

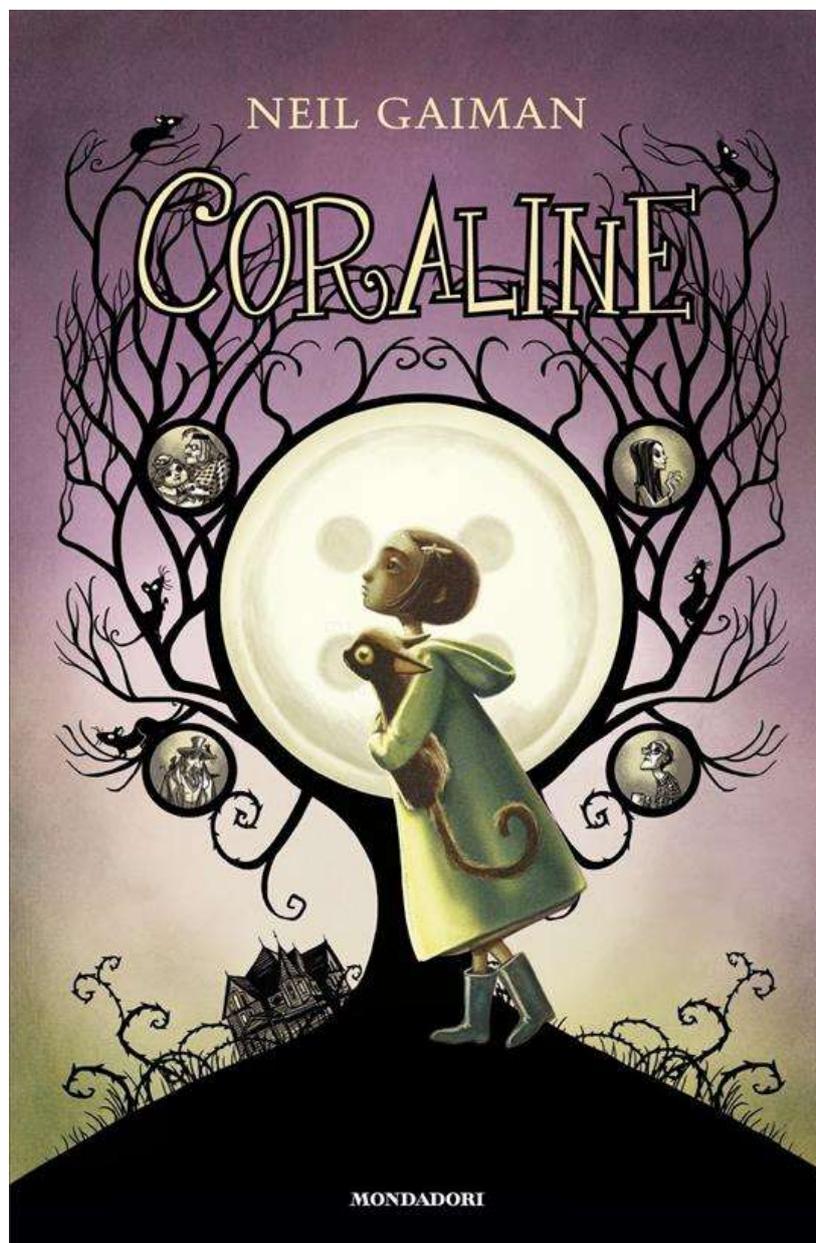
## La magia e il fantasy [Manco]

**Manco, Fabrizio (2022).** La magia e il fantasy. Storia e simbologia di due archetipi: "Coraline e la porta magica". *Ars docendi*, 12, settembre 2022.

*Fabrizio Manco (Marsala) beschäftigt sich in diesem Essay, ausgehend von dem Roman „Coraline“ von Neil Gaiman, mit dem Apollinischen und Dionysischen und mit Frauengestalten in Märchen und Horrorgeschichten von der Antike bis heute.*

*“Una bellissima signora in quei prati incontrai, tutta la bellezza delle figlie delle fate aveva, ma selvaggi erano i suoi occhi. Vidi principi e re, pallidi guerrieri smunti, color morte erano tutti, e gridavano a me: “La bella dama senza compassione ti ha reso schiavo”. Le loro livide labbra scorsi nella penombra, e la voragine orrenda si aprì”.*

*(Keats, da “La bella dama senza pietà”)*

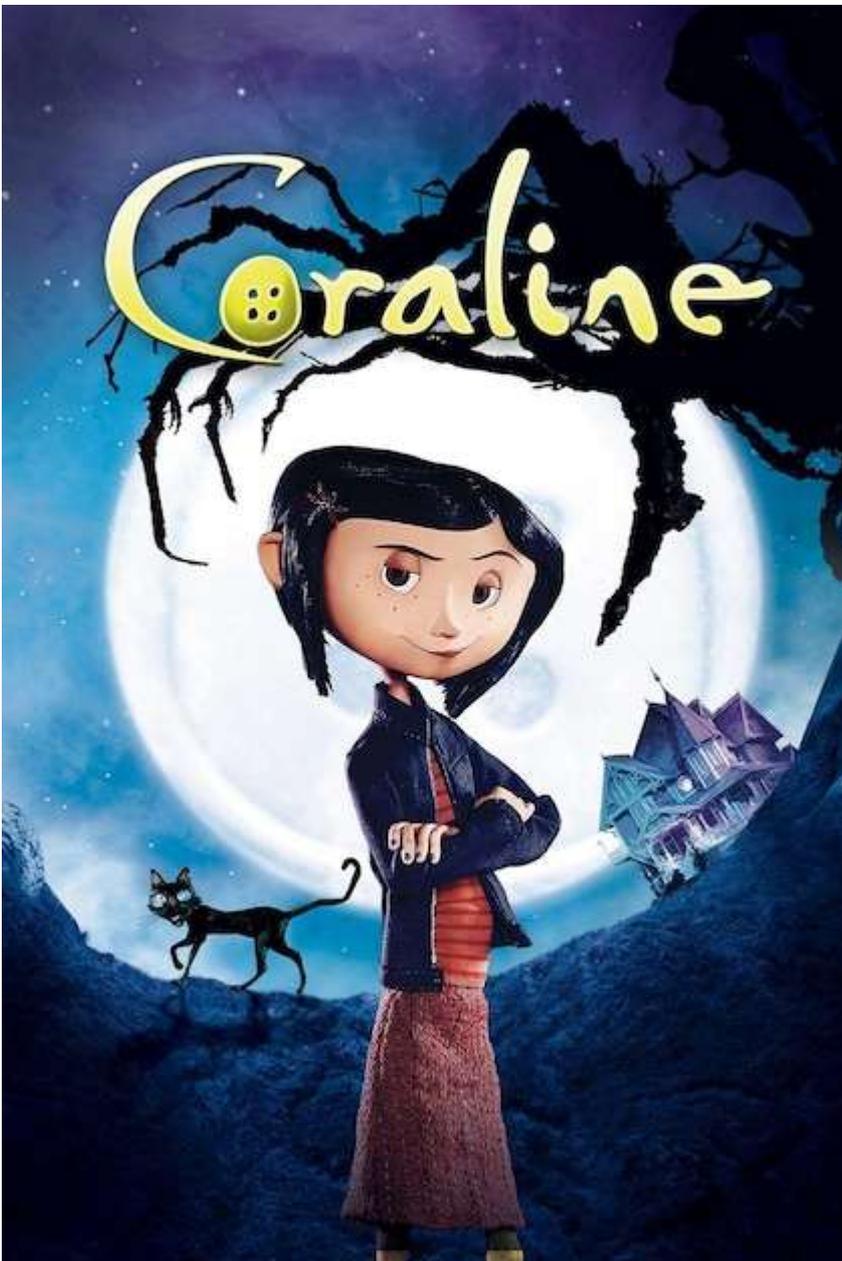


## **Introduzione: il fantastico e l'horror tra letteratura e cinema moderno.**

In questo saggio vorrei continuare a parlare del lato oscuro nel genere fantasy e fantastico, attraverso una favola molto enigmatica e misteriosa: *"Coraline"*, scritta e pubblicata da Neil Gaiman nel 2002 ( *Edizioni Mondadori*), dalla quale fu tratto un bellissimo film di Henry Salick dal titolo *"Coraline e la porta magica"* (2009) .

Analizzando entrambe le opere, sia il racconto originale di Neil Gaiman che il film di Henry Salick, ho scovato dei numerosi significati nascosti e soprattutto molte concezioni filosofiche che si sono sedimentate in queste due opere.

Il genere *Horror* è ormai da molti anni diversificato in innumerevoli prodotti che vanno dai libri ai videogiochi, dal cinema ai programmi di intrattenimento; e soprattutto si sta diversificando anche per un pubblico molto più giovane della media, non più diretto soltanto ad un pubblico di adolescenti e di adulti. Complice il fatto che è un genere che ha fatturato e continua a fatturare milioni di dollari in tutto il mondo (uso la valuta monetaria statunitense del *dollaro degli Stati Uniti di America*, perché prevalentemente è dall'America che



provengono le maggiori produzioni del genere *horror*); ciò ha fatto in modo che numerosi registi e scrittori hanno creato molti prodotti adatti anche ad un pubblico più giovane del solito standard del genere *horror*.

Questo genere letterario, a me sinceramente non mi ha mai colpito in modo entusiasta; pur tuttavia devo riconoscere che in questo genere di narrativa, di letteratura e di cinema, possiamo trovare nascosti numerosi aspetti legati alla filosofia, come il rapporto tra *Apollineo* e *Dionisiaco*, che in seguito cercherò di sviscerare nell'analisi della favola di Neil Gaiman.

Non possiamo quindi negare che il genere letterario *horror* ha comunque avuto illustri autori come Edgar Allan Poe, H. P. Lovecraft con il *Ciclo di Cthulhu (1917-1935)*, Bram Stoker con *Dracula (1897)*, i quali oltre ad essere delle ottime penne, le loro opere sono cariche di fascino e filosofia: questo aspetto lo troviamo soprattutto nelle opere di H. P. Lovecraft, nelle quali troviamo elementi e tematiche che riguardano il cosmo, il posto dell'uomo sull'universo, la divinità, la paura, l'evoluzione delle specie, la mostruosità della modernità con l'industrializzazione (questo aspetto è molto simile alla stessa critica di J. R. R. Tolkien) e il rapporto tra il mondo rappresentato dal reale e il mondo invisibile che si nasconde dietro il velo di Maya: un chiaro riferimento alla filosofia di Arthur Schopenhauer nella sua opera *Il mondo come volontà e rappresentazione*.

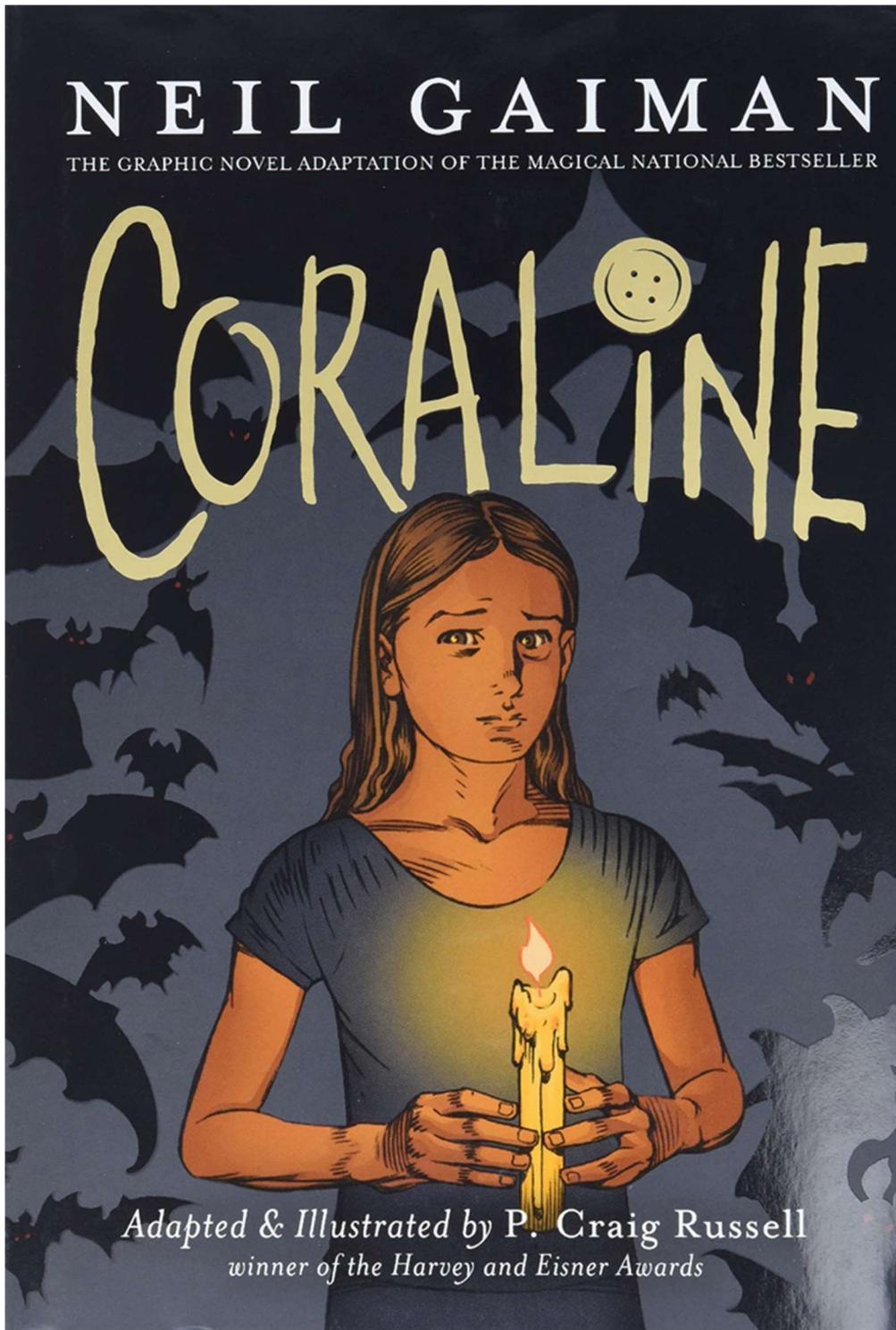
Con il tempo il genere *horror* è passato dalla letteratura al cinema, fino a giungere ai giorni nostri con in videogiochi. La nostra cultura pop sembra che conosca soltanto tale genere letterario, con film *splatter*, giochi insulsi e serie televisive di dubbia classificazione.

Il cinema ha superato la barriera che separava il mondo *horror* per adulti dal mondo dei cartoons per i bambini, attraverso una serie di film *horror* adattati ad un pubblico più piccolo, come dimostra il film *Nightmare before Christmas (1993)*, del regista Henry Salick, ma con la sceneggiatura, storia e bozzetti di Tim Burton, con il film *La sposa cadavere (2005)*, per la regia di Tim Burton, realizzato sempre con la tecnica dei bozzetti animati in *stop motion*. La storia della *Sposa cadavere* si trova per la prima volta menzionata nel racconto dello scrittore tardo antico di lingua Greca Flegonte di Tralles (*secondo secolo D. C.*), il quale racconta una storia simile nel suo *Libro delle meraviglie*, giunto a noi sotto forma di frammenti. Un racconto simile lo troviamo anche in una celebre ballata di Goethe, *La sposa di Corinto*, la quale è considerata la prima storia di vampiri, insieme a quella di E. T. A. Hoffmann, la quale porta il titolo di *Vampirismo (1821)* contenuta nella raccolta *I Fratelli di San Serapione (1816)*, e soprattutto al racconto *Carmilla (1872)*, dello scrittore irlandese Joseph Sheridan Le Fanu (1812- 1873), nel quale racconto si narra la storia di una fanciulla apparentemente dolce, ma che nascondeva un segreto oscuro e tenebroso.

Altri film *horror* per ragazzi preadolescenti sono la fortunata serie *I piccoli brividi* e il film *Monster House (2006)*, del regista Gil Kenan. Il regista Henry Salick, oltre ad avere diretto *Nightmare before Christmas (1993)*, nel 2009 torna con il film *Coraline e la porta magica*, realizzato ancora una volta con i bozzetti in *stop motion*. Tale film, come accennato prima, è basato sul racconto dello scrittore americano Neil Gaiman, *Coraline*, uscito nel 2002. Neil Gaiman è un autore molto conosciuto al grande pubblico di giovani e giovanissimi, soprattutto con i racconti *horror* e *fantasy* indirizzati a tale pubblico come *Nessun dove (1996)*, *Coraline (2002)*, *Il figlio del cimitero (2008)* e *I miti del Nord (2018)*. È anche vero però che alcuni elementi del mondo dell'*horror* come cimiteri, scheletri, gufi e gatti sono stati raffigurati in chiave umoristica, e quindi più accessibili a un pubblico di più piccoli, da Walt Disney, il quale nelle *Silly Symphonies (1929- 1939)* cioè le *Sinfonie allegre*, una sorta di serie animata, quasi un preludio di *Fantasia (1940)*, dove nel primo cortometraggio che apre il ciclo animato, *The Skeleton dance, La danza degli scheletri (1929)*, basato su un'idea del compositore Carl Stalling e di Walt Disney, si assiste ad una spassosa danza macabra con protagonisti quattro scheletri, sulle note di un Vaudeville e della *Marcia dei Troll (Op. 54-3, 1893)* del compositore norvegese Edvard Grieg. Questo episodio e il successivo cortometraggio di *Fantasia (1940)* basato sulla composizione di Modest Mussorgskij *Una notte sul monte Calvo (1886)*, dove il demone malvagio Chernabog richiama i suoi demoni servi maligni per un'assemblea, forse sono i primissimi esempi di elementi

horror adattati per il mondo dell'infanzia. I due episodi di Walt Disney citati, rappresentano anche il lato oscuro, inquietante e bestiale della natura, il suo lato dionisiaco: aspetto che andremo ad analizzare dopo.

**LA STORIA DI "CORALINE " e di "CORALINE E LA PORTA MAGICA " : significati nascosti, simbologia e filosofia nascosta.**



Prima di entrare nel vivo della mia trattazione, ricordo ai lettori che questo studio non è né una recensione del libro né una recensione critica al film: si tratta quindi di uno studio analitico sulla filosofia e sui messaggi nascosti del racconto e del film. Inoltre, oltre al saggio e allo studio scientifico della favola di Neil Gaiman, ho riscritto tale favola basandomi sia sul testo originale che sulla versione cinematografica; il presente testo si articola quindi in due parti: una parte narrativa e una parte saggistica.

### **Coraline Jones.**

Coraline Jones è una bambina di 12 anni del Texas che si trasferisce con i suoi genitori nel Michigan. La nuova casa è chiamata *Pink Palace*, in italiano *Palazzo rosa*, situata in un sentiero costeggiato da colline. I genitori di Coraline sono entrambi botanici e studiosi di piante, e passano la maggior parte della loro giornata a scrivere e a lavorare. Coraline, la loro figlioletta, si sente trascurata da loro, e cerca in tutti i modi di attirare il loro interesse, ma con scarso risultato. Nella nuova casa la bambina non ha gli amici di prima con i quali possa passare il tempo libero, per cui sua madre le consiglia di andare a perlustrare i vicini di casa e conoscerli meglio. Lo stesso consiglio le dà il padre, però il padre le dice di scrivere su un blocchetto tutte le cose che la incuriosiscono della casa. Tra le cose che annota sul blocchetto, c'è un piccolo quadro ovale che raffigura un bambino vestito con abiti da fine Ottocento/ inizio Novecento, il quale è triste perché il suo gelato è finito a terra. Torneremo in seguito a parlare di questo quadro.

