

ALICE IN WONDERLAND

(*Scheda a cura di Leonardo Moggi*)

CREDITI

Regia: Tim Burton.

Soggetto: dai romanzi “Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie” e “Attraverso lo specchio” di Lewis Carroll.

Sceneggiatura: Linda Woolverton.

Fotografia: Dariusz Wolski.

Montaggio: Chris Lebennon.

Scenografia: Robert Stromberg.

Musiche: Danny Elfman.

Costumi: Colleen Atwood.

Interpreti: Mia Wasikowska (Alice), Johnny Depp (Cappellaio Matto), Anne Hathaway (Regina Bianca), Helena Bonham Carter (Regina Rossa), Stephen Fry (Stregatto), Crispin Glover (Illosovic Stayne, il Fante di Cuori), Christopher Lee (Ciciarampa), Michael Sheen (Bianconiglio), Alan Rickman (il Brucaliffo), Matt Lucas (Pincopanco e Pancopinco), Timothy Spall (Segugio), Barbara Windsor (Ghiro), Noah Taylor (Leprotto Marzolino)...

Casa di produzione: Walt Disney Pictures.

Genere: Fantastico.

Origine: USA.

Anno di edizione: 2010.

Distribuzione (Italia): Walt Disney Studios Motion Pictures.

Durata: 108 min.

Sinossi

Alice teme di essere pazza. Da quando è piccola continua a fare sempre lo stesso sogno, non sta mai attenta quando le parlano, è diversa dal resto della buona società che frequenta e non si integra nelle regole del suo mondo. Affinché non rimanga zitella come la zia, che senza marito pazza lo è diventata sul serio, i parenti le combinano il matrimonio con un ottimo partito: un giovanotto integrato, conformato, di nobile lignaggio e con qualche problema digestivo.

Al grande ricevimento nel quale le verrà fatta la proposta, però, le visioni di Alice si fanno insistenti, il ticchettio di un orologio sembra ossessionarla e, sul più bello, vede comparire un coniglio in doppiopetto che le indica che è oramai tardi. Alice lo segue nella sua tana e finisce in quel mondo che aveva sognato fin da piccola, dove scopre che esiste una profezia riguardo una sua omonima la quale, con l'aiuto del Cappellaio Matto, del Coniglio Marzolino ecc. ecc., sconfiggerà una creatura malvagia liberando il regno dalla tirannia della Regina Rossa e riportando al trono la sorella più bella, la Regina Bianca.

(Gabriele Niola su *Mymovies.it*)

ANALISI SEQUENZE

1. Titoli di testa

Subito i toni gotici si impossessano del film. E la musica sospesa evoca per convenzione ricordi di storie horror e fantastiche, creando un rapporto empatico con le immagini. Una carrellata aerea si allontana da una luna piena coperta da nubi nere per andare ad allargarsi sulla veduta dall'alto di Londra, avvolta dalla nebbia, su cui svetta la torre del Big Ben con l'orologio che segna le dieci di sera. Impossibile non notare l'analogia figurativa tra la luna, simbolo della femminilità (Alice), e l'orologio ovvero il tempo, che è uno dei temi di questo film come dell'originario testo di Carroll. L'orologio spicca anche per il colore giallo oro, molto caldo, che ritroviamo nei titoli e, dopo un volo sulla cupa Londra, anche nelle finestre della casa di Alice da cui il regista Tim Burton inizia la rivisitazione di uno dei classici più popolari della letteratura infantile. Non restava, infatti, che il Paese delle meraviglie, il “sotto-mondo”, uno degli ultimi spazi dell'immaginario più onirico e visionario, a non essere ancora occupato dal genio lunare di Tim Burton. Dopo averci portato in giro nel suo personalissimo ottovolante, fatto di sogni privati, ossessioni infantili e miti dell'intera cultura occidentale, Burton arriva a Lewis Carroll. La sua attenzione è rivolta, in questo caso, a un classico della letteratura inglese che, già in sé, racchiude e presenta un mondo meraviglioso. Tuttavia, il riferimento è non solo ad “Alice nel paese delle meraviglie” ma anche ad “Attraverso lo specchio”, come del resto accade spesso quando si affronta questo personaggio.

Un approdo in qualche modo atteso e, nel senso migliore, prevedibile per un talento creativo che ha sempre saputo buttarsi nel pozzo della fantasia e che, ripetutamente, ha “attraversato lo specchio”. Classico esempio di genio singolare e non sempre compreso, Burton si forma paradossalmente nel decennio che pare il meno adatto alle sue incursioni nel fantastico e nel delirio, quegli anni Ottanta che, negli Stati Uniti, coincidono con il contrabbando su scala planetaria dei muscoli di S. Stallone e A. Schwarzenegger, dei valori reaganiani del successo a ogni costo e del darwinismo più pragmatico. Burton comincia a porre le fragili basi della sua epica – minore e scalcinata – proprio in una società incentrata sull'imposizione della forza, sul rampantismo che non sembra contemplare nemmeno la possibilità di sguardi sghembi sulla realtà; un'epica costruita intorno a un Cinema da serie minori, ai fumetti anni Cinquanta. *Alice in Wonderland*, da una parte, è un canto cupo e minaccioso su di un'umanità terminale, un'opera che ha spiazzato gli ultrà del suo cinema, mantenendo però aperto lo sguardo che indaga il sotto-mondo nascosto alla vista; dall'altra, pare cedere alle lusinghe di un panorama culturale – questo sì maggioritario – in cui le favole visionarie devono passare per i territori del fantasy e del suo recente recupero.

