e supera le prove.

³⁶ CARL GUSTAV JUNG, *Gli archetipi dell'inconscio collettivo*, Bollati Boringhieri, Torino 2021

BIBLIOGRAFIA

- ANDERSEN Hans Christian, *Fiabe e storie*, Donzelli Editore, Roma 2001, pp. 3-9
- BASILE Giambattista, *La gatta Cenerentola, da Pentamerone o Lo cunto de li cunti*, Michele Rak (a cura di), Garzanti, Milano 1986
- BASILE Giambattista, *Il racconto dei racconti*, Adelphi 2010.
- BEVILLE Maria, *Gothic-postmodernism Voicing the Terrors of Postmodernity*, Rodopi, NY 2009
- BETTELHEIM Bruno, *Le ferite simboliche, un'interpretazione psicoanalitica dei riti puberali*, Sansoni, Firenze 1973
- BELIAYEVA Marianna, *Le fiabe più belle della Russia*, Happy books, Milano 2003
- CARROLL Lewis, Lunari Luigi, *Alice nel paese delle meraviglie*, Feltrinelli, Milano 2013
- CLIFFORD Lucy, *The New Mother (and other stories)*, Lulu.com, 2012
- COLOMBO Fiorella, SCHERI ENRICO, *Baba Jaga. La terribile strega che tutti vede e tutto sa*, La Cicala, Genova 2020
- DE VALLEMONT Pierre le Lorrain, *La physique occulte ou Traité de la baguette divinatoire*, Parigi 1709
- FROMM Erich, *Il linguaggio dimenticato*, Gruppo Editoriale Fabbri, Bompiani, Milano 1951
- FREUD Sigmund, “Das Unheimliche. Il perturbante”, in Silvano Daniele (a cura di), *Saggi sull'arte, la letteratura e il linguaggio*, Bollati Boringhieri, Torino 1991
- GAIMAN Neil, MCKEAN Dave, *Black Orchid*, Vertigo, Roma 1990

- GAIMAN Neil, *Coraline*, HarperCollins, USA 2002, pp.13-14
- GAIMAN Neil, MCKEAN Dave, *Signal to noise*, Bloomsbury Children's Books, UK 2007
- GAIMAN Neil, MCKEAN Dave, *The Sandman*, Vertigo, Roma 2014
- GAIMAN Neil, MCKEAN Dave, *Violent Cases*, Titan Books Ltd, UK 2014
- GRIMM Jacob e Wilhelm, *Il Re di macchia in Fiabe-Grimm*, Einaudi, Torino, 1970
- GRIMM Jacob e Wilhelm, *The Original Folk and Fairy Tales of the Brothers Grimm: The Complete First Edition*, Princeton University Press, USA 2014
- HERMANSSON Casie e ZEPERNICK Janet, *The Palgrave Handbook of Children's film and television*, Palgrave Macmillan, USA 2019, p. 149
- HOFFMANN Ernst T.A., *L'uomo della sabbia*, G. Quadrio Curzio (a cura di), La vita felice, Milano 2018
- JENTSCH Erich (1906), *Zur Psychologie Des Unheimlichen (Sulla psicologia del perturbante)*, Kessinger Publishing, Whitefish USA, 2010
- JUNG Carl Gustav, *Gli archetipi dell'inconscio collettivo*, Bollati Boringhieri, Torino 2021
- JUNG Carl Gustav, *Synchronizität als ein Prinzip akausaler Zusammenhänge*, Rascher, Zurigo 1952
- MIHAILOVA Mihaela, *A Closer Look at Studio LAIKA's Stop-Motion Witchcraft*, Bloomsbury Academic, USA 2021 pp.3-6
- NUCCI Flaminia, *Il mistero della madre, dal complesso materno alla nascita dell'anima*, Editore Libreria Universitaria.it, Padova 2013, pp. 23-28
- PROPP Vladimir Ja., *Le radici storiche dei racconti di fate*, Bollati Boringhieri, Torino 1985

- PURVES Barry Jc., *Animazione stop Motion*, Logos, Modena 2015, p. 26
- TROISI Aldo, *La leggenda di Rodopi, Favole e racconti dell'Egitto faraonico*, Fabbri Editori, Milano, 2001, pp. 29-32
- VON SCHELLING Friedrich Wilhelm Joseph, *Sistema dell'idealismo trascendentale*, Guido Boffi (a cura di), Bompiani, Milano 2022

SITOGRAFIA

- CIANI Giuditta, ““Hansel e Gretel”, “Cenerentola” e il lato “horror” delle fiabe dei fratelli Grimm”, *Il libraio.it*, <<https://www.ilibraio.it/news/storie/fiabe-fratelli-grimm-317562/>> ultimo accesso: 28 agosto 2024
- DESOWITZ Bill, “Tadahiro Uesugi Talks 'Coraline' Design”, *Animation World Network*, <<https://www.awn.com/animationworld/tadahiro-uesugi-talks-coraline-design>> ultimo accesso: 2 agosto 2024
- DE BELLIS Ginevra, “Il sogno e la sua interpretazione, dalle culture tradizionali alla psicoterapia di gruppo”, *Funzione Gamma* <<https://www.funzionegamma.it/wp-content/uploads/2022/11/sogno-interpretazione-15i.pdf>> ultimo accesso: 28 agosto 2024
- FRANCOLINI Alessandro, “Glossario illustrato micologico” *Associazione Micologia Italiana*, <<https://enciclopedia.funghiitaliani.it/termine.php?show=373>> ultimo accesso: 3 agosto 2024
- FROMM Erich, “Inno alla Notte. D’Oppio Sogno”, *Psicoanalisi Neofreudiana* n.1, 2022, <<https://www.scuoladipsicoterapiaerichfromm.it/wp-content/uploads/2023/05/2022.06.30.-XXXIV-PSICOANALISI-NEOFREUDIANA.pdf>> ultimo accesso: 5 settembre 2024
- MCKEAN Dave, *sito ufficiale* <<https://www.davemckean.com/>> ultimo accesso: 13 settembre 2024
- Simbolo in Treccani.it, Roma, Istituto dell'Enciclopedia Italiana <<https://www.treccani.it/enciclopedia/ricerca/simbolo/?search=simbolo>> ultimo accesso: 2 agosto 2024
- UESUGI Tadahiro, *sito ufficiale*, <<http://www.tadahirouesugi.com/tui/illustration/p4.html>> ultimo accesso: 13 settembre 2024
- VANNUCCHI Sandra, “Simboli e fiabe”, *Rivista di Psicoanalisi Neofreudiana*, <<https://www.ifefromm.it/rivista/2014-xx/1/interpretazione/12.pdf>> ultimo accesso: 2 agosto 2024 pp. 2-10

- ZIPES Jack, “Breaking the Disney Spell”, *Academia*,
<https://www.academia.edu/9699464/Breaking_the_Disney_Spell>, ultimo
accesso: 6 agosto 2024
- ZIPES Jack, “Grimm brothers’ fairytales have blood and horror”, Alison Flood (a
cura di), *The Guardian*,
<<https://www.theguardian.com/books/2014/nov/12/grimm-brothers-fairytales-horror-new-translation>> ultimo accesso: 29 giugno 2024

FILMOGRAFIA

- La città incantata (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*), Hayao Miyazaki , Studio
Ghibli, Giappone 2001
- Cronache di Spiderwick (*The spiderwick chronicles*), Mark Waters, Paramount
Pictures, USA 2008
- Coraline e la porta magica (*Coraline*), Henry Selick, LAIKA Studios, USA 2009