Coraline, uscita di casa, va a trovare Mr. Bobinskij, un signore bizzarro e anziano, di origine russa, che ama fare sport e gli allenamenti; inoltre ha una passione per il formaggio, il che fa emanare un cattivo odore. Mr. Bobinskij racconta a Coraline che alleva dei topolini e che con essi gestisce un piccolo circo di topi.

Coraline in seguito va dalle due vicine del piano di sotto, due ex ballerine e attrici di teatro, Miss Spink e Miss Forcible, le quali vivono con tre cani barboncini inglesi. Entrando nella casa, Coraline osserva che le due vecchie signore hanno tutti i loro cagnolini precedenti imbalsamati, e già questo particolare fa comprendere che si tratta di persone imprigionate nel loro passato. E lo si può capire anche osservando le date e le targhette di premi e riconoscimenti che le due ballerine avevano avuto nel passato: sono due personalità che non lasciano spazio al nuovo, ma vivono in un passato che non esiste più. Le due ex ballerine fanno entrare calorosamente Coraline nel loro appartamento per prendere il thè.

### **Il significato di "Whyborn".**

In seguito Coraline incontra anche un ragazzino della sua stessa età, il quale ha un gatto nero, e che vive con la nonna vicino alla casa dove abita Coraline e la sua famiglia; la nonna di questo ragazzino aveva in passato una sorella gemella scomparsa quando ancora era una bambina: in seguito scopriremo la causa della scomparsa. Il nome di questo ragazzino è *Whyborn*, il quale nome è l'unione di due parole: *why= perché*, e *born = nascere*, il quale si potrebbe tradurre con "*Perché sei nato? O "Perché esistere?" "Whyborn?"*". Una delle domande o dei dilemmi più antichi della storia umana, diventa quindi un nome. Dell'apparizione di questo personaggio, che nel racconto originale è assente, possiamo scorgere il primo concetto filosofico nascosto della storia.

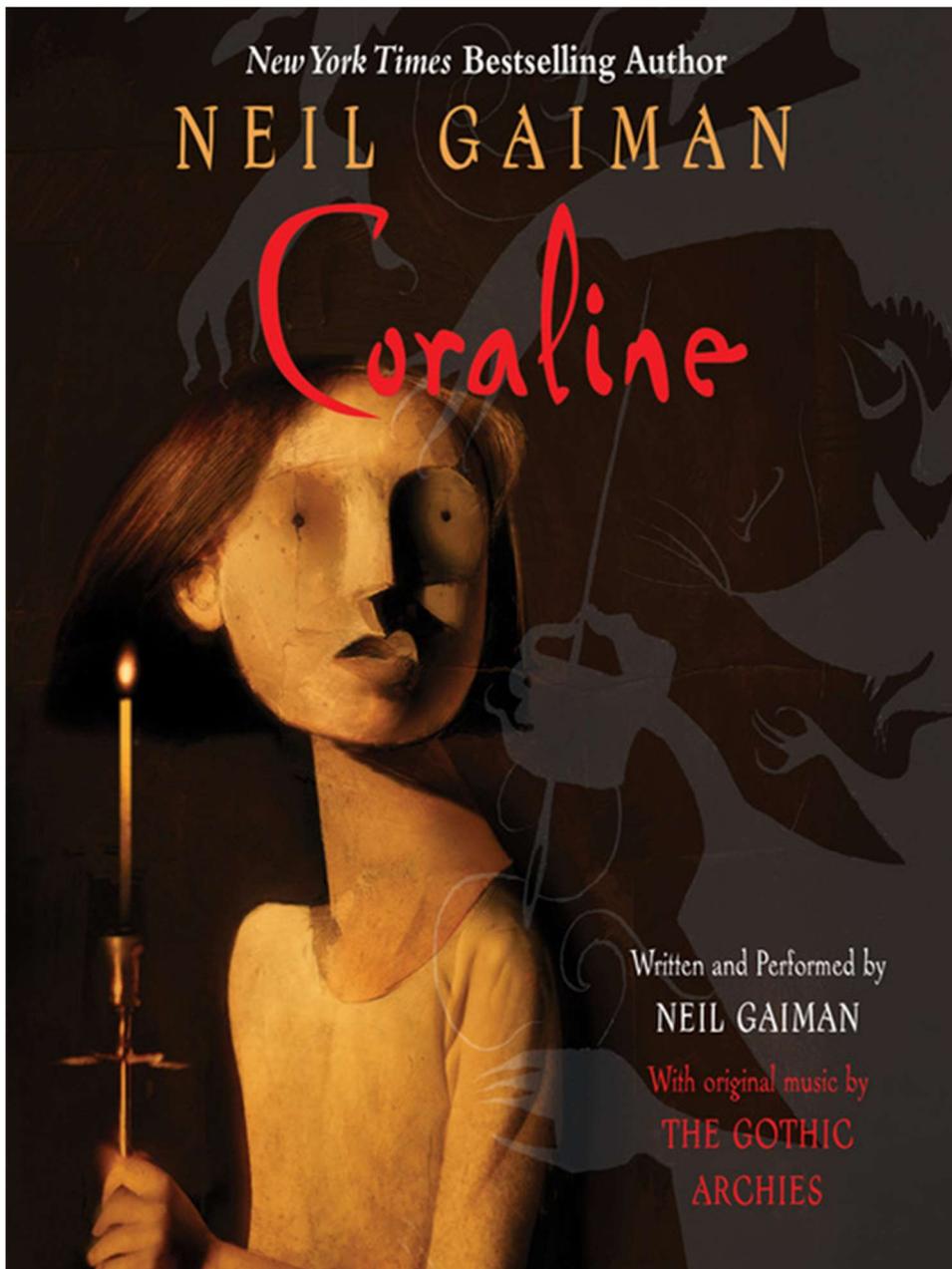
"*Conosci te stesso*" ha affermato Socrate, poiché è ovvio che se si vuole sapere il vero motivo per il quale si è al mondo, bisogna prima scoprire *chi* veramente si è. Lo stesso dilemma lo si trova nell' *Amleto* di William Shakespeare, con la celebre affermazione "*Essere o non essere, questo è il dilemma*".

Nel film di Salick, le citazioni ad alcune opere di Shakespeare sono molto evidenti e palesi soprattutto nella scena ambientata nel finto teatro dove Coraline e l'altro Whyborn si recano per assistere ad uno spettacolo dove si esibiscono le altre Miss Spink e Miss Forcible.

### **Coraline come una “strega dell’acqua”.**

Coraline Jones all’ inizio del film gioca alla strega dell’acqua, come se fosse una raddomante. Infatti, la si vede passeggiare nel sentiero vicino la sua nuova casa con un ramo di quercia velenosa (*Toxicodendron radicans*, Mill, 1754) per cercare un pozzo d’acqua. Whyborn infatti scherzosamente la soprannomina “la strega dell’ acqua”. Con questo particolare, la versione cinematografica è come se mettesse in evidenza che la figura di Coraline è in qualche modo legata al mistero, al misterioso e al magico. Lo scopriamo in seguito.

Non a caso la pratica della raddomanzia è una pratica antichissima, che risale addirittura ai Sumeri e ai Babilonesi, oltre che agli Etruschi, ed era praticata da maghi, stregoni e ovviamente raddomanti.



## Una bambola misteriosa.

Mentre Coraline sta giocando, incontra come detto prima Whyborn, il quale si presenta e stringe subito amicizia con Coraline. Il ragazzino afferma di abitare nelle vicinanze con sua nonna, la quale aveva una sorella scomparsa per ragioni misteriose e mai chiarite. Per tale motivo non vuole assolutamente che si allontani troppo dalla sua casa. Quando Coraline rientra a casa, la sera Whyborn consegna una strana bambola alla madre di Coraline; la bambola però è stranamente uguale a Coraline, perfino con gli stessi vestiti: impermeabile giallo con il cappuccio e stivaletti gialli. Coraline chiama la bambola "*piccola me*", come se fosse un suo alter-ego o una sua seconda personalità. La bambola non è presente nel racconto originale di Neil Gaiman, ma nella versione cinematografica è perfettamente coerente con lo sviluppo della storia, poiché è tramite la bambola che Coraline entrerà nell'Altro Mondo.

Infatti, in questo racconto di Neil Gaiman e nella versione cinematografica, nulla è messo a caso, ma ogni particolare ed ogni personaggio hanno un significato ben preciso.

Le bambole nel mondo antico avevano una valenza religiosa e venivano utilizzate per i rituali magici, per fatture e per incantesimi, come dimostrano ancora oggi con i famigerati rituali *Vudù* di origine pagana, diffusi ancora oggi nella popolazione africane, brasiliane, tahitiane e hawaiane, che prevedono la costruzione e l'utilizzo di una bambola dalle fattezze della persona, la quale si vuole coinvolgere nel rituale magico. Coraline scopre in seguito che la bambola era della nonna di Whyborn, un particolare svelato da Whyborn stesso. Tornata a casa Coraline si accorge mentre la esplora, che nei pressi della sua camera da letto c'è una misteriosa porticina, e subito chiede a sua madre di aprirla per vedere che cosa c'è dietro. Quando la madre apre la porta, in modo peraltro molto scocciato, dietro la porta ci sono soltanto dei mattoni. Coraline così rimane delusa. Tuttavia la sua bambola regalata da Whyborn è posizionata accanto alla porta: come era arrivata nella porta?

La bambola misteriosa appare nel prologo del film di Salick, già dalla prima scena, dove possiamo osservare due grandi mani metalliche con dita uncinato che la stanno scuotendo, svuotando del suo contenuto e ricucendo nuovamente: infatti la bambola iniziale ha l'aspetto di un'altra bambina, e di questo parlerò dopo, e non somiglia a Coraline. Mentre solo successivamente la bambola viene vestita dalle due mani malefiche con le fattezze di Coraline: capelli blu, impermeabile giallo con il cappuccio e stivaletti gialli. Il posto dove le mani metalliche si muovono sembra essere un laboratorio di sartoria, con aghi di diverse dimensioni, rocchetti di lana, stoffa e seta.

La presenza costante delle mani malefiche, che in seguito spiegherò a chi appartengono, comunica ad uno spettatore attento dei dettagli e ai significati nascosti, che ci troviamo di fronte ad una creatura manipolatrice: siamo di fronte ad un essere manipolatore, ad una essenza malefica abituata alla manipolazione. Il film e il racconto originale di Neil Gaiman infatti, hanno descritto inconsciamente il famigerato "*programma Monarch*" o "*progetto Monarch*" o "*programmazione Monarch*", uno spietato strumento di tortura psico-scientifico di controllo mentale, realizzato dalla *CIA* statunitense su cavie sia volontarie che involontarie, durante il Dopoguerra.

## Il "Progetto Monarch".

Il "*progetto Monarch*", il quale prende il nome dalla specie della farfalla *Monarca*, la *Danaus plexippus* (*Linnaeus, 1758*), la quale specie è conosciuta per la sua resistenza durante le migrazioni che compie ogni anno durante la stagione riproduttiva. Il nome di questa specie di farfalla dato al famigerato progetto di controllo mentale starebbe a significare la forza e la resistenza con la quale gli addetti al controllo mentale operano per controllare totalmente la personalità umana e distruggere totalmente la sua essenza più profonda, e renderla così totalmente assoggettata al potere.

Poiché gli accoliti di questo malefico progetto conoscono perfettamente il dualismo di bene e male che dimora negli individui umani (e come vedremo questo dualismo si trova in tutta la natura), durante gli esperimenti del controllo mentale sulle cavie, fanno di tutto per fare il lato malvagio di ogni individuo e assoggettarlo più facilmente al loro potere.

Tale progetto malvagio dedito al controllo e alla manipolazione mentale degli individui, sembra essere presente, in modo però nascosto, in molte istituzioni come la politica, nelle ideologie, nei regimi totalitari, nei mass-media, in molti programmi televisivi, in molti video musicali e in alcuni film di animazione, oltre a *“Coraline e la porta magica”* (2009) di Henry Salick; per esempio questo sistema di riprogrammazione mentale, io personalmente l’ho individuato nel film di animazione Pixar *Toy story 3: La grande fuga* (regia di Lee Unkrich, 2010), quando il perfido orso Lotso, il quale fa resettare alle impostazioni di fabbrica il giocattolo Buzz LightYear, lo Space Ranger amico dello sceriffo Woody e degli altri personaggi: una volta resettato al suo lato malvagio, l’orso Lotso gli ordina di imprigionare nella gabbie tutti i suoi amici, in modo di attuare la prigionia e il controllo mentale. Il resettaggio di Buzz LightYear è la rappresentazione della programmazione mentale escogitata dal *“progetto Monarch”*.

Ma questo bellissimo film di animazione della Pixar contiene anche il tema filosofico dell’*Apollineo* e il *Dionisiaco*, come successivamente vedremo.

Quando Coraline torna a casa, per cena i suoi genitori le preparano l’ennesimo stufato di verdure, che non era tanto di suo gradimento. La sera dopo che si è messa a letto, Coraline sente un curioso rumore e alzandosi scopre che si tratta di un topolino: inseguendolo si dirige nella porticina dietro il letto che aveva visto il giorno prima; aprendola, misteriosamente entra in un tunnel sotterraneo, di color rosa, il quale ricorda l’interno della vagina e il condotto ovarico della femmina umana.

### **Il bambino misterioso del quadro.**

Proseguendo dentro il tunnel, gattonando come una bambina piccola, si ritrova in una stanza che è esattamente la copia esatta della sua casa. All’inizio è un po’ spaesata e non capisce bene dove si trova; si accorge che nella casa c’è lo stesso quadro che ha visto prima: quello ovale che raffigura il bambino con il gelato. Ma in questa raffigurazione però, il bambino è felice e il gelato è sopra il cono. Nel racconto originale di Neil Gaiman, il quadro di *Pink Palace* raffigurava un bambino che giocava con le bolle di sapone, mentre nella casa dell’altra madre, il bambino raffigurato aveva un’espressione cattiva: lo scrittore Neil Gaiman con questo particolare è come se volesse comunicare che la casa dell’altra madre è un posto malvagio e ostile.

### **Simbolismo delle “Bolle di sapone” e il tema della “Vanitas”.**

Nell’arte del Seicento in particolare le bolle di sapone rappresentano la vacuità della vita e di tutta l’esistenza umana. I quadri che raffigurano infanti o adolescenti che creano le bolle di sapone con una cannuccia sono uno degli elementi della *Vanitas*. Il termine *Vanitas* indica nel Seicento un genere artistico delle arti figurative che ha rappresentato la caducità della vita umana in tutte le sue forme: sono rappresentati molto spesso teschi, candele spente e strumenti musicali dimenticati e vecchi, putti, bambini e adolescenti che con una cannuccia creano le bolle di sapone, oppure fiori spezzati come per esempio le rose e i tulipani.

Questo tipo di pittura che tratta questo tema è per la maggior parte olandese, e i principali artisti sono infatti Pieter Paul Rubens, Pieter Claesz, Jan Brueghel il Vecchio, ...

Il motivo di una così numerosa diffusione di queste rappresentazioni artistiche, lo dobbiamo trovare nell’epoca stessa del Seicento, contrassegnata da numerose pestilenze e scontri bellici, i quali fenomeni facevano riflettere molto gli artisti dell’epoca. Ma non dobbiamo dimenticare che anche l’Alto Medioevo e il

Basso Medioevo sono stati caratterizzati da questi eventi e da rappresentazioni artistiche molto simili come il tema delle *Danze macabre* rappresentate in numerose xilografie e affreschi.

Tornando al racconto e al film di *Coraline e la porta magica*, anche il bambino con il gelato è una rappresentazione della *Vanitas*: il gelato infatti cade dal cono e si scioglie, simbolo per antonomasia di tutto ciò che non ha consistenza e durata, come la felicità umana.

### **La prima apparizione dell'altra madre: il Dionisiaco camuffato da Apollineo.**

Quando Coraline è dentro il salotto della casa misteriosa, sente la voce di sua madre che sta cantando in cucina:

"che cosa ci fa la mamma in cucina di notte! ", pensò.

"mamma?!, che cosa ci fai in cucina di notte ", chiese stupita Coraline.

E non appena entra in cucina scopre che questa sua altra madre porta i bottoni cuciti sugli occhi.

"Bentornata, cara Coraline, ti stavamo aspettando!, giusto in tempo per la cena, mia cara!", dice subito sorridente l'altra madre, mettendo in vista due luccicanti bottoni neri sugli occhi,

"ma tu non sei mia madre!, mia madre non ha quei bo- bo- bottoni sugli occhi!" risponde subito Coraline un po' impaurita.

"Bo- bo'- bottoni?, ti piacciono?", replica scherzando la misteriosa donna.

"Io sono la tua altra madre, sciocca!, vai a chiamare il tuo altro padre per dirgli che la cena è pronta, sicuramente sarà affamatissimo!".

Coraline entra perplessa in un'altra stanza dove trova il suo altro padre seduto su un pianoforte:

"Ciao Coraline!, ho una nuova canzone!", esordisce la misteriosa figura. Ma Coraline sempre più perplessa dice all'altro padre che suo padre non sapeva suonare il pianoforte, ma l'altro padre risponde subito:

"ma non c'è bisogno di suonarlo!, perché questo piano suona me!".

Il pianoforte infatti era dotato di due lunghe mani manovrate da un meccanismo interno. Compare ancora una volta la tematica della manipolazione attraverso le mani.

E detto questo si mette a suonare una canzoncina dedicata a sua figlia. Le parole della canzone sono le seguenti, e contengono in nuce il progetto orrendo che ha l'altra madre per Coraline:

*"Questa è una canzone per Coraline, è una pesca, è una bambola che amerai, se per occhi hai due bei bottoni sai che al suo fascino tu non resisterai, è Coraline, ogni volta che a cercarci lei verrà, sarà una gioia perché a mamma e a me starà seguire Coraline".*

Il testo della canzone, che non è presente nel libro, ma che è perfettamente incastonato nella storia del film, è molto inquietante, nonostante la musica è una canzonetta molto allegra, una specie di ballo Foxtrot o cakewalk al pianoforte: infatti le parole contengono l'orrendo piano dell'altra madre di cucire i bottoni negli occhi per farla stare sempre in quell'altro mondo. Abbiamo anche in questa apparentemente insignificante parte del film, il Dionisiaco camuffato da Apollineo.