2. Il padre di Alice Kinsley

Notiamo subito la diversità rispetto alla trama dell'originale Alice di Carroll (il romanzo “Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie”) che vale la pena ricordare qui di seguito.

Seguendo un coniglio bianco (in alcune traduzioni, il “Bianconiglio”), Alice cade letteralmente in un onirico mondo sotterraneo fatto di paradossi, di assurdità e di nonsensi. Nella caccia al candido animale le accadono le più improbabili disavventure. Segue il coniglio attraverso la tana, ma cade (lentamente) in uno strano tunnel. Arrivata in fondo, trova una stanza piena di porte, tutte chiuse e tutte minuscole. Guardando attraverso una serratura, scorge un bellissimo giardino e vuole raggiungerlo, ma lei è troppo grande per passare attraverso la porta. Allora scorge una chiave sopra un tavolo di vetro, ma lei è sempre troppo grande per varcare la soglia. Viene in suo aiuto una bottiglia con su scritto: “bevimi”. Infatti, il contenuto la fa rimpicciolire ma, giunta alla porta, si rende conto d'aver lasciato la chiave sul tavolo. Assaggiato un pasticcino, comparso dal nulla, con su scritto “mangiami”, Alice diventa enorme. Ora può prendere la chiave ma, di nuovo, non passa dalla porta. Affranta, scoppià in lacrime che allagano la stanza.

Ritrovata la bottiglia, riesce a rimpicciolirsi e, scomparsa la stanza, si trova in compagnia di un topo e di altri animali (parrocchetto, dodo, aquilotto). Il topo abbozza una storia ma, poi, scatta la “corsa confusa” dove tutti gli animali corrono in circolo, chi inizia dopo chi smette prima. Alla fine della corsa, però, tutti sono asciutti.

Allontanatosi da questa compagnia, Alice ritrova il coniglio bianco e la sua cassetta. Entrata in casa per cercare guanti e ventaglio del coniglio, mangia di nuovo, diventando ancora una volta enorme, tanto che le braccia le escono dalle finestre. Il coniglio, allarmato, chiama a raccolta Bill la lucertola che prova a passare attraverso il camino, ma Alice lo scaccia con un calcio. Fallita la spedizione di Bill, il coniglio tira sassi ad Alice che però diventano pasticcini. La ragazzina ne mangia uno e, ridiventata piccolissima, fugge dalla casa.

Scansato il pericolo del cucciolo gigante, Alice s'intrattiene con il Bruco Blu che fuma un narghilè sopra a un fungo. Prima di andarsene, dopo essere diventato farfalla usando una nuvola di fumo come bozzolo, il bruco le rivela che le due parti del fungo la possono far crescere e rimpicciolire a suo piacimento. Al primo tentativo, Alice si ritrova con un collo lunghissimo, tanto che un piccione la scambia per un serpente. Ritrovate le giuste proporzioni, Alice si rimette in moto.

Nel bosco giunge alla casa della Duchessa. Assiste allo scambio d'inviti di due messi (un pesce e un ranocchio) con cui la Regina di Cuori invita la Duchessa a una partita di croquet. La casa della Duchessa è molto strana: lei culla, infastidita, un bambino che urla e starnutisce per l'aria satura di pepe, mentre la cuoca che rimesta la zuppa, di tanto in tanto, lancia stoviglie e pentole in ogni dove. La Duchessa lascia però presto Alice per andare a prepararsi alla partita, donandole il bimbo in fasce che si trasforma in porcellino e corre via nel bosco.

Dopo aver scambiato quattro chiacchiere con il gatto del Cheshire che sogghigna e compare e scompare a pezzi, Alice giunge alla casa della Lepre Marzolina che sta prendendo il tè con il Cappellaio Matto. Questi due personaggi, in compagnia del ghiro, prendono il tè cambiando continuamente posto, spostandosi di tazza in tazza. Alice viene così a sapere che l'orologio del cappellaio segna sempre il giorno, ma non l'ora, e le viene sottoposto un indovinello:

«*Perché uno scrittoio è come un corvo?*». Indovinello a cui non c'è soluzione. Dopo aver lasciato il pazzo ricevimento del tè, Alice trova la strada per il castello della Regina, dove trova dei soldati, con il corpo costituito da carte da ramino di picche, che dipingono di rosso le rose che, per sbaglio, sono state piantate bianche. In quel momento, arriva il corteo della Regina: ci sono le carte di picche (in inglese “spades”, spade o anche vanghe, quindi sono i giardinieri), di quadri (in inglese “diamonds”, i cortigiani), di fiori (in inglese “clubs”, ma anche bastoni, quindi le guardie), di cuori (in inglese “hearts”) che rappresentano i principi di sangue reale. La Regina, subito aggressiva (rappresenta la Furia), invita Alice a giocare a croquet, ma il campo è pieno di buche, si utilizzano le carte come porte, istrici come palle e fenicotteri come mazze. Il gioco diventa una grande confusione di giocatori che urlano e giocano all'unisono. Spesso le porte (le carte) devono assentarsi per decapitare chiunque capiti a tiro alla Regina che ne sentenzia la morte. Riappare la Duchessa, momentaneamente uscita dalla prigione in cui la Regina l'aveva destinata, e presenta ad Alice il grifone che, con fare autoritario, la porta a fare la conoscenza della “finta tartaruga”. La finta tartaruga serve a fare il finto brodo di tartaruga (allegoria del vero brodo di tartaruga che si fa con la carne di vitello). La tartaruga racconterà ad Alice di come studiava sul fondo del mare e mostra, in coppia con il grifone, la quadriglia delle aragoste. Alice deve interrompere l'ascolto perché, nel frattempo, è stato istituito il processo in cui si giudicherà il Fante di Cuori, accusato d'aver rubato le tartine pepate. Al processo, annunciato dal coniglio bianco che ora è abbigliato come un araldo, sono presenti i giurati (varie specie di animali), i testimoni (il Cappellaio Matto, la cuoca della Duchessa e la stessa Alice). Il ritrovamento di una lettera senza firma, con una poesia senza senso, convince tutti che il vero colpevole sia il Fante di Cuori. «*Sentenza prima, verdetto poi*», declama la regina, ma Alice (che ha iniziato a diventare sempre più grande) dissentiva e, quando si alza per testimoniare, la sua gonna spazza il tavolo della giuria facendo cadere tutti i giurati. Dopo poco, è diventata così grande che non si preoccupa più di re e regine, ritrovando la giusta misura della realtà: «*Non siete altro che un mazzo di carte*»...

Il sogno finisce con Alice che si risveglia tra le braccia della sorella e, quindi, si dirige a casa per l'ora del tè.

Nel film, fin dalle prime battute, si nota la diversità rispetto alla storia letteraria che inizia in un caldo pomeriggio con Alice e sua sorella che sta leggendo un libro; incipit che ci trasporta subito in una situazione leggiadra e infantile. Mentre qui la prima cosa che vediamo è il volto di un anziano signore che sentenzia: «*Tu devi aver perso il lume della ragione, questa impresa è impossibile*», ripreso in primo piano, mentre alle sue spalle, leggermente fuori fuoco – e per questo, ambiguo e inquietante –, si trova un altro uomo anziano impettito che rafforza l'immagine di un ambiente austero e paludato. La frase fa subito riferimento a uno dei temi narrativi centrali, ovvero quello della follia e del sovvertimento delle regole. La conversazione degli adulti, durante la quale il padre di Alice difende le sue idee innovatrici, è interrotta dall'arrivo della piccola Alice che, nella sua camicia da notte bianca, contrasta con i colori scuri della casa e degli abiti degli adulti.

3. Alice e il padre: racconto dell'incubo

La bambina è biondissima, pallidissima e con gli occhi cerchiati (come molti dei personaggi emarginati di Burton, si pensi a *Edward mani di forbice*) a causa dei suoi strani incubi notturni, popolati da bruchi blu e conigli bianchi con il panciotto. E così ritorna anche il tema della pazzia.

La bambina, infatti, ha paura che questi incubi sconvolgenti siano l'effetto della propria follia. Il padre bonariamente scherza con lei dicendole che sì, effettivamente, è pazza, ma i migliori sono proprio i pazzi ovvero chi sovverte le regole, chi riesce, attraverso uno sguardo nuovo e innovativo, ritenuto però fuori della ragione, a cambiare il mondo, a intraprendere un cammino diverso e migliore. Questo il teorema del film che viene enunciato fin dall'inizio e che anticipa quello che sarà il percorso formativo intrapreso da Alice. L'aspetto dark del film che subito emerge sembra, in realtà, avere a che fare con il sottotesto biografico di Carroll più che con l'atmosfera sognante e surreale del libro. Come spesso hanno sottolineato i biografi di Carroll, infatti, la vita e, in particolar modo, l'infanzia dello scrittore non sono certo state idilliache.