## **La simbologia della porta.**

La porta, la caverna, il pozzo e altre entrate con porte e portoni, oppure come gli antri delle montagne, sono tutti portali che conducono in altri mondi e in altre dimensioni. Tali portali li troviamo per esempio nella fiaba di E. T. A. Hoffmann *“Lo Schiaccianoci e il Re dei topi (1816)*, contenuta nella raccolta *I Fratelli di San Serapione (1816)*. Ma i portali per entrare in altri mondi li incontriamo soprattutto nel genere fantasy e fantastico, in opere come *“Le cronache di Narnia” (1950- 1956)*, soprattutto nel racconto *“Il leone, la strega, l’armadio” (1950)*, nel *“Il Signore degli Anelli” (1954 – 1955- 1956)*, dove in particolare nel primo libro *“La compagnia dell’anello” (1954)* e nel terzo *“Il ritorno del re” (1956)*, compaiono numerosi portali e porte, come la porta del regno del popolo dei Nani del primo romanzo della trilogia. Ma la porta che conduce in altri mondi è presente soprattutto nei due racconti dello scrittore inglese conosciuto con lo pseudonimo di Lewis Carroll (1832- 1898): *Alice nel paese delle meraviglie (1865)* e il seguito *Alice attraverso lo specchio e quello che vi trovò (1871)*, nei quali racconti fantastici porte, caverne e specchi sono tutti dei portali per accedere in altri mondi, e che contengono atmosfere e situazioni che hanno molto ispirato l’opera *Coraline* di Neil Gaiman. Porte che si aprono su altri mondi sono presenti anche nel film *Arthur e il popolo dei Minimei (2006)* di Luc Besson, il quale film è tratto dagli stessi romanzi per l’infanzia scritti da lui, *Arthur e il popolo dei Minimei* e *Arthur e la città proibita*, nei quali racconti attraverso un portale si giunge in un’altra dimensione popolata da essere piccolissimi come gnomi: i *Minimei*. Numerosi riferimenti alle porte e alla loro simbologia le troviamo anche nel film della Pixar *Monsters&Co (2002, Pixar, Peter Docter and Lee Unkrich)*, nel quale il mondo reale e il mondo dei mostri è collegato e allo stesso tempo separato, da porte che permettono il passaggio dei mostri direttamente nelle camerette dei bambini. Un’altra presenza della porta la troviamo nel film di Tim Burton, per la regia di Henry Salick, *Nightmare before Christmas (1993, Touchstone Productions)*, dove Jack Skeleton, il protagonista della pellicola, cade accidentalmente all’interno di una porta contenuta in un albero dove viene condotto nel mondo di Babbo Natale.

## **L’inganno dell’altra madre.**

Tornando al nostro racconto, la misteriosa donna con i bottoni al posto degli occhi, la quale si fa chiamare l’altra madre, è in realtà una creatura mostruosa, dalle fattezze di un gigantesco ragno mantidiforme: Essa è una strega di nome *Beldam*, come Coraline scoprirà dopo, e del quale parleremo in seguito.

Ciò che l’altra madre fa fin dall’inizio però è quello di fare credere a Coraline che lei è veramente sua madre e che le vuole molto bene. E per farle credere che lei la ama tantissimo, le prepara ogni volta i suoi piatti preferiti ed è sempre pronta a giocare con lei. Ma ben presto Coraline si accorgerà che è tutto un inganno, scoprendo la dura verità sull’altra madre.

## **L’inganno dell’altra madre e dell’altro mondo: l’Apollineo e il Dionisiaco in “Coraline e la porta magica”.**

Se nel mondo originario Coraline vive con due genitori distaccati e freddi, nell’altro mondo tutto è apparentemente più bello e più allegro: i suoi genitori, il cibo, gli amici, i vicini, la casa, il divertimento; l’unica differenza inquietante è che gli abitanti di quell’altro mondo hanno dei bottoni al posto degli occhi.

Fin dalla prima volta che Coraline entra nell’ altro mondo, l’ambiguità dell’altra madre è molto palese: per cena le fa trovare tutte le cose più buone che un bambino possa desiderare: una meravigliosa tavola imbandita con un pollo arrosto con patatine fritte, bevande di frutta esotica e una gustosissima torta di benvenuto con la scritta decorata sopra *“Benvenuta a casa!*, e un trenino giocattolo che porta le bevande; insomma, tutto l’opposto di casa sua .

“Ti stavamo aspettando, Coraline!” esordisce l’altra madre.

“a chi a me?!”, risponde Coraline,

“ma io ho già due genitori”, dice Coraline,

“Sì, ma noi siamo i tuoi altri genitori, io sono la tua altra madre è lui è il tuo altro padre, tutti i bambini hanno altri genitori!”.

La creatura di nome Beldam, quindi, è camuffata come l'altra madre, una donna quasi simile alla madre originale, e cerca in tutti i modi di rapire la fiducia della bambina con le menzogne. Addirittura, finge di essere una madre che adora i giochi che fanno i bambini con il fango:

“maschere di fango, torte di fango, creme di fango... noi qui adoriamo il fango, e ci piace molto giocare sotto la pioggia; guarda!, sta piovendo!”,

“dove, io non ho visto nessuna pioggia“!, risponde Coraline molto confusa.

E proprio in quel momento un tuono e una saetta fulminea a forma di una mano rapace si intravede da dietro la finestra, la quale forma somiglia molto alle mani manipolatrici che si osservano all'inizio del film.

### **Apollineo e Dionisiaco.**

Compare quindi in questo racconto, la tematica filosofica dell'*Apollineo* e del *Dionisiaco*: tale tematica appare anche in altri film come *Jurassic Park (1993)*, di Stephen Spielberg, tratto dal romanzo omonimo di Michael Crichton del 1990, è nel film *Toy story 3: La grande fuga*. E in questi tre film che sono riuscito a intercettare tale tematica, ma l'Apollineo e il Dionisiaco permea ogni aspetto della vita sulla terra, dal Paleozoico al Neogene, dalla storia umana ai rapporti personali, dalla sessualità alla realtà di ogni giorno.

Nella filosofia, come concetto filosofico appare in due opere del filosofo Friedrich Nietzsche (1844- 1900), in opere quali “*La nascita della tragedia*” e “*La filosofia nell' Epoca tragica dei Greci*” (1870- 1873), opere, nelle quali Nietzsche espone la visione del rapporto tra *Apollineo* e *Dionisiaco*. *Apollineo* è il mondo apparente, ma dietro il velo di bellezza si nasconde il lato *Dionisiaco*.

La mia interpretazione del rapporto tra *Apollineo* e *Dionisiaco* permea tutto il mondo conosciuto e sconosciuto: il nostro mondo è apparentemente sorretto e equilibrato dalla bellezza e dall' armonia, e in questo senso possiamo dire che il nostro mondo è un piccolo cosmo, se con questa parola intendiamo la bellezza, l'armonia, l'ordine, visto che nella lingua Greca, la parola *cosmo* porta il significato di ordine, bellezza e armonia, in contrapposizione a caos, cioè disordine, disarmonia e distruzione. Dal termine cosmo deriva anche la parola cosmesi, utilizzata nel campo dell'industria del trucco femminile.

Dietro il velo apparentemente armonico, armonioso e sublime dell'Apollineo, è nascosto il lato Dionisiaco: ed ecco che dietro il canto degli uccelli, si cela la lotta per la sopravvivenza, i vulcani eruttano e la loro lava distrugge tutto ciò che incontra, gli uccelli carnivori cacciano altri uccelli e altri animali per nutrire i loro piccoli, gli animali carnivori sbranano gli animali erbivori, le storie di amore romantico più sublimi si trasformano in orge di sesso sfrenato ... maremoti, temporali, uragani, tempeste di pioggia e di sabbia, forti neviccate e forti grandinate, si contrappongono alla pace idilliaca apparente della natura. La natura non è buona, è semplicemente natura, ambivalente, e come tutte le cose, costituita da entrambi gli aspetti dell'Apollineo e del Dionisiaco: un paesaggio può essere meraviglioso tanto da commuovere, ma allo stesso tempo può essere distruttivo e distruggere la vita che contiene. E tutti gli aspetti del Dionisiaco elencati e citati prima, sono i protagonisti di tantissime storie apparentemente per l'infanzia, come per esempio ha intuito anche il filosofo italiano Andrea Tagliapietra nel suo bellissimo libro *La filosofia dei cartoni animati*, edito dalla Bollati Boringhieri; nel capitolo dedicato proprio all'essenza della fine di tutte le cose e dell'apocalisse finale di ogni cosa, sono proprio questi aspetti del Dionisiaco da me individuati che

Tagliapietra mette in evidenza come protagonisti assoluti della rappresentazione della fine di ogni cosa è dell'apocalisse che troviamo in tantissimi film di animazione: *Toy story 3*, *Wall'E*, fra i principali film migliori a trattare tale tematica.

### **L' Apollineo e il Dionisiaco e l'ambivalenza del mondo.**

Tutto questo è il Dionisiaco, il vero volto dell'esistenza che sta nascosto dietro il velo apparente dell'Apollineo e del sublime. Ogni elemento della natura e ogni forma di vita, è costituito da questi due aspetti: Apollineo e Dionisiaco, i quali non si manifestano soltanto nella vita e nei fenomeni della natura, ma, lo ripetiamo, sono presenti in tantissime creazioni dell'arte umana, dalle arti figurative al cinema, dalla musica alla letteratura. Tutto il mondo e tutta la materia e i fenomeni in sesso contenuti, sono formati dagli opposti, e tale aspetto del mondo si manifesta in continuazione *attraverso* e *con* gli opposti:

tutto/ niente, pieno/ vuoto/ nulla, freddo / caldo, asciutto/ umido, / fuoco/ ghiaccio, acqua/ fuoco, rabbia/ calma, gioia/ tristezza, dolcezza/ disgusto, bianco/ nero, bene / male, giorno/ notte, fame/ sazietà, bruttezza/ bellezza, mattina / sera, inverno/ estate, autunno/ primavera, solido/ liquido....

Questo significa che tutta la materia è ambivalente, che tutto il mondo non si manifesta in un solo aspetto, ma in molteplici aspetti contrapposti e allo stesso equivalenti tra di loro. Gli esseri umani non si dividono in buoni e cattivi, ma ogni essere umano può essere buono o malvagio, perché l'Apollineo e il Dionisiaco sono contenuti entrambi in ogni individuo e nella vita stessa.

### **L'inganno dell'altra madre.**

Dopo il primo viaggio nell'altro mondo, Coraline va a trovare il vicino Mr. Bobinskij, il quale le riferisce che i suoi topolini hanno un messaggio per lei: il messaggio è quello di non attraversare la porticina della sua cameretta. Ma Coraline non comprende il messaggio di allarme, perché si era totalmente dimenticata del primo viaggio nell'altro mondo, e risponde a Mr. Bobinskij che la porta era stata murata con dei mattoni. All'inizio Coraline, infatti, era convinta che il viaggio nell'altro mondo era tutto un sogno, ed è in questa versione che lo racconta ai suoi genitori durante la colazione. Anche quando va a trovare le due vicine Miss Spink e Miss Forcible, le dicono di stare attenta a chi incontrava nel suo cammino; nella lettura del fondo della tazzina del tè, Miss Spink e Miss Forcible intravedono una strana mano mostruosa e gigantesca. Compare di nuovo la mano. Ma Coraline ancora una volta non si rende conto di che cosa volessero dire i suoi vicini di casa con queste raccomandazioni.

Sorge a questo punto una domanda: come è possibile che i suoi genitori non si accorgono del pericolo, e invece i vicini di casa che non conoscono la porta misteriosa, le fanno queste raccomandazioni? È possibile che in un certo qual modo Miss Spink, Miss Forcible e Mr. Bobinskij hanno avuto a che fare con l'altra madre e con l'altro mondo?

È possibile, perché Miss Spink e Miss Forcible, dopo l'ennesimo viaggio di andata e ritorno di Coraline nell'altro mondo, le danno una strana pietra magica di color turchese e verde acqua, con un foro sul centro: le due signore anziane affermano che la pietra serve per sconfiggere le avversità e trovare le cose perse; che cosa siano tali cose perse lo scopriremo in seguito.

Coraline Jones, quindi, entra sempre più spesso nell'altro mondo, convinta che l'altra madre sia veramente una persona buona e generosa. Ormai è stata rapita da quell'altro mondo apparente colorato, allegro e festoso. L'altra madre ha preparato benissimo le trappole. Una sera, infatti, prima di invitarla nuovamente a cena, Coraline visita il giardino dove l'altro padre a bordo di una macchina a forma di mantide religiosa, si occupa del giardino; un giardino bellissimo e colorato, dove c'è addirittura il suo volto realizzato con i fiori e

con le piante. Coraline gioca con gli insetti e con le piante carnivore che le fanno il solletico, e tutto è così bello e fantastico che lei ha deciso di andarci sempre più spesso in quell'altro mondo.

Quando torna nel mondo normale, infatti, non è allegra e contenta come quando si trova in compagnia dell'altra madre: un pomeriggio va con la sua vera madre in città a fare alcuni acquisti, e nel negozio viene colpita da un paio di bellissimi guanti arancioni con le strisce:

"Valli a posare!", dice sua madre,

"ma mamma tutta la scuola indossa quei bellissimi guanti arancioni con le strisce, e io invece devo indossare questi odiosi guanti di colore verde!"

"Valli a posare!", risponde di nuovo secca la madre.

Coraline arrabbiata afferma: "La mia altra madre me li comprerebbe!",

"potrebbe comprarti anche tutto il resto!", risponde la vera madre.

Con questa frase, cioè "*potrebbe comprarti anche tutto il resto*", possiamo trovare l'oscuro messaggio che il film e la storia vogliono trasmettere: l'altra madre, in quanto sadica manipolatrice, con le lusinghe, con i favori, con le tavole imbandite e con i vestiti più belli, sta comprando l'anima di Coraline, la sua vera essenza: "*tutto il resto*", sta a significare non i vestiti da indossare, ma proprio la sua anima e la sua interiorità più profonda, che ormai risulta plagiata dall'altra madre.

Quando Coraline con sua madre tornano da fare shopping, Coraline è arrabbiata e non è più come prima: arrivando a casa Coraline è arrabbiata con sua madre perché non le ha comprato il bellissimo paio di guanti verdi, e sua madre promette a Coraline che si farà perdonare non appena finisce il catalogo botanico, e nel frattempo va a fare un po' di spesa, visto che nel frigorifero mancano un bel po' di cose:

"Vado a fare la spesa, vuoi venire con me?, così ti compri quello che ti piace";

ma Coraline risponde in modo seccato e scocciato che vuole rimanere a casa. Non appena sua madre esce di casa e dice di tornare al più presto, Coraline pensa tra se: "ma io potrei andarmene!"

E la sua intenzione è quella di tornare nell'altro mondo, un luogo senza dubbio più accogliente e con una madre generosa, che accontenta Coraline con ogni genere di capricci. Trovata la chiave della piccola porta nel cassetto della cucina, Coraline apre ancora una volta la porta magica, la quale si apre rivelando ancora una volta dei colori stupendi:

"lo sapevo che era vero!", dice Coraline in modo felice, e ancora una volta entra nel misterioso corridoio che la conduce dall'altra madre. Mentre Coraline entra nel corridoio, il gatto nero di Whyborn assume un'espressione preoccupata, come se sapesse che si tratta di un inganno. Coraline entra nella stanza dell'altra madre, e si trova davanti ad una tavola imbandita di dolci, delizie e leccornie di ogni genere. Accanto trova anche un piccolo biglietto con scritto le seguenti parole:

*"Cara Coraline, le signore Miss Spink e Miss Forcible ti invitano al loro spettacolo al teatro del piano di sotto dopo cena: spero che ti piacciono i nuovi vestiti che ti ho comprato!; saluti, mamma"*.

Da queste parole si desume che l'altra madre sapesse che la sua madre originale non le aveva comprato i guanti e che quindi Coraline era scontenta. Quindi fa di tutto per avere la sua fiducia. Come poteva l'altra madre sapere delle emozioni di Coraline?

Evidentemente, spiava costantemente la sua vita, attimo dopo attimo, ora dopo ora, giorno dopo giorno. Dopo cena esce di casa e sul pianerottolo incontra il gatto nero di Whyborn, che anche lui poteva attraversare le dimensioni e gli spazi temporali.

“Whyborn ha un gatto uguale a te a casa, intendo l’altro Whyborn, quello che parla, e tu devi essere l’altro gatto!” , dice Coraline al gatto nero.

“No!”, risponde sicuro di sé il gatto, “io non sono l’altro di nessuno, io sono io”.

Coraline è scioccata, non crede alle sue orecchie: il gatto nero che parla, come è possibile?

“In effetti non hai i bottoni, ma... se tu sei lo stesso gatto com’è che parli?, chiede Coraline.

“Perché so parlare!”, risponde saccente il gatto,

“da me i gatti non parlano “, risponde Coraline.

“No?”, continua il gatto, “del resto sei tu l’esperta di queste cose, in fin dei conti io sono solo un micione mollaccione!”, e si arrampica sopra un ramo di un albero. Il gatto si riferisce a quando Coraline lo vide per la prima volta con Whyborn, e lo soprannomina “micione mollaccione”. Coraline allora si pente di come lo ha soprannominato e lo scongiura di avvicinarsi a lei.

“Come sei arrivato qui?”, le chiede Coraline,

“io sono qui già da un bel po’”, risponde il gatto mentre scompare e riappare tra i rami dell’albero.

“È un gioco fra di noi”, continua il gatto, “Lei odia i gatti, e cerca di non farmi entrare, ma senza riuscirci, perché io vado e vengo come mi pare”,

“l’altra madre odia i gatti?”, domanda Coraline.

“Più di ogni altra *madre* che io conosca!”, risponde il gatto;

“ma cosa dici, è fantastica!”, insiste Coraline ingenuamente.

“Tu consideri questo mondo un sogno che si avvera, ma ti sbagli!, e l’altro Whyborn che me lo ha detto“! ;

“che sciocchezze che dici, quello non parla!”, risponde Coraline.

“Forse non con te “, le risponde il gatto,

“perché noi gatti, siamo troppo superiori come sensi agli umani, perché annusiamo, osserviamo, guardiamo ...“

“Ma tu non hai un nome?”, chiede Coraline,

“io non ho bisogno di un nome, perché io so chi sono, siete voi umani che avete bisogno di essere chiamati per nome, perché non sapete chi siete!”, afferma il gatto.

Il gatto con queste affermazioni dimostra di avere una maturità superiore a tanti adulti e a Coraline stessa ovviamente: il gatto con questa risposta soprattutto vuole fare intendere che quando una persona sa chi è veramente, non ha bisogno delle lusinghe di persone estranee, perché è ferma in se stessa, punta e ripone la fiducia in sé stessa. Ma Coraline non può ancora capire queste verità, sia perché non è molto superficiale, sia perché è ancora una bambina, una preadolescente.

### **La figura del gatto: Evoluzione, storia e cultura.**

Chi è il gatto in realtà? Sebbene la storia di Coraline non svela nulla sulla sua origine, possiamo però comprendere che sicuramente è un animale molto antico, che conosce il linguaggio umano e sa la verità sull’altra madre e sull’altro mondo. Sembra quasi un essere umano incarnato in un gatto. Inoltre non è una copia con i bottoni: ma c’è solo lui, sia nel mondo vero di Coraline (che poi sarebbe la nostra vera realtà), che

nel mondo alternativo dell'altra madre. Il gatto conosce perfettamente il vero volto dell'altra madre, e cerca di farglielo capire a Coraline, ma lei è ormai nella sua trappola: lo capirà subito dopo però, di che cosa si nasconde dietro quel mondo apparentemente meraviglioso. Nel film e nel libro il gatto è come se fosse una figura spirituale per Coraline, un daimon, che aiuterà Coraline a sconfiggere l'altra madre. È possibile che il gatto sia l'incarnazione di uno spirito, o un'anima antica che tantissimo tempo prima ha avuto a che fare con l'altra madre?