PER SAPERNE DI PIÙ:

Charles-Lutwidge Dodgson, universalmente conosciuto con lo pseudonimo di **Lewis Carroll**, (1832-1898), aveva tre fratelli e sette sorelle; visse i primi undici anni della sua vita in campagna perché suo padre era parroco di un paesino del Cheshire, in Inghilterra. Carroll a volte parla della propria infanzia descrivendola come il più meraviglioso dei paradisi e i biografi liquidano l'inquietante passione di Carroll per le bambine sostenendo che queste gli ricordavano l'infanzia felice. *Nonsense*, verrebbe da dire, come esclamerebbe la stessa Alice nella storia: “sciocchezze”. La vita non è mai così semplice e, in ogni caso, Carroll uscì piuttosto malconcio da quell'infanzia così splendida. Erano undici fratelli, ma soltanto tre si sposarono: l'ambiente familiare non sembrava favorire quella che all'epoca rappresentava l'unica possibilità di avere una vita sessuale normale. Carroll e sei delle sorelle balbettavano e un tale difetto del linguaggio, probabilmente, rese ancora più dura la permanenza di Dodgson nella scuola di Rugby. Vi fu mandato all'età di quattordici anni (balbuziente, delicato, sensibile, di aspetto quasi femminile) e vi rimase in collegio fino ai diciassette. A quanto pare fu per lui un'esperienza brutale: alcuni biografi sostengono che la sua sessualità traumatizzata risalga a quel periodo. Ad ogni modo, rimase per sempre un uomo fatalmente scisso. Era buono di natura, debole, docile e non ebbe il coraggio di opporsi ai desideri del rigido padre. Carroll adorava il teatro e aveva un animo artistico, giocherellone, ribelle e creativo. Ma la voce del padre (l'interiorizzazione delle sue aspirazioni, il dover essere) lo spinsero a prendere gli ordini minori e a diventare diacono.

Percorse la vita su due strade divergenti. Dodgson il reverendo, vestito in nero da capo a piedi, conservatore fino all'estremo in tutte le sue manifestazioni religiose o politiche, lezioso e baciapile, bacchettone al punto di abbandonare un teatro, furibondo, se un attore entrava in scena vestito da donna. E Carroll il geniale trasgressore, con un senso dell'umorismo che poteva mandare a gambe all'aria tutte le convenzioni, appassionato di un'arte d'avanguardia quale era ai tempi la fotografia,

anticonformista, dedito a tastare le bambinette. Era, insomma, un rappresentante perfetto della dualità, la repressione e l'ipocrisia dell'epoca vittoriana: non dobbiamo dimenticare che Stevenson scrisse “Lo strano caso del dottor Jekyll e del signor Hyde” (una storia che a Carroll calza a pennello) nel 1886, vale a dire in pieno apogeo della regina Vittoria.

Professore di matematica, visse quarantasette anni all'Università di Oxford, dove insegnava. A quanto pare era un pessimo professore: gli studenti disertavano in massa le sue lezioni.

Lewis Carroll incontra Alice Liddell, una bambina di dieci anni, figlia del decano del Christ Church Collage, Henry George Liddell, in onore della quale scrisse il celeberrimo “Alice nel paese delle meraviglie” e il seguito “Attraverso lo specchio”. Un giorno, il 4 luglio 1862 (Carroll aveva trent'anni, Alice dieci), Dodgson raccontò alle bambine una storia stupenda, la cui protagonista era una certa Alice che cadeva nella tana di un coniglio bianco. Alice, entusiasta, gli chiese di scrivere il racconto e di regalarglielo. E Carroll si mise all'opera la sera stessa.

Il manoscritto della prima versione del libro, intitolato “Le avventure di Alice sottoterra” e illustrato con disegni dello stesso Dodgson, fu ultimato soltanto a novembre del 1864. Il rapporto fra Carroll e Alice era ormai andato in frantumi; tuttavia, lui gliene fece dono. La rottura avvenne nell'estate del 1863, dopo un diverbio con la signora Liddell. Alcuni biografi affermano che Dodgson chiese la mano di Alice e fu respinto in malo modo (la bambina aveva undici anni, lui trentuno), tanto che l'amicizia cessò del tutto. In realtà, studi recenti raccolti nel libro “Lewis Carroll. La vera storia del papà di Alice” di Karoline Loach confutano la teoria relativa alle tendenze pedofile di Carroll, sostenendo e provando con alcuni documenti che la signora Liddell allontanò Carroll per i pettegolezzi suscitati dalle galanterie di Carroll verso la governante e la maggiore tra le sue figlie, ragazza già grande e molto attraente. Inoltre, sembra che anche l'immagine biografica di Carroll che morì vergine e pedofilo represso, sia falsa: dai suoi diari risultano, sostiene la Loach, numerose relazioni con donne adulte, nubili e sposate. L'attenzione di Carroll per le giovanissime amiche era invece la sua proiezione per un candido ideale di bellezza che lo scrittore cercava di rappresentare con fotografie, allora arte rivoluzionaria, di bambine ritratte come tanti piccoli folletti.

E Alice? I suoi contemporanei raccontano che fu una donna di singolare bellezza e fascino: il principe Leopoldo, figlio più piccolo della regina Vittoria, se ne innamorò perduto quando la conobbe, anche se un matrimonio con una plebea era assolutamente fuori discussione. Nel 1928, Alice fu costretta a mettere all'asta il manoscritto di “Alice nel Paese delle meraviglie”. Aveva 76 anni e viveva sola con l'ultimo figlio Caryl: i due figli maggiori erano morti nella prima guerra mondiale e il marito era deceduto circa due anni prima. Povera e anziana, fu proprio il regalo di Carroll a salvarla dalla miseria e a permetterle di sistemare la sua casa che cadeva a pezzi.

4. In carrozza

Facciamo un salto di 13 anni e così Burton si immagina un'Alice più adulta e meno spensierata di quella immaginata da Carroll e ritratta nell'animazione della Walt Disney.

Prima d'ora Burton ha creato i propri mondi fantastici, ha esplorato il rapporto tra il mondo di Sopramondo e quello sotterraneo, di volta in volta in maniera drammatica, divertente o gotica. Ora, però, ha davanti a sé un mondo meraviglioso, autonomo, preesistente in ambito letterario, ma anche in quello figurativo e cinematografico, che ha nutrito il vasto immaginario che spettatori e lettori di tutto il mondo hanno assimilato grazie anche a una iconografia ben nota. Iconografia che va dagli originali disegni di John Tenniel, parte integrante della prima edizione dell'opera, fino all'Alice disneyana che ne recupera certi elementi passando attraverso l'opera di Arthur Rackham.

A questo proposito riteniamo limitativo, nell'affrontare quest'ultima versione di Alice, fare riferimento solo al testo letterario senza considerare l'impatto prodotto dallo sviluppo iconografico e le trasformazioni operate anche su questo versante. Trasformare la bambina Alice in una ragazza, tenendo conto della fortuna che il personaggio ha avuto anche nell'ambito cinematografico e di

illustrazione letteraria, vuol dire trasformare, in primo luogo, la sua immagine, innovandone l'iconografia. In tal modo, attraverso la mutazione significativa dell'età del personaggio principale, procedere alla trasformazione, di tutti gli altri personaggi, prima ancora che degli snodi narrativi.

Lo sviluppo narrativo viene, in un secondo momento forse. Prendere come protagonista non la bambina Alice ma la ragazza che si appresta a riconoscersi come donna è anche un modo per non lasciarsi imbrigliare troppo da un'immagine di Alice che ha mantenuto, tutto sommato, tratti ben riconoscibili da quando fu disegnata per la prima volta a oggi (e sono passati quasi centoquaranta anni). Burton, dunque, compie una scelta: quella di lavorare soprattutto sui personaggi. Non c'è più una protagonista (Alice bambina), ma due (Alice donna e il Cappellaio Matto). È attraverso questa decisione che prende corpo il lavoro sul testo e sulla sua distorsione. Il mondo di Carroll subisce, a sua volta, un rovesciamento.

Dopo il dialogo rassicurante con il padre, il dialogo di Alice con sua madre ha toni più formali. La donna rimprovera alla ragazza un comportamento e un abbigliamento non appropriati. Ancora un discorso sulle convenzioni e sulle regole da sovvertire, venato di humour nonsense (implicita allusione allo stile di Carroll) quando Alice chiede provocatoriamente alla madre se avesse potuto portare un merluzzo a mo' di cappello se solo questo fosse consono alle regole civili.

In effetti Carroll usa abbondantemente il nonsense, il gioco di parole e le invenzioni linguistiche per mettere in discussione il senso della realtà, anche quella che si trova alla fine di una tana di coniglio o dietro a uno specchio. Cerca di mettere in crisi il mito dell'ordine e della moralità inseguito dalla società vittoriana perché, come ci insegnano i sogni e le fantasie dei bambini, c'è sempre qualcosa che sfugge alla nostra ragione.

5. Festa di fidanzamento

L'arrivo al castello è caratterizzato da una inquadratura totale, in campo lunghissimo, della magnifica tenuta che introduce l'ambiente nobiliare degli Ascott. La conversazione di Alice e della madre con gli Ascott è raccontata mediante campo-controcampo che ha la funzione di mettere in contrasto le due donne. Lady Ascott, altezzosa e irritata, e Helen Kinsley, in evidente imbarazzo per il ritardo al ricevimento. Alle loro spalle, gli ospiti nello splendido parco.

La musica diegetica (interna al mondo narrativo del film e quindi udita dai personaggi) propone una sonata classica per archi che sottolinea, convenzionalmente, l'epoca, la raffinatezza della classe sociale dei protagonisti ma anche, con una sorta di contrappunto anempatico, la tensione implicita nella conversazione tra le due donne, mal celata dietro le regole del bon ton di un aristocratico contegno. La ricerca della simmetria si lega alla volontà, da parte del regista, di esprimere, con l'equilibrio formale delle composizioni, il mondo apparentemente ordinato e rigoroso dell'Inghilterra vittoriana. Allo stesso modo, le leziose e disciplinate coreografie dei balli tra i nobili invitati diventano metafora di quel tempo. Ben presto Alice si rende conto che tutta la festa è stata organizzata in onore del suo fidanzamento con il figlio degli Ascott. Il futuro consorte ha il fascino di un pollo spennato e la disponibilità di una vecchia zitella.