Il gatto (*Felis silvestris catus*, Linnaeus, 1758) , è un mammifero placentare, carnivoro, addomesticato principalmente dagli Egizi, ma le numerose prove e scoperte archeologiche confermano che il gatto nel Bacino del Mediterraneo, era già stato addomesticato circa 7.500 anni/ 7.000 A. C., ben prima degli Egizi, come conferma uno studio e una ricerca archeologica francese effettuata nell'Isola di Cipro, dove numerosi gatti vennero ritrovati seppelliti accanto a delle tombe. Ma le analisi morfologiche degli scheletri effettuate da questo studio francese, dimostrano che questi gatti di Cipro erano gatti ancora selvatici ma non domestici. Un altro studio, ad opera del genetista e ricercatore Carlos Driscoll, effettuato attraverso la raccolta di campioni molecolari di 979 gatti asiatici, europei e africani, ha svelato che la convivenza tra gli esseri umani e i gatti sia iniziata in Mesopotamia, nella cosiddetta *Mezzaluna fertile*, circa 10.000 anni fa, quando le prime popolazioni che uscivano dalla tarda preistoria, durante la fine del Neolitico, inventarono l'agricoltura: essa favorì la proliferazione di topi e ratti, i quali attirarono inevitabilmente i gatti, i loro predatori principali. Sempre lo stesso ricercatore inoltre, ha scoperto la genealogia evolutiva del gatto domestico: circa 173.000 anni fa, la linea evolutiva del gatto africano *Felis silvestris lybica* (Forster, 1780) si è separata da quella del *Felis silvestris silvestris* (Schreber, 1775, il gatto selvatico europeo, che abitava e abita il sottobosco dell'Europa; mentre dalle specie del gatto asiatico *Felis silvestris ornata* e *Felis silvestris chafra*, tale linea evolutiva si è separata circa 131.000 anni fa. Invece circa 10.000 anni fa, alcune popolazioni del gatto selvatico africano, cioè il *Felis silvestris lybica*, migrarono in Mesopotamia, dove incominciarono ad essere addomesticati.

Mentre circa nel 2.000 A. C., il gatto era molto presente nella società degli antichi Egizi. Alcune divinità Egizie come Bastet, dea della maternità venerata nella città Egizia di Bubasti, e la dea della guerra Sekhmet, erano raffigurate a forma di gatta o di leonessa; gatti e leonesse erano i felini più venerati nella religione dell'antico Egitto. Il gatto maschio aveva poi una particolare adorazione da parte degli antichi Egiziani poiché veniva considerato come un protettore dal male: infatti il gatto nella mitologia Egizia, difendeva di notte il dio Sole dagli attacchi del malvagio demone-serpente Apopi, come si osserva nella Stele del *Grande Libro dei morti*. Per gli antichi Egiziani quindi, il gatto attraversa il mondo dei vivi e il mondo dei morti, ed è abile a viaggiare tra i due mondi attraverso le porte dell'aldilà. Ecco perché in *Coraline e la porta magica* il gatto è a suo agio tra il mondo principale e l'altro mondo: tale rappresentazione è molto probabilmente un retaggio della figura del gatto nella mitologia Egizia.

Il gatto nell'antico Egitto, quindi, godeva di un'ottima reputazione, sia religiosa che domestica, in quanto aiutava gli agricoltori a togliere dai raccolti le minacce costituite da ratti, topi, arvicole, rettili, anfibi e uccelli, che potevano infestare i generosi raccolti offerti dal fiume Nilo. Quindi il gatto selvatico Africano, il *Felis silvestris lybica*, con il quale ha inizio la specie del gatto domestico, lo troviamo per tale motivo mummificato in numerosi esempi in tutto l'antico Egitto.

Il gatto come sappiamo è un felino (*Felidae*, Fischer von Waldheim, 1817): Appartengono ai felini la lince, il puma, la pantera, il ghepardo, il leone, il leopardo, il giaguaro e appunto il gatto domestico. Questi mammiferi placentari sono tra gli esseri viventi più feroci del pianeta, tranne il gatto domestico: tuttavia il gatto se viene minacciato o maltrattato, può diventare una discreta minaccia per la specie umana, anche se in linea di massima il gatto è un felino abbastanza tranquillo e calmo. I felini si originarono durante il periodo dell'Oligocene, 30 milioni di anni fa. I primi gatti della preistoria erano simili ai gatti domestici ma erano di dimensioni molto più grandi e con canini affilati molto primitivi, come dimostrano le forme preistoriche di *Proailurus lemanensis* (Henri Filhol, 1979), vissuto tra l'Oligocene e il Miocene inferiore, circa 30 / 22 milioni

di anni fa, è che visse in Europa e in Asia, e di *Pristifelis attica*, dalle dimensioni di una moderna lince, il quale visse verso la fine del Miocene, circa 10/ 6 milioni di anni fa, in tutta l' Europa, in particolare in Spagna e in Grecia, dove vennero ritrovati abbondanti resti fossili di questa specie di gatto preistorico.

È stato durante il Medioevo che il gatto diventa un portatore di sfortuna; abbinato alle streghe, alla magia e agli incantesimi, venivano bruciati a centinaia i gatti scoperti con delle presunte streghe. Fin dalla preistoria gli animali hanno da sempre accompagnato l'immaginario simbolico dell'inconscio umano. E nel Medioevo gli animali godono di un'infinita rappresentazione, raffigurazione e simbologia, come per esempio dimostrano i bestiari medievali. Il gatto non poteva mancare in tale simbologia e nella raffigurazione del suo simbolismo. Nel simbolismo medioevale il gatto aveva una rappresentazione ambivalente: da un lato rappresenta il diavolo che gioca con le anime degli esseri umani, così come i gatti giocano con le loro prede; mentre dall'altro il gatto era la rappresentazione della chiesa cristiana in lotta contro gli eretici.

### **Lo svelamento dell'altra madre e dell'altro mondo: il Dionisiaco e l'Apocalisse di tutte le cose.**

Dopo che Coraline ebbe il colloquio con il gatto, si reca subito alla casa / teatro di Miss Spink e Miss Forcible, dove c'è in programma un'imminente esibizione di loro due. Appena entra a teatro trova soltanto dei cani con i bottoni sugli occhi come pubblico: erano tutti uguali agli stessi barboncini neri delle due attrici: oltre a Coraline, l'unico "essere umano" presente in sala era l'altro Whyborn con i bottoni sugli occhi. Coraline insieme all'altro Whyborn aveva già visto uno spettacolo nell'altro mondo: l'esibizione dell'altro Mr. Bobinskij con i bottoni sugli occhi che faceva esibire i suoi topolini ammaestrati nel circo dei topi.

Lo spettacolo delle altre Miss Spink e Miss Forcible con i bottoni sugli occhi fu un successo: le due attrici si esibirono prima eseguendo il numero di un'operetta, dove la prima interpretava la sirena dell'*Odissea* di Omero, e la seconda Afrodite. L'altra Miss Spink canta la canzone vestita da sirena. Da notare che nel film in questa parte, ci sono tanti riferimenti al mondo della cultura, come il poema di Omero, *L'Odissea*, il dipinto di Sandro Botticelli, *La Venere*, e *Amleto* di William Shakespeare.

*"Io son la sirena che viene dal mar, colei che i cuori sa spezzar,  
ma se ami donnine, volgari e bruttine, il tuo cuor potrei rubar!"*

Subito dopo entra in scena Miss Forcible, vestita da Afrodite, la quale canta una canzone di replica alla sirena:

*"Se sei metà pesce puoi solo sperar, di ballonzolare nel mar,  
ma quando di getto si riempie il corsetto, e al mondo ci si va di inchinar!"*;

E subito dopo entrambe si alternano con le battute nella stessa canzone:

*"Se l'ostrica è vecchia e con il seno scadente, non può rimanere nel buffet,  
genuini si nasce!,  
tu puzzi di pesce!,  
ho udito un fantasma?!,  
l'invidia ti plasma!,  
la sirena che incanta!,  
io Venere nata,  
sarò la regina del mar".*

Dopo questa esibizione Miss Spink e Miss Forcible si aprono il vecchio costume, dal quale escono in versione giovanile, e sulle note del *Can-Can* di Offenbach, recitano uno dei brani più famosi di William Shakespeare, tratto da un monologo di *Amleto*:

*“Che sublime capolavoro è l’uomo, quanto è nobile nella ragione, quanto infinito nelle risorse, nella forma e nelle movenze, quanto è espressivo e mirabile negli atti, come un angelo, nell’intelletto è come un Dio!, il re degli animali.”*

E mentre le due altre Miss Spink e Miss Forcible recitano questi versi, fanno delle acrobazie, prendono Coraline dalla sedia e la trascinano nel soffitto del teatro, dal quale lei cade e viene presa al volo da entrambe; lo spettacolo è un successo, l’altro Whyborn lancia una rosa a Coraline con complimento e i cani abbaiano come se fossero applausi. La serata è stata meravigliosa, e Coraline eccitatissima racconta tutto agli altri genitori che la stanno aspettando all’uscita.

L’altra madre però sembra essere leggermente diversa come anatomia rispetto a prima: adesso il suo fondoschiena sembra essere molto più bombato e allungato, quasi come la parte posteriore di un insetto.

“Tu adori stare qui, vero, Coraline”, dice l’altra madre a Coraline;

“sì, mi piace tantissimo!”, risponde Coraline tutta contenta.

“Ma puoi restare qui per sempre, se lo vuoi “, dice l’altra madre in modo allettante.

“Davvero, posso restare con voi per sempre?”, risponde tutta eccitata Coraline.

“Sì, certo che puoi restare qui da noi; tua madre ti preparerà sempre i tuoi piatti preferiti, e ti comprerà tutto ciò che vorrai, e inoltre noi giocheremo e ci divertiremo ogni giorno!”, afferma l’altro padre.

“C’è soltanto da fare una piccola cosa se vuoi stare qui“, dice l’altra madre.

“Che cosa?”, risponde Coraline incuriosita;

“oh!, è una sorpresa!”, dice l’altro padre.

E portano Coraline a sedere a tavola, e una volta seduti l’altra madre mette davanti a Coraline un cofanetto di forma esagonale, dicendole:

“per te, bambolina nostra“.

Coraline tutta incuriosita apre subito il cofanetto, ma appena toglie il coperchio vede due grandi bottoni neri, un rocchetto di filo di stoffa e un ago uncinato; i due bottoni neri e il rocchetto di stoffa con l’ago uncinato erano posizionati come per formare un viso con due occhi e un naso; e subito Coraline capisce che qualcosa non quadra e incomincia ad avere dei dubbi sull’altra madre, la quale come se niente fosse le dice:

“Il colore nero è quello tradizionale, ma puoi averli anche rosa, verdi, rossi o vermigli... certo ne sarei un po’ gelosa“.

“No, mai!“ urla Coraline a l’altra madre comprendendo subito il ricatto e sbattendo via il cofanetto, “non mi metterò mai i bottoni sugli occhi!“

“Oh, ma devi dire di sì, se vuoi stare qui!”, risponde l’altra madre come se niente fosse.

“È così appuntito che non sentirai niente!”, afferma l’altro padre, ma subito dopo aver detto questa frase, l’altra madre gli tira un calcio da sotto il tavolo. Come mai? Di che cosa si preoccupa l’altra madre? Che si venisse a scoprire che cosa?

Coraline non sa cosa fare, e l'altra madre e l'altro padre si alzano e le vengono incontro confortandola falsamente, e l'altra madre le dice:

"Lascio a te la decisione, è una tua scelta, noi ti sosterrò e ti saremo vicini", ma Coraline si alza e si finge stanca, e dice agli altri genitori che vuole andare a dormire:

"Come! prima di cena!", esclama l'altro padre.

"Non ho fame, e poi sono stanca, voglio dormire sopra sulle mie decisioni",

"se vuoi, ti rimbocco le coperte", dice l'altra madre.

"No, grazie, hai fatto già abbastanza per me", le risponde Coraline,

"ma figurati.... vedrai che io ... cioè noi", dice l'altra madre avvicinando l'altro padre,

"faremo tutto ciò che è meglio per te, e *presto vedrai le cose come noi ...*"

Il falso lato Apollineo, che fino a quel momento aveva camuffato quell'altro mondo pieno di orrore, stava lentamente svanendo e il Dionisiaco si stava lentamente rivelando per ciò che è. Coraline corre subito per le scale salendo in camera sua, dove prende tutti i giocattoli e li mette in un baule e con esso blocca la porta; poi si mette a letto cercando di addormentarsi il prima possibile per sfuggire da quella strega malvagia. Cerca di addormentarsi, ma è troppo nervosa, sente ancora quelle frasi malvage e ingannevoli nella sua mente:

"C'è soltanto da fare una piccola cosa!",

"è così appunto che non sentirai niente!",

"presto vedrai le cose come noi ...".

Tutte le altre volte, quando Coraline entrava nell'altro mondo, si addormentava nel letto, quando doveva andare via, e la mattina si ritrovava nel suo mondo vero. Ma questa volta è diverso: non riesce più a dormire ed è intrappolata nell'altro mondo: quindi quell'altra dimensione è reale.

La frase "*presto vedrai le cose come noi*" è la tipica affermazione di una personalità manipolatrice, che mira a fare il lavaggio del cervello alle sue vittime, per resettare e disintegrare il suo modo di pensare e portarlo nella sua direttiva di idee malate; per esempio, tutte le ideologie si comportano in questo modo. Le ideologie non sono altro che il *programma Monarch* applicato alle masse: poiché ciò che vuole l'ideologia è manipolare gli individui, bisogna riprogrammare la loro mente e portarla a vedere ciò che essi vedono.

Coraline scende di nuovo le scale di corsa per cercare di fuggire; ma sente il suono del pianoforte dell'altro padre nella stanza accanto: si precipita ad aprire la porta e vede l'altro padre che suona piccole note lugubri con un dito:

"Ehi tu!", urla Coraline,

"dov'è l'altra madre, voglio andare a casa io".

L'altro padre però non è più allegro come la prima volta; qualcosa in quell'altra casa stava cambiando, ormai l'inganno si stava mostrando per quello che è:

"Tutto sarà bello, quando la madre lo rinfrescherà, la sua forza è la nostra forza", dice l'altro padre a Coraline; ma improvvisamente le mani del pianoforte lo bloccano e tappano la sua bocca, indicandogli di non parlare:

"non posso parlare quando la madre non c'è!", dice desolato l'altro padre.

"Dov'è l'altro Whyborn, forse lui può aiutarmi!" dice Coraline, ma l'altro padre risponde:

“Non può!, ha messo il muso lungo e la madre non ha gradito“, e dicendo questo viene bloccato con molta più forza dalle mani del pianoforte. Coraline scappa via spaventata e sconvolta e corre via fuori da quella casa, nel sentiero in mezzo al bosco, dove incontra di nuovo il gatto nero.

Il bosco è il luogo per antonomasia dello smarrimento interiore e della desolazione dell’anima, della notte buia dell’anima prima della rinascita. Ma la foresta buia rappresenta anche la Grande Dea Madre, che prima accoglie con la sua protezione, ma dopo fa smarrire la propria via.

I bottoni sugli occhi di questo racconto sono la rappresentazione simbolica del non avere un’anima, non avere una dimensione interiore. Poiché gli occhi sono il simbolo dell’anima e dello sguardo interno, non avere gli occhi e avere al loro posto dei bottoni, è il simbolo del vuoto interiore: e il ricatto dell’altra madre affinché Coraline potesse avere tutto ciò che apparentemente di bello l’altro mondo le offriva, è il tipo atteggiamento di personalità vuote e oscure, che ricattano gli individui per manipolarli per i propri scopi. È l’atteggiamento della nostra società occidentale, quella dei consumi, dove ogni giorno gli individui sono plagiati e manipolati dalla pubblicità, dalla moda, dai mass-media, dai social, da internet, dalle attrici del momento, che cercano in tutti i modi di attirare gli individui nel loro mondo fatto di bellezza perfetta, cose buone da mangiare, vestiti firmati, godimento sessuale sfrenato, corpi perfetti e mozzafiato...

Ma per tutto questo c’è un prezzo da pagare. Per avere tutto questo non bisogna avere un’anima, non bisogna avere un’interiorità, non bisogna avere occhi per guardare e osservare: bisogna essere avvolti dell’oscurità perenne.

“E ora che cosa hai intenzione di fare“, dice il gatto a Coraline,

“non lo so, ma di sicuro devo assolutamente andarmene da questo posto orrendo!“ risponde Coraline.

Ma mentre cammina con il gatto si accorge che sta passando di nuovo nella stessa strada di prima:

“ma da questo posto ci siamo già passati prima!“, esclama Coraline,

“niente c’è qui: è la parte vuota di questo mondo, lei ha soltanto creato tutte le cose che potevano impressionarti“, le risponde il gatto.

“Però mi chiedo perché: perché vuole me?!“, chiede Coraline al gatto;

“lei vuole qualcuno da amare, qualcosa che non sia lei, o forse cerca soltanto qualcosa da mangiare“, risponde il gatto.

“Cosa?!, da mangiare?!, ma le madri non mangiano le figlie!“, rispose Coraline.

“Oh non lo so, tu che sapore hai?“, chiede il gatto sarcasticamente a Coraline;

e mentre facevano queste conversazioni, il terreno dove passeggia Coraline e il gatto lentamente era diventato bianco, una immensa distesa di bianco, in mezzo al nulla, dove gli alberi mentre si allontanava, diventavano sempre più stilizzati, quasi fossero fatti da popolazioni primitive o da bambini piccoli.

“Ma come puoi allontanarti da un posto e tornarci subito dopo?!“, chiede Coraline al gatto, perché era come se avessero fatto il giro del mondo in pochi minuti: Coraline e il gatto erano di nuovo davanti la casa dell’altra madre.

“È semplice!“, disse il gatto,

“hai fatto il giro intorno al mondo“,

“piccolo il mondo“, esclama Coraline.

“Forse è piccolo per te, ma abbastanza grande per lei“, risponde il gatto;

“ma *che cosa è lei ?!*”, chiese Coraline, ma il gatto questa volta non rispose. Improvvisamente passò correndo un topolino del circo dell’altro Mr. Bobinskij che il gatto acchiappò all’istante: e non appena lo morse il topolino si trasforma in un grande ratto:

“no! è uno dei topi del circo”, disse Coraline preoccupata, ancora non si rendeva conto che l’altro mondo era tutto un grande inganno.

“Non mi piacciono i ratti come regola generale, ma questo poi stava lanciando un allarme!”, disse il gatto mentre andava a nascondersi con la sua preda dentro un tronco.

“Bravo micio!”, esclamò sconvolta Coraline.

Subito dopo Coraline entra di nuovo a casa, o perlomeno nell’altra casa, dove scassa la porta con un bastone, e entrando in salotto osserva che tutto è diventato buio, con delle luci deboli, e al posto delle sedie e dei tavoli, ci sono insetti: cavallette e scarafaggi che fungono da poltrone e tavoli: nel divano è seduta l’altra madre, la quale fa sedere Coraline su una sedia portata da una cavalletta, ed esordisce dicendo:

“dicono che anche l’animo e il cuore si possono ammorbidire, con l’amore ... ne vuoi uno?, sono cioccofaggi, da Zanzibar”, e mentre dice questo, le porge un cofanetto pieno di cioccolatini formati da scarafaggi ricoperti da una glassa di cioccolato .

Coraline sta quasi per vomitare nel vedere l’altra madre mangiare tali schifezze.

“Io voglio stare con i miei veri mamma e papà, lasciami e farmi tornare a casa subito!”, dice Coraline in tono di sfida a l’altra madre;

“è così che si risponde a tua madre!”, la rimprovera l’altra madre;

“tu non sei mia madre!” insiste Coraline.

A questo punto l’altra madre incomincia ad assumere un’espressione malvagia in volto, e a Coraline dice:

“chiedimi subito scusa!”,

“no!”, le risponde Coraline.