Di fronte a decine di ospiti impettiti davanti al gazebo dove stanno per annunciare le nozze imminenti, Alice scatta all'inseguimento di un provvidenziale coniglio bianco. Il Bianconiglio, con il suo senso dell'urgenza, è il richiamo al tempo che passa e che continuamente sollecita Alice.

Se nel testo troviamo Alice in un mondo naturale, il film comincia a prendere forma in un giardino "reale" estremamente elaborato, con le coltivazioni, le siepi che formano strutture labirintiche. È qui che sta per avere luogo la pomposa cerimonia di cui Alice è la diretta interessata e di cui è stata tenuta all'oscuro di tutto. Questo strano giardino meraviglioso è, in realtà, lo spazio dell'artificiale, del contraffatto: metafora di un mondo edulcorato, noioso e ipocrita che assomiglia veramente tanto alla corte che circonda la perfida Regina Rossa. Del resto, oltre al Bianconiglio, tanti altri "segni"

presagiscono gli strani incontri che Alice farà nel Sottomondo: il bruco sulla spalla del promesso sposo che anticipa il Brucaliffo, le gemelle simili, nella loro doppiezza, a Pincopanco e Pancopinco, la follia della zia che verrà ricordata nei personaggi del Cappellaio Matto e del Leprotto Marzolino, l'idea del volo che la stessa Alice proverà precipitando nella tana del coniglio.

La ricerca del giardino che l'Alice romanzesca intraprende scorgendolo da una porticina dello strano luogo in cui è caduta seguendo il Bianconiglio, è già, in partenza, svanita. La nostra nuova Alice è già nel giardino. E da questo giardino estremamente curato, segno di una natura piegata a disegni precisi, luogo di rituali dell'alta società, che Alice fugge, distratta proprio da quei "segni strani" che rimandano al mondo sotterraneo e meraviglioso. Il film di Burton, situando Alice già nel giardino, compie il primo di una serie di rovesciamenti.

6. Alice arriva a Wonderland

Nel testo letterario l'introduzione di Alice nel meraviglioso mondo sotterraneo ha in sé dei tratti magici, partendo dal sovvertimento delle leggi della fisica e del mondo naturale. L'eroina, infatti, scivola lentamente, quasi galleggiando, nel pozzo profondo che la tana del coniglio nascondeva, ma non sembra preoccuparsi, anzi si interroga piacevolmente sorpresa di questa stranezza. Ha tempo per pensare. Non solo, addirittura rischia di appisolarsi. Attorno a lei, in questa lenta e gradevole caduta che stimola riflessi e il porsi domande (alcune opportune, altre assurde), sono sospesi degli oggetti. Nel film, invece, siamo trascinati in una vera e propria caduta. Un precipitare verso il basso che si configura subito come un abisso. Non c'è più il tempo della riflessione ma quello della paura, e, alla fine, quello della corsa e dello spaesamento. Alice si ritrova a testa all'ingiù. In effetti, la ragazza che desidera un altro punto di vista, si ritrova in un 'paese delle meraviglie' dove tutto è rovesciato, un mondo allo specchio dove la logica è l'analogia e il rigore è il paradosso, dove l'alto e il basso, il piccolo e il grande s'invertono e si corrispondono.

La scena in cui Alice cerca di aprire le porte acquista un valore fortemente simbolico. La porta spesso è il simbolo non solo dell'ingresso ma anche dello spazio segreto che vi è dietro, del potere misterioso su cui essa si apre. Il detttaglio della maniglia della porta che non si apre (enfatizzato da un'inquadratura dal basso verso l'alto), tirata nervosamente da Alice, il montaggio con stacchi veloci e la musica cupa e ansiogena rendono ancora più esplicita la necessità e l'urgenza della protagonista di accedere a luoghi diversi e di esplorare nuove possibilità esistenziali.

Per entrare nella porta d'accesso la protagonista diventa piccolissima, poi gigantesca, poi di nuovo minuscola. 'Diventare grandi' significa diventare adulti. Ma qual è la grandezza giusta? Come fare a diventare grandi senza essere chiusi, giudicanti e aridi? Come fare a rimanere piccoli senza essere sopraffatti dal vasto mondo interiore degli archetipi e delle verità paradossali? Queste le domande che danno il significato alla scena. Come nel libro, solo ridiventando piccola, 'mangiando o bevendo qualcosa' (mangiare e bere possono essere metafora dell'introiezione e dell'imparare) e ricominciando a 'sognare', Alice può continuare nel suo viaggio tra fiori che cantano e suonano in orchestra, tra farfalle con le ali a forma di toast. È questo il paesaggio metamorfico e onirico dell'inconscio. Ma il mondo dei piccoli, dell'interiorità, dell'infanzia, è tutto armonia?

Burton, ancora più di Carroll, sembra negarlo.

7. Primi incontri nel mondo di Wonderland: Pincopanco e Pancopinco, il Bianconiglio, Maliankin

Se il percorso che compie l'Alice cinematografica è soprattutto legato al primo libro, i personaggi e le vicende sono invece mischiate e integrate, con aumento di importanza di alcuni personaggi e totale elisione di altri. Consideriamo che la prima stesura di Alice portava il titolo di "Alice nel mondo sotterraneo": Burton ha dalla sua la precedente costruzione di altri paesi delle meraviglie, decisamente inquietanti e legati al mondo sotterraneo con relativi eroi, eroine e personaggi di

contorno che ne caratterizzano l’ambiente. D’altra parte, qui, il mondo delle meraviglie è chiamato Underworld. È un mondo, insomma, che Burton conosce e di cui ha affrontato e messo in luce alcuni aspetti, soffermandosi soprattutto sul contrasto con il mondo vivente della superficie. Un aspetto che evidenzia il rapporto vita-morte, mentre quello dell’Alice di Carroll presenta il sovvertimento, il rovesciamento delle regole e dei rituali che sono, in fondo, quelli dell’alta società.

Alla base, quindi, abbiamo un testo universalmente noto per la sua eccentricità legata all’ironia, alla leggerezza, al nonsense e al motto di spirito. Un testo legato al grande tema del rovesciamento che viene aggiornato dagli influssi provenienti dal mondo in cui vive il reverendo Dodgson, ossia Lewis Carroll: l’Inghilterra del periodo vittoriano. Un periodo in cui esplode il pensiero darwiniano, capace di rivoluzionare la riflessione dell’essere umano su se stesso e il suo porsi in relazione al mondo. Il mondo di Alice è impregnato dei mutamenti che stavano investendo il pensiero scientifico e che si riversavano nella società del tempo. Di questo Burton sembra non tenere conto, presentando una società irrigidita da regole e convenzioni da cui Alice fuggirà per trovare una propria identità e un proprio ruolo nel mondo (argomento questo forse più contemporaneo che ottocentesco). Ma, soprattutto, raccontando un mondo sotterraneo plumbeo, sepolcrale (il cancello cadente sembra quello di una casa “maledetta” o di un cimitero infestato da fantasmi visto in tanti film horror); il cielo è sempre cupo e minaccioso; gli inquietanti insetti che ricordano i giochi dei bambini (il cavallo a dondolo) e gli incubi dei bambini (i dinosauri), la vegetazione che esplode in una selva intricata e bizzarra. Quello di Burton è un mondo oscuro e perturbante, molto diverso da quello surreale, ma mai minaccioso, descritto da Carroll.

Nel libro, poi, i buffi personaggi che cercano di tirarla fuori, con le loro assurde, caricaturali e maldestre esagerazioni, contrastano con la saggezza supponente di Alice, bambina educata e riflessiva, i cui comportamenti riecheggiano quelli del papà e della mamma, come anche dell’Inghilterra vittoriana tutta. Nel film, subito i personaggi sottopongono Alice a una sorta di interrogatorio e Pincopanco e Pancopinco, ottusi pupazzi che rappresentano la dualità degli opposti uguali e diversi, come due gendarmi la trascinano al cospetto del Brucaliffo.

8. Il brucaliffo. Chi sei tu?

A questo punto, il misterioso Brucaliffo, che parla come un saggio orientale de “Le mille e una notte”, pone la seguente domanda essenziale: «*Chi sei tu?*».

Il personaggio di Alice non si trova a confrontarsi solo con le stranezze che la circondano e che la coinvolgono, ma anche con se stessa. Con la propria identità. Le alterità del mondo sotterraneo la mettono in una situazione ambigua nella quale la coscienza di se stessa viene meno. Non sa più con esattezza chi sia. Questo è forse il tema che Burton fa proprio con maggiore evidenza. Tanto è vero che tale difficoltà non prende forma nel momento in cui Alice entra nel mondo sotterraneo ma, come abbiamo visto, già in superficie.

I dubbi su se stessa e la difficoltà di fare una scelta, rinviandola nel tempo, sono strettamente legate, e questa nuova Alice mostra di averle già in partenza. Non sono, dunque, conseguenza del contatto con un mondo bizzarro, semmai quest’ultimo le mette in risalto.

La ricerca dell’identità è, del resto, resa metaforicamente dalla particolarità di Alice di mutare dimensioni nel corso delle sue avventure. Ora troppo piccola, ora troppo grande, la protagonista cerca di sfruttare le nuove caratteristiche del proprio corpo meglio che può, risultando piuttosto goffa. È il Cappellaio a farle notare che lei è sempre o troppo piccola o troppo grande. Finché adegua il proprio corpo alle bizzarrie del mondo in cui è precipitata non riesce a trovare equilibrio e decisione. D’altra parte, mentre Alice bambina vive la sua infanzia e le sue fantasie (di veglia e di sonno), l’Alice donna deve confrontarsi con i traumi vissuti nell’infanzia e rimossi.