L’altra madre a quel punto incomincia ad allungarsi e a diventare sempre più alta, non aveva più le sembianze umane:

“ti darò .... tre secondi per rimangiarti le tue parole Coraline: uno..., due ... e tre...”,

e afferra Coraline per il naso trascinandola per il corridoio, chiudendola a chiave all’interno di uno specchio magico, mentre l’ammonisce:

“potrai uscire di qui quando diventerai una figlia amorevole!”

All’interno dello specchio Coraline avverte delle presenze insieme a delle luci fosforescenti;

“chi c’è lì?!” , chiede Coraline.

“Silenzio, zitta e taci, che la megera potrebbe sentirti!”, afferma una voce misteriosa. Quello che Coraline scopre adesso è la colonna portante di tutto il racconto, la dura verità sull’altra madre. Coraline vede tre figure di bambini fantasma sopra un letto; tre fantasmini fosforescenti che illuminano il buio della stanza interna dello specchio. Erano un maschietto e due femminucce, con due occhi bottoni cuciti negli occhi, e tutti e tre si tenevano una mano sull’occhio.

“Ma tu chi sei?”, chiede Coraline al primo fantasma;

“non ricordiamo i nostri nomi, ma io ricordo ancora la mia vera mamma”,

“perché siete qui “, chiede Coraline ai tre fantasmini, i quali le rispondono:

“la megera!, spiava le nostre vite dagli occhi della bambola, e vedeva che noi non eravamo felici, così ci ha attirato con blandizie , frivolezze e delizie, e giocattoli e giochi, e più da lei avevamo.... e ancor più volevamo, così abbiamo lasciato che ci cucisse i bottoni.... lei diceva di amarci, e invece ci ha chiusi qui, e si è mangiata le nostre vite!”

“Non può chiudermi per sempre al buio, non se vuole me!, batterla è la mia unica possibilità!” , dice Coraline sempre più decisa ad affrontare l’altra madre.

“Forse, se riesci a scappare, puoi recuperare i nostri occhi!” , dissero i tre fantasmini.

“Ha preso anche quelli?”

“Sì, signorina, e li ha nascosti, ritrovaci gli occhi, signorina, e libererai le nostre anime!” , dissero i tre fantasmini a Coraline;

“ci proverò “, rispose Coraline.

### **Simbologia e significato degli occhi.**

Il simbolismo e il significato degli occhi è antichissimo: per gli Egizi l’occhio è la sede dell’anima; infatti Osiride è nascosto nell’ occhio di Horus, e Plutarco di Cheronea, nel suo trattato *Iside o Osiride*, esattamente nel paragrafo 55, afferma che il fratello / ombra malvagio di Osiride, “*a volte strappa l’occhio di Horus, a volte lo ingoia*”, per l’alchimia l’occhio rappresenta il cielo; gli *Oculi Piscium*, cioè *Gli occhi di pesce*, sono spesso citati e menzionati dagli autori dei trattati alchemici, forse per la prima volta da un certo Morieno Romano, e nel *Tractatus Aristotelis*, contenuto nella raccolta di testi alchemici *Theatrum Alchemicum volume 5*; dove alla pagina 884 si legge che:

“*sino a che la Terra riluca come occhi di pesce*”.

Sia l’occhio che il Sole sono un’allegoria della coscienza. Così come il Sole è perennemente acceso e Infuocato, così l’occhio è perennemente aperto, come lo sono gli occhi dei pesci. E gli *Oculi Piscium* sono le scintille dell’anima. Presso la fede induista e buddhista, il mondo è sorretto dal vuoto. Il vuoto è la dimora delle anime onniscienti, ed è chiamato “*L’ occhio spirituale dell’universo*”.

In un autore alchemico, un certo Magnetis, troviamo un simbolo attribuito al *Malus/ Magus Philosophus*, dove le stelle, i pianeti, le nuvole, l’acqua e la terra, sono tutti dotati di occhi. Gli occhi presso la simbologia alchemica sono la rappresentazione di tutto ciò che è presente nel cosmo e che lo compone. Tutti gli elementi del cosmo guardano e osservano loro stessi e il mondo.

Il non avere occhi, l’aver tolto gli occhi in cambio dell’oscurità permanente, equivale a non avere più un’anima: per questo i bambini fantasma del racconto *Coraline*, sono momentaneamente bloccati nell’altro mondo: finché qualcuno o qualcosa non ritrovi i loro occhi originali, le loro anime non possono andare dove è la loro vera dimora. Ma come raccontano i tre fantasmini stessi, anche quando erano ancora in vita non vedevano, erano già ciechi perché bramavano delle cose delle quali non avevano un vero bisogno: erano soltanto blandizie e delizie. A questo punto un passo di un autore alchemico, un certo Dorneus, contenuto nella sua *filosofia meditativa*, può chiarire alcune cose:

“*Quale follia vi acceca?, in voi infatti, è non al di là fuori di voi, si troverà tutto ciò che voi cercate fuori di voi anziché in voi. Tale è il vizio dell’uomo comune... che disprezza ogni cosa sua propria, per bramare solo ciò*

*che è degli altri... In noi infatti brilla, seppur oscuramente, una vita, che è luce dagli uomini per così dire delle tenebre, essa non va cercata procedendo da fuori di noi, bensì in noi stessi..."*

## **IL VOLTO DELL'ALTRO MONDO: IL LATO DIONISIACO SI SVELA.**

Con le verità rivelate a Coraline dai tre fantasmini fosforescenti, si scopre la verità sull'altra madre e sull'altro mondo. Il lato Dionisiaco si toglie definitivamente il velo falso dell'Apollineo e si mostra per ciò che è realmente:

L'altra madre è un mostro pericoloso, una strega malvagia che inganna i bambini che desiderano avere di più. È lei che ha costruito le bambole per spiare le vite dei bambini e attirarli nel suo mondo falso, costruito tutto da lei, copiando il mondo reale. L'altro padre, l'altra casa, i paesaggi, i giardini e tutto ciò, che Coraline ha visto, sono dei simulacri, delle finte imitazioni di cose che esistono già. Le mani metalliche, che si vedono all'inizio del film, appartengono a questo malvagio essere, di nome *Beldam*.

Il nome *Beldam* è un nome di origine anglosassone, che sta ad indicare una strega malvagia: è quindi uno dei numerosi nomi per indicare la strega. *Beldam* però è capace di altre azioni magiche rispetto alle altre streghe, come per esempio il mutare forma: è infatti in grado di trasformarsi senza pozioni magiche in altre creature, come per esempio quando imitata alla perfezione la vera madre di Coraline: la signora Jones.

### **1: Storia della figura della strega e della stregoneria (cenni storici).**

Le streghe hanno origini antichissime, e compaiono nell'immaginario mitologico e collettivo di quasi tutte le culture mondiali. Forse già nella preistoria troviamo la loro presenza nei primi racconti e nelle pitture rupestri insieme alle raffigurazioni di maghi e stregoni. Le prime testimonianze della presenza di streghe nelle prime società che uscivano dalla preistoria, sono delle testimonianze indirette: infatti le troviamo nel *Codice di Hammurabi* (diciottesimo secolo A. D.), dove il sovrano Hammurabi, autore del primo vero codice civile della storia realizzato su una stele di Basalto di circa 2 metri di altezza in caratteri cuneiformi, ammonisce chiunque pratica magia, stregoneria e pratiche magiche varie. Lo stesso per il sovrano Egizio Ramses Terzo (1186 A. C.-1.155 A. C.), il quale condannava la stregoneria. Nella *Biblioteca di Assurbanipal* (settimo secolo A. C.), dove venne scoperta il poema *L'Epopea di Gilgames*, furono scoperti documenti in argilla nei quali si raccomandano speciali esorcismi per contrastare le azioni magiche delle streghe.

Nella Grecia Classica la regione greca della Tessaglia è la zona per eccellenza delle streghe, della stregoneria e della magia. Le streghe nella mitologia greca sono rappresentate come dei mostri metà donne e metà pesci, come le *Lamie* e le *Empuse*: esse sono divoratrici di carne umana e si dissetano con il sangue umano; e in particolare le *Lamie* e le *Empuse* si nutrono della carne dei bambini. Queste due figure mitologiche mostruose sono anche le anticipatrici della figura del Vampiro: le *Tre mogli di Dracula*, presenti nel romanzo *Dracula* (1897) di Bram Stoker (1847-1912) vengono descritte proprio come affamate di carne e sangue di bambini piccoli; le tre vampire sono quindi anche delle vere streghe. Così come strega è anche *Carmilla*, la ragazza protagonista del racconto omonimo di Joseph Sheridan Le Fanu (1812- 1873): *Carmilla* (1872); la quale fanciulla apparentemente dolce, in realtà nasconde un terribile segreto. Abbiamo anche qui il tema dell'Apollineo e del Dionisiaco.

Troviamo quindi fin dagli inizi della mitologia greca, i bambini vittima delle streghe. La divinità mesopotamica Lilith (secondo Millennio A. C.), che si trova scolpita nel cosiddetto *Rilievo di Barney*, si racconta che fosse una strega rapitrice di bambini.

Durante il Medioevo, in tutta l'Europa si diffondono le voci sul misterioso rituale delle streghe denominato *Sabba*, nel quale partecipano numerose streghe, le quali in una notte di orge con il demonio, praticano

numerosi infanticidi. Il *sabba*, la notte delle streghe, secondo il programma per il Poema Sinfonico del compositore russo Modest Mussorgskij (1839 – 1881), dal titolo *Una notte sul monte Calvo (1867- 1886)*, il pezzo sinfonico descrive l'orgia e il sabba delle streghe di Benevento. La città Campana di Benevento è da tempi immemorabili il luogo della leggenda delle streghe e del sabba da loro praticato. Nel Medioevo infatti numerosi processi e condanne, attestavano che molte giovani ragazze streghe si riunivano nelle campagne di Benevento sotto un albero di noce, chiamato il *Noce di Benevento*. La formula magica che veniva utilizzata nel sabba, e soprattutto per fare spiccare il volo cavalcando una scopa, fatta dire sotto tortura dalla strega Matteuccia da Todi (1390?-1428), è la seguente:

*“Ungunto, Ungunto, mandame a la Noce di Benevento, supra acqua et supra ad vento, et supra omne maltempo...”*

La strega Matteuccia da Todi fu accusata quindi di creare pozioni magiche, di infanticidio e di avere torturato dei bambini. Nel libro *Malleus Maleficarum (1487)*, *Il martello delle streghe*, scritto da due frati Domenicani tedeschi, Heinrich Kramer e Jacob Sprenger, i quali ebbero pieni poteri del papa Innocenzo Ottavo (1432-1492), il quale emanò la bolla *Summis desiderantes affectibus (1484)*, con la quale incaricava i due frati Domenicani di sradicare ogni forma di stregoneria e strega dalla Valle del Reno. Il testo *Malleus Maleficarum* ebbe molti sostenitori ma anche molti oppositori, i quali consideravano le streghe come figure mitologiche e appartenenti alla superstizione.

Per quanto riguarda il nome *strega*, la sua origine etimologica dovrebbe risiedere dallo stridere dell'allocco femmina, la quale specie di gufo, nella classificazione di Linneo è infatti *Strix aluco (Linnaeus, 1758)*, facente parte della famiglia degli *Strigidae (Vigors, 1825)*. Ancora oggi in alcuni dialetti italiani, come per esempio nei dialetti lombardi, emiliani, liguri, trentini e veneti, la strega è infatti chiamata *stria*. Con il termine *Janara*, il nome con il quale è conosciuta la strega nelle regioni della Campania e della Basilicata, nei pressi del Casertano e di Benevento, si indicano le donne seguaci della Dea Diana, le sacerdotesse di Diana; la dea lunare e oscura per eccellenza. Un'altra conferma che la strega simboleggia il lato oscuro del femminile e il lato Dionisiaco del femminile.

## **2: La strega come aspetto del Dionisiaco femminile.**

Le streghe come le abbiamo conosciute nell'immaginario mitologico e fantastico sono ovviamente frutto della superstizione popolare del mondo antico e medievale.

Lo scrittore antipagano Giulio Firmico Materno scrisse il *De errore profanarum religionum (346 – 350)*, opera apologetica cristiana nella quale afferma che i vari culti femminili dedicati a Demetra, Persefone, Cerere, Iside, Proserpina, Ecate... sono infatti dei culti molto oscuri e tenebrosi. Essi sono infatti dei culti lunari, realizzati con il beneplacito della luna e delle tenebre, la quale luna però, è essa stessa ambivalente e perturbante: non a caso nell'alchimia, la luna ha un doppio aspetto: da un lato è la luce che illumina, ma dall'altro è la luna nera, il lato oscuro del femminile e della femminilità rappresentato dalla dea Ecate.

Giulio Firmico Materno nella stessa opera descrive anche il culto di Dionisio/ Zagreo, prima che il poeta Egiziano Nonno di Panopoli lo raccontasse nel Sesto libro delle sue *Dionisiache*:

Da Persefone nasce Zagreo, un bambino dotato di corna, che ancora infante ha già in mano il potere su tutti gli dei dell'Olimpo: ma la dea Era, gelosa e invidiosa, prepara un inganno contro il bambino Dionisio: mette nella stanza del bambino le bambole, le trottole e le pigne, con le quali fare giocare il bambino per distrarlo, e uno specchio, nel quale viene riflessa la sua immagine: così manda i Titani per ucciderlo cogliendolo di sorpresa. Era è a tutti gli effetti una figura di strega.

Abbiamo con questo mito il tema del bambino perseguitato. I tre fantasmini, che incontra Coraline, non sono altro che dei bambini perseguitati e attirati con l'inganno dall'altra madre. Anche Coraline incarna il tipico topos favolistico della *fanciulla perseguitata*.

### 3: La fanciulla perseguitata.

La figura della *fanciulla perseguitata* fa la comparsa nella favola di origine berbera *Amore e Psiche*, contenuta nel romanzo di Apuleio *Lucio o Le metamorfosi o l'asino d'oro*. Nella favola di *Amore e Psiche* troviamo molte caratteristiche simili anche alla favola di *Coraline*: il trovare un posto pieno di meraviglie e cibi deliziosi (nella favola *Amore e Psiche* la fanciulla *Psiche* trova un castello, in *Coraline* la fanciulla Coraline scopre l'altro mondo), lo smarrimento nel bosco, la figura malvagia di Venere che la perseguita, le prove da superare, l'aiuto da parte degli animali: sono elementi universali che possiamo ritrovare in tutte le fiabe. Esempi di *fanciulla perseguitata* sono Biancaneve o Rosaspina, Aurora, Psiche, Cenerentola e Coraline.... Tutte queste ragazze sono perseguitate da altre donne, come matrigne, sorelle, sorellastre, dee.... Le storie di queste fanciulle furono raccolte per la prima volta dallo scrittore italiano dallo stile barocco, Giovanni Battista Basile (1566-1632), il quale scrisse *Lo cunto de li cunti (1634/ 1636), Il racconto dei racconti*, la prima grande raccolta di fiabe che ha dato origine a tutte le fiabe europee conosciute, e riprese successivamente da Charles Perrault e soprattutto dai fratelli Grimm; l'opera di Basile fu pubblicata postuma dalla sorella dell'autore, Adriana Basile. Le storie raccontate da Basile sono quindi di origine antichissima, come dimostra per esempio *Cenerentola*, della quale favola ne esiste una versione egiziana e una versione cinese.

Il tema della *fanciulla perseguitata* venne analizzato per la prima volta in maniera sistematica dallo studioso russo Aleksander Nikolaevic Veselovskij (1838- 1906), il quale diede anche il nome del Topos archetipico nel suo saggio intitolato appunto *La favola della fanciulla perseguitata*, pubblicato in una rivista letteraria russa (PP.37- 41).

Aleksander Nikolaevic Veselovskij (1838 – 1906) è stato un grande studioso di folclore, di fiabe e di mitologia comparata. Secondo i suoi studi, ogni folclore di un popolo ha una base psicologica e storica comune ben precisa, la quale accomuna la maggior parte delle storie: per Veselovskij ci sarebbe quindi una base comune di origine per ogni cultura che contiene fiabe, favole e miti, come afferma negli studi *La mitologia comparata e il suo metodo (1873)* e *Storia dell'Epos (1896)*.

Ed è in questa prospettiva che si intreccia il Topos della *fanciulla perseguitata*. Tale Topos è presente come abbiamo visto, in molti racconti popolari e in molte leggende: è quindi sicuro che la sua origine è molto antica. Per lo studio dell'origine dei miti, delle fiabe e delle favole, possiamo utilizzare lo stesso metodo che si utilizza per studiare l'origine delle specie viventi. Più una caratteristica morfologica e anatomica è presente e diffusa in una struttura vivente, più è antica. Se il tema della *fanciulla perseguitata* è così diffuso nella favolistica mondiale, è perché è un Topos letterario molto antico che si è stratificato nel tempo.

Lo si può trovare in Germania, in Olanda, in Italia. La fanciulla perseguitata è quindi un luogo comune, un archetipo universale della favola, che più che raccontare le storie di ragazze vittime, in realtà descrive la malvagità femminile, in quanto sono quasi sempre delle figure femminili oscure e crudeli che perseguitano le ragazze. Tale Topos lo troviamo anche presso molti racconti di agiografia cristiana, come le agiografie di Santa Lucia, di Santa Barbara, di Santa Genoveffa di Parigi, di Santa Guglielma di Boemia e di Santa Oliva di Palermo. Secondo gli studi di Antti Amatus Aarne e Stith Thompson sono circa 260 le versioni della fanciulla perseguitata nei racconti popolari occidentali; come per esempio le versioni agiografiche della vita di Santa Guglielma di Boemia.

Nel vasto repertorio delle fiabe e favole russe, troviamo le fanciulle perseguitate dalle streghe. Una di queste fiabe, *Vasilissa la bella*, ho notato che ha delle leggere somiglianze con *Coraline e la porta magica* e con

Cenerentola. Vasilissa è una ragazzina molto bella che rimane orfana in giovane età, è alla quale le viene regalata una bambola con il monito di non mostrarla a nessuno, alla quale lei deve dare regolarmente da mangiare ogni giorno. La bambola si prende cura della ragazzina con buoni consigli. Il padre si sposa per la seconda volta, ma la nuova moglie, Lijia, e le sue due malefiche figlie, entrano in conflitto con Vasilissa e la maltrattano in continuazione. Ma grazie alla sua bambola, veniva aiutata nei lavori, i quali li svolgeva la bambola. I ragazzi del villaggio erano interessati a Vasilissa, e per le due malefiche sorellastre non c'era niente da fare. Per dispetto la matrigna e le due sorellastre si spostarono per andare ad abitare nel bosco, perché lì abita una strega malvagia chiamata *Baba Jaga*, la quale divora tutti coloro che passano sul suo cammino, la strega inoltre vive dentro una capanna sorretta da zampe di gallina con le quali si sposta, e con un mortaio, con il quale pesta le ossa delle sue vittime. Un giorno le sorellastre per dispetto la mandano nel bosco proprio da Baba Jaga, per chiederle di alcuni lumini per fare luce. Vasilissa abbraccia al cuore la sua bambola e si inoltra nella foresta. Incontra la strega Baba Jaga, la quale accetta di farla entrare a patto di lavorare in casa per lei, e se non era soddisfatta dei lavori domestici l'avrebbe mangiata. Vasilissa riesce in ogni cosa, e afferma alla strega sorpresa di essere protetta e benedetta. Baba Jaga non sopportando di avere a casa qualcuno di benedetto, la scaccia via e le dà un teschio con due lumini all'interno. Quando tornò a casa, diede il teschio con i lumini, ma le sorellastre appena videro il teschio scapparono via, e il teschio le inseguì fino a incenerirle con i due lumini.

Il topos della fanciulla perseguitata è contrassegnato dai seguenti motivi ricorrenti:

1: l'allontanamento in luoghi deserti o disabitati come boschi, deserti, castelli, torri altissime e disabitate e case abbandonate.

2: prove da superare, le quali spesso sono date dalla strega, dalla matrigna e dalle sorellastre (lavori difficili, percorrere strade vuote e pericolose, torture fisiche, trovare oggetti nascosti in luoghi pericolosi).

3: la presenza di una strega malvagia o di una matrigna cattiva (sorellastre, sorelle, false amiche, matrigne cattive, madri malvage).

4: il superamento delle prove e la sconfitta della strega malvagia con l'aiuto di animali amici o di oggetti magici (amuleti magici, anelli magici, pozioni magiche, pietre preziose, lumini, candele, bambole, borse).

5: la capacità di guarigioni attraverso opere miracolose o di salvare.

Le favole che contengono tutti questi cinque punti sono *Amore e Psiche*, *Vasilissa la bella*, *Coraline e la porta magica*...

Alcune di questi motivi ricorrenti si possono trovare anche nei racconti agiografici di Santa Barbara e di Santa Lucia, di Sant'Agata di Catania, di Santa Genoveffa di Parigi e di Santa Oliva di Palermo. Adesso in ordine cronologico, racconto brevemente le loro storie.

### **Santa Lucia di Siracusa.**

Santa Lucia di Siracusa nacque nel 283 D. C., nel pieno delle persecuzioni dei Romani contro i Cristiani. Secondo la sua agiografia, era di nobili origini, ma orfana di padre, e all'età di cinque anni era già stata promessa come sposa, ma ad un pagano. Le fonti della sua vita più attendibili sono gli *Atti dei Martiri* e una *Passio* appartenente al *Codice Greco Papadoupolos*, le quali fonti risalgono entrambe alla fine del quinto secolo D. C. Ovviamente le notizie della sua vita sono state caricate di miracoli, martiri estremi e opere miracolose di sua mano. Lucia di Siracusa visse durante le persecuzioni contro i Cristiani ad opera dell'imperatore Diocleziano. Dopo avere pregato Sant'Agata in un pellegrinaggio a Catania di guarire sua madre, Lucia torna a Siracusa dove a sua madre le confessa la volontà di consacrarsi a Dio. Il pretendente però non accetta e trascina Lucia in una serie di denunce dinnanzi ad un prefetto di nome Pascasio, il quale

molto probabilmente la mandò in una casa di prostituzione per convincerla ad abbandonare la fede cristiana. Ma Lucia rimase salda. Quindi cercarono con la forza di trascinarla via, ma la leggenda narra che divenne pesantissima. E infine la leggenda vuole che fu cosparsa di olio bollente e messa al rogo, ma le fiamme non la sfiorarono. Morì molto probabilmente pugnalata alla gola nel 304.

### **Santa Barbara.**

L'agiografia di Santa Barbara è ancora più carica di miracoli e di elementi fantastici. Una volta che la ragazza non volle seguire la religione pagana, il padre Dioscuro incomincia a perseguitarla. Ma Barbara sfugge in tutti i modi: vola sulle case, trapassa le pareti e le bruciature sulla pelle vengono rimarginate subito. Molti studiosi, tra i quali spicca Aleksander Nikolaevic Veselovskij, ritengono che questo tipo di agiografie siano delle esagerazioni, con il solo obiettivo di mettere in risalto la figura della fanciulla perseguitata.

### **Sant'Agata di Catania.**

Anche nell'agiografia di Santa Agata, la patrona di Catania, le fonti sono molto confuse e inattendibili. Il processo e il martirio di questa fanciulla però, contengono degli elementi interessanti. Per esempio si racconta che denunciata all'autorità per la sua fede cristiana, il proconsole Quinziano si sarebbe invaghito della fanciulla, visto la sua notevole bellezza, proponendogli un matrimonio. Agata rifiuta, e Quinziano la fa entrare in una casa di prostituzione gestita da tre donne: Afrodisia e le sue due figlie, con lo scopo di farla diventare un'esperta amante. Molto probabilmente le tre donne adoravano la dea Venere e praticavano il culto della prostituzione sacra, e facevano numerose orge dedicate al dio Dionisio. Nell'antica Roma erano molte le ragazze che si dedicavano al culto del piacere e alla prostituzione, quindi questa testimonianza è secondo me molto attendibile. Agata comunque non si fa corrompere, e le tre donne non riescono a portare a termine la missione di farla diventare una ragazza esperta di sesso e dei piaceri. Ma le prove più grandi furono le torture fisiche: carboni ardenti, pinze sulle mammelle e legature di caviglie. Anche sulla morte di Santa Agata le notizie sono poco attendibili e di dubbia storicità.

### **Santa Genoveffa.**

Santa Genoveffa di Parigi nacque nel 422 D.C. e morì nel 512 D. C. all'età di 90 anni. Figlia di genitori di origine Franco-Galli, all'età di tredici anni si volle consacrare a Dio, e inizia un lungo percorso di ascesi che le permetterà di diventare una santa molto conosciuta e ammirata, oltre che molto onorata. Secondo la leggenda, Genoveffa ha fatto in modo che la popolazione di Parigi resistesse agli attacchi degli Unni capitanati da Attila attraverso le sue preghiere, ma in realtà furono le mura della città a impedire ad Attila di espugnare la città. Si narra che Genoveffa compiva molti miracoli e aiutava molte persone in molti modi.

### **Santa Oliva di Palermo.**

Santa Oliva di Palermo nacque nel 448 D. C. a Palermo, da una famiglia di nobilissima origine, e morì a Tunisi nel 463 D. C. La storia mischiata con la leggenda narra che fosse bellissima e che fin da bambina aveva un forte senso religioso, e lo manifestava disprezzando ogni genere di ricchezza terrena. Quando nel 454 D. C. i Vandali guidati da Genserico invasero la Sicilia e conquistarono Palermo, Oliva ancora bambina, portava conforto ai carcerati, tanto che Genserico non volle farle del male, e la invia in Tunisia, dal governatore Amira, il quale cercò di convincerla ad abbandonare la fede cristiana, ma fu inutile. Secondo la leggenda Oliva nella città di Tunisi, faceva miracoli e convertiva i pagani, tanto che il governatore Amira la fece esiliare in un luogo

deserto pieno di belve feroci come leoni, leopardi, serpenti, ma la sua capacità di operare miracoli, fece diventare innocui gli animali feroci, i quali divennero suoi amici. Il governatore Amira a quel punto la fece arrestare, torturare con ogni mezzo, tra i quali quello di immergerla in una vasca di olio bollente, ma nemmeno così riuscì ad ucciderla. Così la ragazzina fu decapitata nel 463 D. C.

### **La strega nel folclore russo e slavo.**

Prima ho accennato alle streghe nella cultura occidentale, ma esse sono presenti anche nelle culture slave dell'Est Europa. Nel folclore russo, polacco, croato e bulgaro c'è la Baba Jaga, vista prima nella favola di Vasilissa la bella. Essa dimora in una capanna sorretta da zampe di gallina e mangia i bambini, i quali pesta con un mortaio che porta sempre con sé. Il compositore Russo Modest Mussorgskij (1839- 1881) la descrive in un pezzo della sua Suite *Quadri di una esposizione (1884- 1886)*. Ma nel folclore slavo è presente un altro demone femminile: *La strega di mezzogiorno*. Fu raccontata per la prima volta dal poeta ceco Karel Jarobin Erben (1811- 1870), il quale la descrisse nella sua ballata dal titolo *Polednice = La Dama di mezzogiorno*, che fa parte della raccolta di ballate popolari cecoslovacche *Un Bouquet di ballate popolari* del 1853. Il compositore ceco Antonin Dvorak (1841- 1904), si ispirò a tale ballata e realizza un bellissimo poema sinfonico dal titolo omonimo: *La strega di mezzogiorno (1896: Op. 106/ B96)*. La musica di questo poema sinfonico ha l'inconfondibile impronta stilistica della musica di Dvorak: melodie bellissime caratterizzate da un ampio respiro sinfonico. In particolare, in questo poema Dvorak descrive alla perfezione il lato dionisiaco e oscuro della strega e della sua presenza malefica, attraverso un uso degli archi di ampio respiro sinfonico che anticipa lo stile delle future colonne sonore. Il testo della ballata di Erben racconta la storia di una madre che è alle prese con il figlioletto molto vivace e che combina guai sui campi. La madre per farlo stare buono lo minaccia dicendogli che chiama la strega di mezzogiorno e lo fa prendere da lei se non la smette. Ma il bambino continua. La madre allora chiama la strega, la quale si presenta puntuale nel campo di grano. La madre è sconvolta, perché pensava di fare uno scherzo al bambino. Ma la strega non molla la preda. Quando ritorna il padre, trova sua moglie con il suo bambino morto: per non lasciarlo alla strega lo aveva soffocato.

Se possiamo fare un'interpretazione psicoanalitica, la strega dimora nell'inconscio di quella madre, la quale non voleva quel bambino.

### **La strega di mezzogiorno.**

Presso una casa di campagna c'è una mamma e un bambino; la mamma cucina e il suo bambino sta giocando, e mentre gioca fa molto rumore, tanto da disturbare sua madre.

“Basta, basta, devo cucinare, perché il papà stasera viene tardi!”, disse la mamma a suo figlio, ma il bambino continua a giocare facendo finta di non sentire.

Guarda che cosa hai fatto! hai fatto spegnere il fuoco! ora come faccio a cucinare! potresti stare un attimo in silenzio?!” , disse la mamma;

“qua ci sono i giocattoli, i soldatini e i piccoli cannoni, mettiti in un angolo e gioca in silenzio!”

Ma il bambino faceva tanto baccano e sua madre non lo sopportava.

“Fai silenzio, possa un calabrone pungerti, se non fai silenzio chiamerò la strega di mezzogiorno e ti faccio portare via!”, disse la madre al bambino; ma il bambino continuava a fare rumore e baccano, e allora sua madre sbotta:

“Strega di mezzogiorno, vieni a prendere questo bambino, liberami da questa piccola peste!”

Subito si sente girare la manovella della porta: la porta della cucina lentamente si apre, e appare una vecchia donna dalla pelle bruna, con un cappello a punta, con un bastone e con le gambe storte. La quale con una voce rauca e ululante come il vento disse:

“Eccomi, mi hai chiamato, e sono arrivata! sono la strega di mezzogiorno, dammi subito quel bambino!”

La strega entra in cucina e lentamente come un’ombra si avvicina al tavolo e afferra il bambino, ma sua madre fa di tutto per non farlo prendere da quella strega, ma è troppo tardi: la strega è già vicina; il bambino muore soffocato nell’abbraccio mortale di sua madre; la strega di mezzogiorno lo ha rapito e se lo è portato via.

Quando torna il padre vede la terribile scena: sua moglie a terra con il bambino morto in grembo.

### **Le azioni malvage delle streghe.**

Tutto ciò che i demoni femminili come le streghe realizzano ha a che fare con il male e con la malvagità; e anche i loro poteri sono legati all’essenza del male. Adesso di seguito riporto le azioni di queste creature malvage per fare chiarezza sulle loro azioni, le quali azioni sono degli atti criminali.

Manipolazione:

tutte le streghe come Beldam, sono delle abili manipolatrici seriali, e non hanno problemi a manipolare più persone seguendo lo stesso schema. Sono creature che minacciano, inseguono e pedinano le loro vittime.

Rubano i bambini:

le streghe rapiscono i bambini per pura malvagità, per approfittarsi di loro in quanto creature fragili e indifese; spesso ai bambini divorano la loro anima fino a farli morire, come fa Beldam del racconto in nostra analisi di *Coraline e la porta magica*.

Possono trasformarsi in quello che vogliono:

Come la strega di *Biancaneve*, Grimilde, la quale si trasforma in una vecchia decrepita per ingannare Biancaneve; come Malefica della *Bella addormentata nel bosco*, la quale può trasformarsi in un drago alato, e come Beldam del nostro racconto *Coraline*, la quale nel film e nel romanzo è capace di effettuare quattro trasformazioni: la prima forma di Beldam è quella che imita alla perfezione Ms. Jones (tranne che per gli occhi bottone), la vera madre su Coraline. La seconda forma che assume Beldam è quella di un corpo magro e scheletrico e allungato a dismisura. La terza forma la mantiene soltanto per pochi istanti. E l’assume quando Coraline torna di nuovo nell’altro mondo per sfidarla; Beldam è uguale a sua madre Ms. Jones, compresi gli occhi. La quarta e ultima forma è quella originale, la più antica: alta quasi due metri, scheletrica, con un corpo che somiglia ad un grande ragno/ mantide, con un viso simile ad un teschio e due grandi mani metalliche.

I crimini di Beldam riguardano il rapimento dei bambini con lo scopo di rubarli per sempre ai loro genitori, abuso della loro ingenuità, lavaggio del cervello (un collegamento al *Progetto Monarch*), tortura e mutilazione (riferito al fatto che strappa gli occhi ai bambini per cucire su di loro i bottoni neri, e questo crimine è inoltre legato alle torture e persecuzioni delle fanciulle viste prima), cospirazione, bugie seriali, abuso, tortura e sfruttamento degli animali (Beldam si serve dei ratti e dei topi per i suoi scopi), ricatto (chi vuole stare nel suo falso mondo deve farsi cucire i bottoni sugli occhi).

Beldam inoltre sembra avere anche dei poteri illimitati, perché ha la capacità di ricreare praticamente tutto ciò che esiste. Ma solo cose che esistono nel mondo reale. Può creare in un istante la pioggia, i fulmini, gli oggetti, persone e situazioni: infatti l’altro padre è stato creato con una zucca nel film, e nel

romanzo originale con una pasta simile a quella del pane, e l'altro Whyborn è stato fatto con la sabbia e un sacco di stoffa. Beldam è quindi la manipolazione incarnata; è un Demiurgo malvagio che crea il mondo, un mondo a sua immagine e somiglianza intriso di male e di orrore, come la visione del mondo della corrente filosofica gnostica. Per lo Gnosticismo, un movimento filosofico e religioso diffuso soprattutto tra il terzo e il quarto secolo D. C., il mondo conosciuto è stato creato da un Demiurgo malvagio, una creatura inferiore, la quale non doveva nascere. Il mondo, quindi, è il regno del Dionisiaco, e il vero volto del mondo è appunto il volto oscuro di Dionisio.

### **Origine e significato del nome "Beldam".**

Il nome Beldam ha molteplici origini e significati. Sicuramente una prima origine la possiamo rintracciare nella pianta di *Belladonna*, la *Atropa Belladonna*, così chiamata in riferimento ad Atropo, una delle tre Moire, la quale aveva il compito di togliere la vita. Questo perché la pianta è velenosa, e l'aver mangiato per sbaglio le sue bacche provoca la morte dell'organismo, in quanto le bacche di questa pianta contengono un alcaloide letale per gli organismi viventi. Si può quindi comprendere come la strega di Coraline, Beldam, fin dal nome è associata alla morte e all'avvelenamento: soprattutto delle anime e poi dei corpi. Durante l'antichità e il medioevo dalle bacche di questa pianta veniva estratto un liquido molto potente per realizzare pozioni velenose. Inoltre, l'effetto della bacca della Belladonna colpisce soprattutto gli occhi, i quali durante la fase di avvelenamento le pupille si dilatano e bruciano al contatto con la luce. Ancora un riferimento agli occhi e un riferimento ad un qualcosa di malefico che colpisce gli occhi. Un'altra origine del nome Beldam è il nome *Bella Dama*, in francese *Belledame / Belle dame*, in inglese *The Beautiful Lady*, nel poema di John Keats, *La belle dame sans merci* del 1819, nel quale il poeta nella sua immaginazione narra di incontrare un cavaliere il quale gli racconta di avere incontrato in un luogo deserto e desolato, una donna misteriosa e bellissima, *La bella dama*, la quale però si rivelò malefica: la dama infatti ingannava con la sua bellezza i cavalieri di passaggio, attraendoli in una caverna, dove subito si svelava per ciò che era: un essere malefico che consumava tutta la loro energia vitale fino a farli morire e schiavizzarli al suo cospetto.

### **Le tre prove di Coraline e lo svelamento definitivo dell'altro mondo.**

"Fuggi, signorina, scappa da questa strega finché hai il sangue nelle vene e il fiato nei polmoni!", dissero i tre fantasmini a Coraline; e improvvisamente l'altro Whyborn con tutta la sua forza strappa via Coraline dall'interno di quello specchio magico. Coraline però è convinta che sia l'altra madre che vuole farle del male, così cerca in tutti i modi di svincolarsi dalla morsa, ma quando vede l'altro Whyborn si rassicura: infatti si accorge che l'altra madre gli ha cucito addosso un sorriso finto con l'ago per cucire. Coraline prova tristezza a vedere l'altro Whyborn con il finto sorriso:

"Whyborn! è stata lei a farti questo?"

L'altra madre in quanto creatura bugiarda e ingannevole, cercava sempre di fare apparire quel mondo come un luogo di felicità. Come nel *Paese dei balocchi* della favola di Pinocchio, l'altro mondo era apparentemente allegro e innocente, ma dietro si nasconde l'orrore. A questo proposito anche nel *paese dei balocchi* possiamo trovare nascosta la tematica dell'Apollineo e del Dionisiaco: l'Apollineo appare nei divertimenti, nei giochi e nella spensieratezza; il lato Dionisiaco appare sempre dopo, ed è rappresentato dall'Omino di burro, dalla trasformazione in asini dei bambini e dallo sfruttamento degli asinelli nel circo.

Coraline grazie all'altro Whyborn, che benché fosse creato dalla strega non era malvagio, si avvia verso la porta per tornare a casa; l'altra madre sente dei rumori e urla:

"Coraline, sei tu? come hai osato disobbedire a tua madre!"

così velocemente Coraline si avvicina alla porta, ma vuole portare anche l'altro Whyborn, soltanto che lui rifiuta perché non è un vero essere vivente, ma una imitazione con del materiale. Coraline le dice:

“Ti prego, Whyborn, vieni con me, se resti qui ti farà ancora del male!”, ma l'altro Whyborn mostra a Coraline di che cosa è fatto: un sacco di patate riempito con della sabbia. Coraline entra precipitosamente nella porta, ma il corridoio non è più colorato e accogliente come prima: ovvio l'inganno era stato svelato, il velo Apollineo era stato squarciato, e il Dionisiaco si mostra per ciò che è; adesso il tunnel appariva roccioso, pieno di ragnatele e di oggetti lasciati ad ammuffire: barchette, cappellino e una piccola tunica: forse appartenenti a qualche bambino caduto nella trappola precedente. Coraline attraversa velocemente il tunnel e si ritrova di nuovo a casa nella sua cameretta, sua con i capelli tutti sporchi di ragnatele e polvere.

“Papà, mamma! sono a casa!”, urla Coraline, ma nessuno rispose: dov'erano i suoi genitori?

Nel libro di Gaiman, quando Coraline ritorna a casa, non vedendo i suoi genitori, chiama la polizia per denunciare il caso: ma l'agente di polizia non la crede, e pensando che sia uno scherzo di bambini, le consiglia di beversi una cioccolata calda e andare a letto. Invece i suoi genitori erano davvero scomparsi, come svaniti nel nulla. La gente comune non crede alle storie di rapimento da parte di una strega, sono cose da fiabe, da favole: insomma è roba per bambini. Non può comprendere che il mondo è rivestito di un velo apparente e sottile, l'Apollineo, ma che in realtà nasconde un volto oscuro e tenebroso.

Coraline, subito dopo si reca in cucina dove nel tavolo c'era posata la spesa fatta da sua madre: ma era tutta marcia e aveva già attirato le mosche che ronzavano intorno al sacchetto: ma quanto tempo era stata intrappolata nell'altro mondo? Dove si trovavano i suoi genitori; tutto improvvisamente si era fatto più grigio e piovoso; possibile che quella strega malefica aveva messo le sue mani anche nel mondo reale?

Improvvisamente sente suonare il campanello, e tutta contenta corre ad aprire la porta, ma è solo il vero Whyborn, quello che parla, come lo chiama lei. Il vero Whyborn era venuto perché sua nonna voleva indietro la sua bambola, quella strana bambola dalle fattezze di Coraline che aveva fatto condurre Coraline nell'altro mondo. Coraline capisce subito che la sorella di sua nonna forse l'aveva conosciuta: ma sicuro! Era una delle due bambine fantasma! Coraline racconta a Whyborn di essere stata ingannata da una strana creatura che diceva di essere la sua *altra madre*:

“Tutto è più bello e più buono in quell'altro mondo!”, disse Coraline a Whyborn,

“il cibo, i vestiti, i giochi, i vicini.... ma è una trappola!”

Coraline quindi aveva capito finalmente tutto.

“Forse ho conosciuto la sorella scomparsa di tua nonna!, ho parlato con tre bambini fantasma quando ero rinchiusa dall'altra madre all'interno di uno specchio magico; la bambola prima era vestita come il piccolo bambino che ho conosciuto che mi ha parlato per primo... dopo è stata la bambina con il cappello da pioniera, e dopo ancora è stata la sorella di tua nonna!”, ma Whyborn non capiva che cosa Coraline volesse dire con questa storia strana... “di che cosa stai parlando Coraline?”, chiese Whyborn a Coraline.

Infatti, lui non poteva saperne nulla, perché non era stato mai rapito dall'altra madre; anche se nell'altro mondo la megera aveva creato una versione di Whyborn con i bottoni sugli occhi. Coraline cerca la bambola insieme a Whyborn ma non la trovano. Così in un attimo di rabbia litiga con Whyborn e lo fa scappare di casa, e successivamente Coraline si reca dentro la macchina di suo padre, e vedendo il cellulare di sua madre cerca di chiamarlo, ma risponde la segreteria telefonica. Va a trovare di nuovo le vere Miss Spink e Miss Forcible, alle quali raccontò tutto ciò che le è capitato. Loro le consegnano uno strano anello di pietra pomice verde smeraldo con un foro al centro; ma lei si domanda a che cosa potesse servire un simile oggetto. Dopo di che, rientra in casa triste, perché i suoi genitori non li aveva trovati. Nella sua cameretta cerca di addormentarsi quando entra il gatto, ma nel vero mondo non parlava: si esprimeva con il linguaggio del corpo. Il gatto fa

capire a Coraline che i suoi genitori erano stati rapiti dall'altra madre; e porta Coraline davanti allo specchio vicino all'armadio. Lo specchio lentamente diventa nebbioso e mostra a Coraline i suoi genitori: erano entrambi infreddoliti e spaventati; suo padre teneva la mano sulla spalla della moglie, e insieme scrissero con il fiato dell'alito la parola:

*AIUTACI! SIAMO IN PERICOLO!*

Coraline pianse disperata e chiese al gatto com'è era potuto succedere un qualcosa del genere: il gatto mostra a Coraline che sotto il suo letto c'era un'altra bambola: e aveva le fattezze di suo padre e sua madre, in entrambi i lati. Era tutto chiaro: l'altra madre li aveva rapiti. Coraline piena di rabbia decise che l'unico modo per riavere i suoi genitori era tornare in quel mondo malefico e sconfiggere quella brutta strega.

"I miei genitori non tornano, è vero? non senza l'aiuto di qualcuno! e quel qualcuno sono io!"; così piena di coraggio, prese una borsa, un cappellino, una forbice, una pinza, la pietra verde smeraldo, e mise tutto nella borsa: e con coraggio apre di nuovo quella piccola porta.

Il gatto la seguiva, e non appena entrarono nel tunnel, tornò a parlare:

"Ti stai andando a cacciare dritta dritta nella sua trappola!", disse a Coraline;

"ma è l'unico modo per salvare i miei genitori, lo devo fare", rispose Coraline.

"Sfidala allora, proponile un gioco di sfida, lei adora i giochi!", consiglia il gatto a Coraline. Mentre camminavano nel buio del tunnel, un colpo di vento spense la candela che Coraline aveva acceso per farsi luce nell'oscurità: e ad un tratto scomparve anche il gatto! Dov'era andato?

Coraline procedeva nell'oscurità, e improvvisamente appare sua madre; la sua vera madre?

"Coraline! mia cara Coraline! sei tornata da noi!"

Però c'era qualcosa di molto strano: che ci faceva la sua vera madre nell'appartamento dell'altra madre? La ragazzina corse per abbracciarla, e mentre ancora la stringeva, la sua vera madre scompariva lentamente, e al suo posto comparve la strega Beldam: quel mostro in gonnella, aveva finto ancora, si era camuffata come la vera madre di Coraline per ingannarla!

"Tu non sei mia madre, sei sempre tu... Il mostro in gonnella... dove sono i miei genitori, i miei veri mamma e papà!... dimmelo! brutto mostro!" disse Coraline a Beldam.

Beldam appariva davanti a Coraline in tutta la sua bruttezza e malvagità: alta due metri, scheletrica, con i capelli neri, occhi bottone, un viso spaventoso e mani con delle lunghe dita artigliate e affilate con le unghie rosse.

"Non lo so dove sono i tuoi genitori...forse si sono stancati di te e si sono fatti una vacanza in Francia!" le rispose beffardamente Beldam; ma Coraline rispose in tono di sfida:

"Non è vero! sei bugiarda! li hai rapiti!"

"Se non mi credi guarda in questo specchio!", le rispose Beldam; e le fece osservare uno specchio che lentamente mostrava le immagini dei veri genitori di Coraline, i quali erano con le valigie per farsi una vacanza:

"Finalmente quella peste di Coraline non è con noi, possiamo andare a rilassarci dove vogliamo!" diceva la signora Jones a suo padre, il quale le rispose:

"Finalmente siamo soli!"

La visione sparì e Beldam disse a Coraline:

“Adesso sei convinta piccola peste?!” disse ancora in modo beffardo Beldam.

“io non ci credo! è sicuramente una tua diavoleria!” rispose arrabbiata Coraline; e infatti era così. Beldam poteva ricreare ogni volta che lo voleva, tutti gli aspetti del mondo vero, e giocarci a piacimento, così da ingannare chi passava nelle sue trappole. Ma dentro di Coraline sorse un dubbio: e se invece era tutto vero? la visione di Beldam era reale? Ma il dubbio le passò subito in quanto ormai sapeva di che cosa era capace quel mostro. Beldam improvvisamente batte le mani, e un ratto malefico entra dalla porticina e consegna a Beldam una chiave: quella per aprire la porta, la quale Beldam la ingoia in un solo boccone.

“Perché tu non hai una chiave?” le chiede Coraline,

“solo una è la chiave“, le risponde l’altro padre, che ormai somigliava sempre di più ad una forma compresa tra un ortaggio, precisamente ad una zucca arancione, e a un sacco di patate, e con una voce ormai simile ad un organismo sfatto e affaricato.

Coraline continua a rivolgersi a Beldam in tono di sfida:

“Non è vero, è un’altra bugia!”

“Adesso basta, Coraline! non fare la bambina difficile, stai zitta che ti preparo la colazione!”, rispose Beldam, e subito prese l’altro padre, o perlomeno la cosa che somigliava all’altro padre, e lo portò fuori in giardino, mentre uno scarafaggio dalle dimensioni umane portava a sedere Coraline in una poltrona. Mentre l’altra madre preparava la colazione, Coraline avveniva delle voci che gridavano, ma erano voci soffocate.

“Papà, mamma! dove vi tiene quel brutto mostro!” disse Coraline tra se e se. Beldam le stava preparando una colazione a base di uova, crepes e pancetta, con una spremuta di succo di arancia. Coraline si sedette e propose a Beldam il suo piano:

“Voglio farti una proposta!”, le disse Coraline;

“perché non facciamo un gioco? so che ti piacciono molto i giochi“, disse Coraline con coraggio.

“A tutti piacciono i giochi“, le risponde Beldam;

“e a quale gioco vorresti giocare Coraline?“, le chiese viscidamente Beldam.

“Al gioco “trovatutto“, il gioco che permette di trovare le cose smarrite“, rispose Coraline;

“e che cosa vorresti trovare, Coraline“, le chiese ancora più viscidamente Beldam.

“I miei genitori, I miei veri mamma e papà, gli occhi dei bambini fantasma“, disse Coraline a Beldam, la quale le rispose:

“hai già... gli occhi dei bambini fantasma“;

“se perderò“, continua Coraline,

“resterò qui e potrai amarmi, e potrai cucirmi i bottoni sugli occhi!!”

“E se mettiamo il caso che tu vincessi il gioco?!” le chiese con un sorriso sadico Beldam;

“allora me ne andrò“, le rispose Coraline, “e li libererò i miei veri genitori, e ci lascerai andare tutti, anche i bambini fantasma!”

Beldam guardò Coraline con un sorriso perfido e poi le disse:

“Affare fatto, accetto!”

Coraline però le disse se prima poteva darle qualche indizio su dove cercare gli occhi dei bambini fantasma. Beldam rispose con un indovinello:

“Nelle tre meraviglie che ho creato per te, nascosto un occhio fantasma in bella vista è.”

### **Il primo ostacolo.**

Coraline ci pensò un attimo prima di accettare definitivamente, ma quando si gira per dare la mano a Beldam, lei era scomparsa: dov'era andata a finire quel mostro? Inoltre Coraline all'inizio non capiva, quali fossero queste “tre meraviglie”, quando ad un tratto si ricordò del bellissimo giardino. Esce fuori lentamente e si inoltra nelle aiuole. Le piante carnivore e gli insetti questa volta attaccano Coraline facendola cadere, ma grazie alle forbici e alle pinze riesce a svincolarsi dalle grinfie dei rami che la volevano stritolare. Tre enormi vespe le rubano la pietra verde smeraldo, ma Coraline le lancia contro la sua borsa e le tre vespe finiscono a terra. Coraline recupera la pietra e guarda per la prima volta attraverso il buco: adesso il mondo attorno a lei appariva grigio e oscuro, era il vero volto di quel mondo: in lontananza vede brillare una luce, e capisce che è il primo occhio dei bambini fantasma; si precipita per afferrarlo quando sbuca l'altro padre a bordo della cavalletta, il quale le urla con una voce ormai uguale a quella di uno spettro:

“Scusa, Coraline, scusa tanto! è la madre, non dipende da me!”,

facendo intendere che era soltanto un fantoccio manipolato da Beldam. Ma poiché non era una creatura malvagia, stacca il pomello del cambio di velocità dell'autovettura a forma di cavalletta e lo lancia a Coraline:

“Prendi, Coraline!” e si abbassa nel terreno. Non appena Coraline ha in mano il primo occhio dei bambini fantasma, tutto il giardino si trasforma in una distesa immensa di grigio, come una distesa di ghiaccio. Il pomello si illumina e appare il volto del primo bambino fantasma:

“Grazie, signorina! ci sei riuscita! mi hai trovato! ma ci sono ancora altri due occhi!”,

“non ti preoccupare!”, rispose Coraline, “ci sto prendendo la mano” e mise il primo occhio fantasma nella sua borsa. La luna nel cielo stava diventando lentamente oscura.

### **Il secondo ostacolo.**

Se la prima meraviglia era il giardino, la seconda meraviglia era il teatro. Così Coraline entra nel teatro, che lo trova vuoto e buio. Si sentiva in lontananza le musicchette e le canzoncine delle false Miss Spink e Miss Forcible: ma da dove venivano? Coraline prende la torcia caduta a terra e si fa luce in quel teatro vuoto: i barboncini di prima adesso erano diventati dei cani-pipistrelli con le ali, e infatti dormivano a testa in giù sopra il tetto del palco. Improvvisamente sul palco compare una gigantesca caramella ancora impacchettata: Coraline prende la pietra preziosa e guarda attraverso il buco: all'interno della caramella si trovano due creature mostruose dalle sembianze femminili: una è rosa e l'altra bianca. Le loro mani sono unite. Coraline guarda attraverso la pietra preziosa attraverso il foro e scopre un'altra biglia, un altro occhio fantasma: ma quando lo estrae dalle mani, le due figure mostruose aggrediscono Coraline:

“Ladra! ladra! ladra! ridacelo! ladra! ridacelo!”, le urlarono. Coraline prese la torcia e la tira nei cani-pipistrelli appollaiati sopra il cornicione del palco, così da scatenarli contro quei due mostri. Coraline scappa appena in tempo, e tutto il teatro diventa una distesa di plastica grigia, come era avvenuto precedentemente con il giardino. Dalla biglia appare la bambina fantasma con il cappellino da pioniera, la quale disse a Coraline:

“Signorina, faccia presto, la *Sua tela* si sta dipanando!”;

Coraline corse verso l'esterno e salì il piano superiore: era lì la terza meraviglia: Mr. Bobinskij e il suo circo dei topi. La luna nel cielo stava diventando sempre più oscura, come se un enorme bottone nero si mettesse al posto della luna. Salendo le scale, vide la veste dell'altro Whyborn svuotata della polvere. Coraline la guarda con costernazione e poi urla al vento:

“Strega cattiva! Tu non mi fai paura!”;

in quell'appartamento trova l'altro Mr. Bobinskij, che ondeggiava come un sacco di patate. E con una voce da fantasma, che sembravano tre voci sovrapposte, le disse:

“Ciao Balubushka! è questo che stavi cercando?!”,

mentre le mostrava la terza biglia contenente il terzo occhio fantasma. Coraline cerca di afferrarla, ma Mr. Bobinskij si allontana subito. Coraline cammina in una stanza con poca illuminazione, tra cannoni giocattolo e forme di formaggio. Mr. Bobinskij poi le disse:

“Coraline, tu credi che vincere il gioco sia una bella cosa per te? Te ne vai di nuovo nel mondo vero, con i tuoi noiosi genitori, con la noia di ogni giorno!... se resti qui con noi invece giocherai ogni giorno, e tua madre ti cucinerà sempre i tuoi piatti preferiti!”

In realtà era l'altra madre che parlava, utilizzando il fantoccio di Mr. Bobinskij come una bocca.

“Tu proprio non capisci, vero!”, disse Coraline,

“no, io non comprendo!”

“Ma è ovvio che non comprendi!”, rispose Coraline, “sei soltanto una copia del vero Mr. Bobinskij!”

E il falso Mr. Bobinskij le risponde:

“Non sono più neanche questo!”

Coraline con la pietra preziosa guarda attraverso il suo corpo e osserva la terza biglia, ma appena l'afferra, una marea di topi e ratti escono dal sacco di patate a forma di Mr. Bobinskij. Coraline scappa, ma viene aggredita dai ratti che le rubano la pietra preziosa. Coraline inciampa nei fili e nei cannoni giocattolo e viene scaraventata sotto. Ormai era tutto perduto, pensò:

“Ho perso il gioco, ho perso tutto!”,

la luna nel cielo si stava completamente coprendo di nero, quando improvvisamente sente un miagolio. Era il gatto; che aveva appena staccato la testa ad un ratto e recuperato la terza biglia:

“mi sembra di averti già detto che non mi piacciono i ratti! ... e comunque questa mi sembra che sia tua!”,

e con la zampetta le diede la biglia. Coraline si mise la biglia e il gatto dentro la borsa. Ringraziando di averla aiutata si avvia nell'appartamento dell'altra madre. Il gatto mostrava per la prima volta paura; non voleva entrare. Adesso Coraline doveva affrontare l'ultima e definitiva prova. La sfida finale con la grande madre oscura. Improvvisamente tutto il mondo conosciuto si autodistrugge e un'immensa distesa di bianco avvolse ogni cosa. Un immenso nulla avvolse l'altro mondo. Tranne l'appartamento della strega Beldam.

### **La fine della strega Beldam.**

Appena entra nell'appartamento, un'atmosfera di solitudine e oscurità avvolge Coraline. Nelle stanze una luce rosso chiaro e soffusa usciva lentamente. Coraline entra e la vera altra madre era lì: con un aspetto

malvagio e arrabbiata con Coraline: un ragno-mantidiforme alto due metri, con due mani metalliche e un viso da incubo, un teschio con due grandi occhi bottoni.

“Allora, Coraline!”, le disse Beldam,

“hai trovato gli occhi dei bambini fantasma, vero; ma hai anche portato un parassita con te, da quel che osservo!”, disse Beldam a Coraline riferendosi al gatto.

“Ho portato un amico”; disse Coraline;

“lo sai che ti amo!”, le disse Beldam accarezzandole la guancia con un dito artigliato metallico.

“Hai proprio un bel modo di amare!”, le risponde Coraline. Beldam non prova amore, ma brama di possesso, in quanto creatura malvagia ed egoista.

“Fammi vedere gli occhi dei bambini fantasma!”, disse Beldam a Coraline.

La ragazzina li mostra e Beldam con la sua mano metallica cerca di afferrarli, ma Coraline la ferma dicendo:

“Con calma! il gioco non è ancora finito!”,

“ha! È vero!” disse Beldam perfidamente,

“in fondo tu devi trovare ancora i tuoi veri genitori, giusto?!...però peccato che non hai più questa!”, riferendosi alla pietra preziosa con il buco, la quale la getta nel fuoco del camino.

All'improvviso la terza biglia si illumina e appare la terza bambina fantasma, la quale le dice:

“sveglia, signorina! anche se vinci il gioco, non ti lascerà mai andare!”

Il gatto era impaurito, ma ad un tratto si accorge che sopra il camino era poggiata una boccia, come quelle natalizie dove all'interno ci sono i pupazzetti con la neve: e infatti i suoi genitori erano intrappolati all'interno di quella boccia con la neve. Coraline la prese subito e se la mise nella borsa.

“Tanto lo so dove li tieni”, disse Coraline a Beldam;

“ah sì! e dove sarebbero?!”, le disse Beldam;

“sono dietro quella porticina!”, disse Coraline, riferendosi alla porta che collegava il vero mondo con l'altro mondo. Mentre Beldam cammina verso la porta, Coraline si preparava all'attacco finale. Beldam apre la porticina e dice compiaciuta:

“Sbagliato, Coraline, non sono qui, adesso tu resterai per sempre qui!!”, le disse Beldam mostrando il rocchetto di lana e i bottoni.

“No e poi no!” le risponde Coraline, e in un attimo le tira addosso il gatto, il quale impazzito attacca il volto di Beldam strappandole gli occhi bottoni; Beldam urla furiosamente e Coraline cerca di scappare dalla porticina, ma Beldam distrugge tutto quello che rimaneva della casa e dell'altro mondo e fa sprofondare Coraline in una enorme ragnatela. Ridendo come una strega malvagia, cerca di far perdere equilibrio a Coraline, ma la ragazzina resiste.

“Dove sei, dove sei piccola imbrogliocella, mocciosa egoista!!” urla Beldam. L'altro mondo era un'enorme ragnatela, e l'altra madre non era altro che un ragno mantidiforme gigantesco e malefico. Coraline e il gatto riescono a mettersi in salvo ed entrano nel tunnel, ma la porta fa fatica a chiudersi, si è fatta improvvisamente pesantissima; il mostro Beldam non molla e infila le sue mani artigliate nella porta, e mentre Coraline cerca di tirare con tutte le sue forze, tre braccia fantasma si uniscono alle sue: erano i tre fantasmini che la stavano

aiutando. Coraline attraversa di corsa il tunnel per tornare a casa, ma qualcuno o qualcosa batteva forte la porta. Beldam urlava:

“Coraline, non lasciarmi, non lasciarmi!!, morirò senza di te!!!”

Una strana cosa inseguiva Coraline nel tunnel; ma a Coraline importava soltanto di tornare a casa. E finalmente era tornata, portando con sé i suoi veri genitori e le tre anime dei bambini. Appena entra a casa, esce subito dalla borsa la boccetta dove erano rinchiusi i suoi veri genitori, e la posiziona sopra il camino; ma accidentalmente la fa cadere e la rompe: proprio in quel momento tornano a casa i genitori, e lei corre ad abbracciarli:

“Mamma, papà, sono felice che siete tornati!!!”; sua mamma e suo papà erano entrambi coperti di neve, e la mamma esclama:

“Oh no! proprio la mia preferita hai rotto!”, riferendosi alla boccia natalizia. Coraline poi disse loro:

“Ma la neve che avete addosso è perché fuori sta nevicando?”;

“certo, ma che domande fai, ma dove sei stata a giocare?!, forza, lavati e vestiti bene, che sei tutta sporca di ragnatele, stasera festeggiamo tutti quanti in pizzeria! il nostro catalogo è stato un successo!”

La sera andarono tutti e tre in pizzeria: la pizza che mangiò Coraline era la più buona in assoluto; e tutta la serata scherzarono e furono felici. Quando tornano a casa, portarono a letto Coraline, che era stanchissima. Sua madre mise nel suo letto come regalo i guanti arancioni a strisce che le aveva promesso. Coraline si sveglia di notte e li indossa. Dalla finestra appare il gatto e lei corre a salutarlo: sembrava un po' arrabbiato.

“Ciao, gatto! sei arrabbiato con me perché ti ho tirato addosso all'altra madre? mi dispiace, ma in quel momento non sapevo che fare! mi perdoni?”

Il gatto si avvicina e si fa accarezzare. Dopo nella sua cameretta esce le tre biglie: “Non credi sia ora di liberarli”, dice al gatto, il quale annuisce con la testa. Mise le tre biglie sotto il suo cuscino e si addormenta. Coraline fece un bellissimo sogno: si trovava immersa in un immenso blu, come la *Notte stellata* di Vincent Van Gogh, fluttuando leggermente, quando improvvisamente compare una bellissima luce dorata che si trasforma in tre bellissime anime dorate, uguali ai tre bambini fantasma incontrati prima: ma questa volta erano più sereni, non erano tre fantasmini, ma tre anime felici e piene di luce, con i loro veri occhi, senza più l'ombra di quegli orribili occhi bottone. Coraline stava di fronte a loro:

“Salve, signorina! è stato molto bello quello che hai fatto per noi!”, le dissero,

“finalmente è tutto finito!”, rispose Coraline.

“È tutto finito per noi, ma tu sei ancora in grave pericolo, Coraline!”, risposero i tre fantasmini, che adesso erano tre anime dorate;

“ma come, ho chiuso la porta e ho sconfitto l'altra madre!”, disse Coraline;

“Sì, signorina! ma lei vuole ancora la chiave, ed è solo una! devi distruggere quella chiave, signorina!”, le dissero, poi tutti e tre insieme abbracciarono Coraline dicendole:

“Non va tutto male, signorina! tu sei viva, tu sei ancora viva...” e improvvisamente si sveglia nel letto. Guarda sotto il cuscino e le tre biglie erano rotte: le anime erano rinate. Ma Coraline doveva a tutti i costi finire la battaglia contro Beldam. In piena notte si alza dal letto, ma il gatto cerca di fermarla: Coraline è decisa ad andare oltre. Mentre scende le scale, dalla porticina spunta come un ragno una mano metallica; era quella cosa che la inseguiva nel tunnel. La mano si muove come un ragno aggressivo, e uscendo dalla porticina insegue silenziosamente Coraline. La ragazzina si stava dirigendo fuori per gettare la chiave nel pozzo. La mano metallica la seguiva di nascosto; stava aspettando il momento giusto per attaccarla. Coraline era nei

pressi del pozzo, stava nevicando e faceva freddo: Coraline con uno scialle addosso, mentre apre il pozzo per buttare la chiave, viene aggredita dalla mano malefica che cerca di trascinarla nel pozzo; ma proprio in quel momento arriva in sella alla sua motocicletta, il vero Whyborn, che acchiappa la mano malefica, la quale cerca di ucciderlo facendolo cadere nel bordo del pozzo. Ma Coraline acchiappa la mano con il suo scialle di lana e lo lega con la chiave: finalmente è tutto finito. Coraline e Whyborn gettano tutto nel pozzo e lo chiudono ermeticamente con il coperchio. La strega Beldam è stata sconfitta; nessun bambino sarà più vittima delle sue trappole. L'indomani mattina Coraline e i suoi genitori fanno una festa in giardino: ci sono i suoi veri genitori, Whyborn e sua nonna, la sorella della bimba fantasma, Mr. Bobinskij e Miss Spink e Miss Forcible. Coraline porta a tutti una gustosissima limonata fresca. Finalmente sembra essere tutto finito. Ma sorgono quattro domande importanti: perché i suoi veri genitori sembrano non avere capito nulla di essere stati imprigionati nella boccia natalizia piena di neve? perché il giardino del vero mondo sembra avere il volto di Beldam; e perché il gatto continua ad andare e venire dall'altra dimensione? il vero mondo, che sarebbe il nostro mondo, ha a che fare con quel mostro di nome Beldam? è *Lei* che lo ha creato?

### **Il mondo per il pensiero filosofico Gnostico e il lato oscuro del femminile.**

Come accennato prima, per il pensiero filosofico Gnostico, il mondo è stato creato da un essere malvagio; il pensiero Gnostico si sviluppa durante il secondo e il quarto secolo D. C. in gran parte nei paesi del Mediterraneo come Italia, Israele, Gallia, Asia, Grecia... i principali protagonisti di questo movimento filosofico, esoterico e religioso, sono Marciano, Valentino, Simone Mago, Saturnino, Menandro, Dositeo e Basilide. Il pensiero Gnostico si basa essenzialmente sul principio dualista del mondo e dell'universo: esso sarebbe stato creato da molteplici entità malvagie, ed è per questo motivo che tutta la materia in esso contenuta è da distruggere e da fuggire. La Cosmogonia Gnostica, infatti, prevede un Demiurgo malvagio che crea ogni cosa, come per esempio il Dio del Nuovo Testamento, che secondo Marcione sarebbe un Dio buono, cioè un *Agathos*, mentre il Dio dell'Antico Testamento è invece il Dio malvagio, il Demiurgo di questo mondo, cioè è soltanto *Dikaïos*. La concezione Gnostica del mondo è quindi dualista, come la concezione Manichea, fondata da Mani (216- 277 D. C.), del quale Marcione (85- 160 D. C.) sarebbe un anticipatore di pensiero. La grande madre Cibele è di conseguenza un Demiurgo malvagio, una quanto da origine ad una realtà distorta. Nelle fiabe e nelle favole, la Grande Madre malvagia è la strega: è colei che distrugge ogni cosa: *la Dea Iside* nella mitologia egizia, *la Dea Kali* nella cultura indiana, *Venere* nella fiaba di Amore e Psiche, *Grimilde* nella favola di Biancaneve, *Malefica* nella fiaba di Aurora e *Beldam* nella fiaba di Coraline, l'archetipo della Dea madre distruttiva e malvagia si ripete in maniera costante.

### **Archetipi di Morte e di Rinascita.**

Da quello che abbiamo letto, il racconto di *Coraline e la porta magica*, contiene un elevato elemento di oscurità: ciò non deve sorprendere, perché tutte le fiabe e le favole sono in origine molto oscure, in quanto sono dei percorsi iniziatici, che dalla morte portano alla nascita. Tutte le fiabe originarie, dalle prime raccolte di Basile *Lo cunto de li cunti*, fino a quelle dei Fratelli Grimm, contengono molti elementi macabri e oscuri.

Le stesse immagini delle tre biglie che si rompono sotto il cuscino dove dorme Coraline, dalle quali escono le tre anime ormai rinate e non più fantasmini, rappresentano il simbolo dell'uovo che si schiude, dal quale nasce una nuova vita. Anche la boccia natalizia piena di neve dove erano rinchiusi i genitori di Coraline si rompe, e subito dopo entrano a casa i suoi genitori coperti di neve: i genitori sono rinati, rompendo la boccia che li imprigionava. Non a caso, le tre biglie e la boccia natalizia sono di forma ovale o comunque ovoidale: un chiaro riferimento all'uovo e alla rinascita.

Non so sinceramente se Neil Gaiman e il regista Henry Salick conoscono l'alchimia, ma è senza dubbio che in entrambe le opere è presente molta simbologia alchemica. Ciò accade perché gli archetipi dell'inconscio collettivo albergano in tutti i popoli e in tutte le epoche. Lo stesso Carl Gustav Jung nel suo *Mysterium*

*Coniunctionis* riporta la testimonianza di un sogno alchemico fatto da un paziente che apparentemente non aveva nessuna conoscenza con l'alchimia:

*"Il paesaggio è solitario e romantico. Sul prato arde un mucchio di rami secchi accatastati. Alto nell'aria voltaggio sopra il fuoco uno stormo di grandi uccelli neri. Di tanto in tanto uno degli uccelli si precipita in picchiata direttamente nelle fiamme, dove trova una morte volontaria per combustione, diventando bianco in quello stesso momento".* Un altro esempio di morte e rinascita lo troviamo di seguito; infatti; nel *Rosarium Philosophorum* leggiamo il seguente componimento:

*"Se ne alzano a volo due di aquile e si bruciano le penne: e sulla terra nuda ricadono; e già hanno riacquistato le penne."*

### **L'archetipo di Persefone e Kore.**

Se vogliamo tratteggiare le caratteristiche di Beldam e di Coraline, possiamo affermare che Beldam è Persefone e Coraline è Kore. Persefone è una dea oscura e malvagia: è la grande madre regina malvagia, come Venere di *Amore e Psiche* e come Grimilde e Beldam; è quindi una divinità malvagia; ella è il lato oscuro della luna. Kore/ Luna è più timida e più buona, e in quanto timida e introversa, ella è il lato luminoso della luna.

Persefone, Proserpina per i Romani, è la Regina Oscura, la Regina dell'Oltremondo, in quanto compagna di Ade. Beldam è quindi la Regina Oscura Persefone, la Regina dell'Oltremondo: Coraline, infatti, è andata nell'Oltremondo, a scontrarsi con la Regina Oscura. È possibile quindi affermare che la favola di *Coraline e la porta magica*, sia il libro che il film, racconti la storia della morte e resurrezione di una bambina.

Come mai i genitori di Coraline non ricordano più di essere stati rinchiusi nella sfera di vetro con la neve?

Perché molto probabilmente sono rinati essendo morti anche loro; e quando si rinasce si cancella l'oscurità precedente. La conferma di questa mia interpretazione arriva dal libro di Neil Gaiman stesso, dove nella sua introduzione al racconto, spiega che la prima versione della sua storia narrava:

*"La storia di Coraline, una bambina minuta per la sua età, che si trovò in grandissimo pericolo. Prima che tutto fosse finito, Coraline aveva visto ciò che si nascondevano dietro gli specchi, l'aveva scampata bella con una mano malvagia e si era ritrovata faccia a faccia con l'altra sua madre; aveva salvato i suoi veri genitori da un destino peggiore della morte e aveva trionfato su ogni avversità. Questa è la storia di Coraline, che perse i suoi genitori, per poi ritrovarli, e che si salvò."*

Un altro accenno alla morte da parte di Neil Gaiman lo si trova a pagina 43 del racconto originale:

*"La porta si aprì su un corridoio buio: i mattoni erano scomparsi, come se non ci fossero mai stati. Da quel corridoio veniva un agghiacciante odore di stantio: l'odore di qualcosa di molto vecchio e di molto lento."*

Un'altra citazione la troviamo a pagina 65:

*"Coraline fece un respiro profondo e avanzò nel buio, dove strane voci sussurravano e venti lontani fischiavano. Adesso aveva la certezza che dietro di lei ci fosse qualcosa: qualcosa di molto vecchio e di molto lento... E chiuse gli occhi davanti al buio. Alla fine urtò contro qualcosa: la poltrona di casa sua: era a casa."*

Questi tre passaggi del racconto originale di Neil Gaiman parlano che Coraline ha visto la morte e l'ha attraversata, vincendo con la sua sfida, e quindi rinascendo ad una nuova vita.

Ma non dobbiamo interpretare la morte come quella fisica: la morte di Coraline e dei suoi genitori è una morte dell'anima, quella che ogni giorno sembra essere presente in una grande quantità di esseri umani.

### **Il lato oscuro di Dama Galadriel.**

Nemmeno la meravigliosa ed eterea Dama Galadriel, la Regina Apollinea degli Elfi della Terra di Mezzo, è immune dal lato Dionisiaco di Persefone e del Sol Nigero: quando infatti Frodo Baggins le mostra il suo fardello, ovvero l'Unico Anello, subito dopo aver guardato nelle profondità dell'acqua dello specchio di Galadriel, la Dama per qualche minuto tira fuori tutta la sua furia e tutto il suo lato oscuro e Dionisiaco, rivelando anche lei un cuore pieno di avidità e di desiderio di potere sugli altri:

*“Frodo: se me lo chiedi, io ti darò l’unico anello!*

*Galadriel: me lo offri di tua iniziativa? Non nego che il mio cuore lo ha desiderato a lungo! al posto dell’Oscuro Signore tu avresti una Regina! Non oscura, ma bellissima e terribile come l’alba! infida come il mare!, più forte delle fondamenta della terra!, e tutti mi ameranno disperandosi!”*

Mentre Dama Galadriel pronuncia queste parole, la sua figura sprigiona una luce accecante, ma diviene per un attimo anche nera e oscura. Tuttavia, il suo lato oscuro, il lato di Persefone Oscura, non riesce a dominare, e Galadriel infatti dice:

*“Ho superato la prova! me ne andrò all’ Ovest, ma rimarrò Galadriel.”*

Secondo la mia interpretazione, Galadriel è riuscita a rimanere con il lato Apollineo, perché ha rigettato l’oscurità di Persefone Oscura legata al dominio e al potere. Su questa figura dell’Universo Tolkeniano ci sarebbe tanto altro da dire, ma per il momento in questa sede va bene così.

L’ombra è presente in ogni personaggio nelle fiabe, come del resto ha scritto anche la psicoanalista Marie Louise Von Franz nella sua raccolta di due cicli di conferenze intitolata *L’ombra e il male nella fiaba*. Così si può affermare che anche Coraline e il gatto hanno la loro ombra, mentre Beldam rappresenta il male.

### **Simbologia della chiave.**

Nella favola di *Coraline* si fa spesso riferimento alla chiave. Viene spiegato che la chiave è soltanto una: perché una è la psiche e l’anima di una persona. Inoltre, la strega Beldam ingoia la chiave. Anche questo è un riferimento alla dea Demetra, che durante il banchetto di Tantalo ingoia la chiave. Ma quando Coraline apre la porticina per entrare nell’altro mondo, è un possibile riferimento all’apertura della porta che conduce al regno dell’Oltremondo. Nella mitologia egizia, infatti, la *Chiave della vita o Croce ansata*, permette a chi la possiede l’accesso al regno dei morti, ai misteri della vita e dell’universo e all’anima umana. Ecco perché sostengo che la storia di Coraline, tra i tanti significati nascosti, racconta anche la storia di una bambina che raggiunge il regno dei morti. La storia originale, che inizialmente Neil Gaiman voleva scrivere, era la storia di una bambina che salvava i suoi genitori da un destino peggio della morte. La chiave è qualcosa che permette di aprire porte, cancelli, armadi, ma anche la psiche e l’anima. Ed è per questo che, come l’anima individuale è unica, così lo è anche la chiave per accedervi e penetrare in fondo ad essa. Concludo questo mio studio con alcuni versi tratti dall’*Inno a Demetra* attribuito a Omero:

*“Comincio a cantare Demetra dai bei capelli, e la sua figliola dalle caviglie sottili, che Adoneo rapì glielo concesse Zeus onniveggente, signore del tuono, ingannando Demetra dalla spada d’oro, dea dalle splendide messi, mentre giocava insieme alle floride figlie di Oceano...”*

*Stupita la fanciulla protese entrambe le mani per cogliere il bel balocco, ma la ampia terra si aprì, e uscì il signore figlio di Crono che ha molti nomi con i suoi cavalli immortali. Afferrò la ragazza e la condusse sul suo carro d’oro.....*

*Ma quando entra nella terra, levò un lunghissimo grido: echeggiarono le vette dei monti e gli abissi del mare alla sua voce immortale, e la vendibile madre la senti. Un acerbo dolore le prese il cuore... e si lanciò come un uccello sulla terra e sul mare, alla sua ricerca. Per nove giorni allora l’augusta Demetra vagò sulla terra, stringendo in mano fiaccole ardenti... e le venne incontro Ecate, con in mano una torcia, la quale le disse: “Augusta Demetra, chi fra i mortali ha rapito Persefone? Infatti, ho sentito le sue grida, ma non ho visto con i miei occhi chi fosse!” .....*

*Persefone diventa così la dea oscura, che vuole separarsi da tutti gli Dei dell’Olimpo, finché non riavrà la sua adorata figlia. Inoltre, nel suo cuore medita un piano terribile contro i mortali: colpire i loro raccolti. Nessun dio riesce a convincerla, e la dea si rifugia a Eleusi. Così diventa la dispensatrice di abbondanza, ma allo stesso tempo è la dea della distruzione di ogni raccolto: Persefone è il bene e il male, la distruttrice di ogni cosa e la dispensatrice di abbondanza.*

**BIBLIOGRAFIA:**

*Coraline: Neil Gaiman, Edizioni Mondadori.*

*Coraline e la porta magica: Film di Henry Salick, Focus features, Laika Entertainment, Pandemonium films.*

*J. R. R. Tolkien: Il Signore degli Anelli: La compagnia dell'anello, Edizioni Bompiani.*

*Carl Gustav Jung: Psicologia e Alchimia, Bollati Boringhieri.*

*Carl Gustav Jung: Mysterium Coniunctionis, Bollati Boringhieri.*

*Marie Louise Von Franz: L'ombra e il male nella fiaba, Edizioni Bollati Boringhieri.*

*Aleksander Nikolaevic Veselovskij: La fanciulla perseguitata.*

*Inni Omerici, Edizioni Bur/ Rizzoli.*

*John Keats: Poesie, Edizioni Mondadori.*

*Didascalia delle immagini: copertina della locandina del film "Coraline e la porta magica ", e delle diverse edizioni del libro di Neil Gaiman; fonte: Google.*