Le avventure dell'Alice bambina non avevano bisogno di una famiglia, al massimo di una sorella maggiore. Qui, il vissuto di Alice deve caricarsi della morte prematura del padre, di una realtà (quella del mondo delle meraviglie) rimossa e vissuta come un incubo, ripetuto per notti e notti negli anni che attraversano l'adolescenza.

9. Il Grafobrancio e il cavaliere Ilosovic Stayne, il Fante di Cuori

È un sogno da cui non ci si sveglia neanche con un pizzicotto, nonostante sia mantenuta netta la distinzione tra "sopra" e "sotto", tra mondo tangibile e mondo immaginario avvalorato da un sistema di equivalenze che assimila Lady Ascott alla terribile Regina Rossa o trasfigura le due gemelle in Pincopanco e Pancopinco. Il film, con l'arrivo del Grafobrancio e la fuga di Alice, acquista subito le sembianze di un action movie: per il montaggio molto serrato, i movimenti della macchina da presa, la musica extradiegetica euritmica ed empatica che crea un parallelismo con le immagini. Il graffio del Grafobrancio è il segno del reale pericolo che Alice rischia nel Sottomondo. Il cavaliere Ilosovic Stayne, il Fante di Cuori, ci viene presentato per la prima volta. La sua entrata in scena caratterizza da subito la pericolosità e l'ambiguità del personaggio. Il dettaglio della mano che raccoglie il calendario dove è scritto il destino del Sottomondo. Poi, la macchina da presa si allontana, avvolgendo il personaggio e lasciandoci scoprire piano piano, con una certa dose di suspense, il volto del terribile cavaliere. Anche questo personaggio è un'invenzione di Burton, mentre i soldati a forma di carta da gioco sono un preciso rimando a Carroll.

10. La Regina Rossa: le crostate rubate

Nella fuga, di fronte a un albero dalle forme antropomorfiche, Pincopanco e Pancopinco vengono rapiti dall'uccello-drago che li trascina a testa in giù in una Wonderland brulla e desolata fino al castello della Regina di Cuori. Questo è il castello degli orrori dove predominano i neri e i rossi violenti che alludono al sangue delle vittime (il fossato che circonda il castello è pieno di teste tagliate). Burton ritrova il gusto dell'horror e del gotico americano.

La Regina Rossa è un'altra elaborazione - distorsione del personaggio cattivo che, in realtà, è una sintesi delle due caratterizzazioni della Regina del primo e del secondo libro. La Regina Rossa diventa in qualche misura l'esempio più evidente di una compressione dei mondi dei due libri di Carroll, dove la cupezza di "Attraverso lo specchio" prende il sopravvento.

I sudditi di Sottomondo sono sottomessi e spaventati dalla potente Regina di Cuori, una Grande Madre, antipatica e crudele, che giudica tagliando teste: negando così l'individualità, riducendo tutti a numeri, carte del suo gioco. Ricordiamo che Lewis Carroll scrive in epoca vittoriana: forse nella Regina di Cuori potremmo intravedere la caricatura satirica della Regina Vittoria. In ogni modo, la sovrana è sovrastante, anche l'evidenza deve piegarsi al suo volere: deve poter vincere sempre nelle sue partite di croquet. Dunque, da un lato, è la Grande Madre Terribile della società dell'epoca di Alice – incarnazione del libro di storia che bisogna per forza studiare – e, dall'altro, è l'inconscio divorante, cioè un archetipo interiore che tende a impedire la crescita e lo sviluppo della consapevolezza individuale (così come nel racconto impedisce quella del Re consorte).

Particolarmente efficace è la scena in cui la regina si presenta ispezionando i camerieri ranocchi, indiziati di aver rubato la crostata di lamponi. Questa nuova invenzione cinematografica allude al processo, descritto alla fine del romanzo, in cui si giudicherà il Fante di Cuori, accusato d'aver rubato le tartine pepate.

11. Il cavaliere è sulle tracce di Alice. Alice e lo Stregatto vanno dal Cappellaio Matto e dal Leprotto Marzolino

Alice, coscienza in evoluzione, incontra lo Stregatto, visibile e invisibile. Il "gatto stregato", fra un paradosso e l'altro, prepara l'incontro fondamentale con la follia del Cappellaio Matto e del Leprotto Marzolino. Anche lo Stregatto è una figura fantasmatica, ambigua, fluida, cangiante e

inquietante con quel tono mellifluo. Tuttavia, mentre i personaggi cambiano e si trasformano (cambiano fisicamente: Alice, Lo Stregatto, il Brucaliffo, o cambiano caratterialmente: il Segugio, il Grafobrancio), il paesaggio sembra cristallizzato, nel suo aspetto decadente e ferale, come il luogo dove si celebra il tè delle cinque. Attorno a un tavolo ci sono, appunto, il Ghiro, il Cappellaio Matto e il Leprotto Marzolino, o Bisestile. Quest'ultimo allude a un anno (bisestile) che c'è e non c'è, che è una convenzione, come quella inglese del tè alle cinque del pomeriggio e dei compleanni che, qui, infatti, sono 'non-compleanni': siamo nel senza-tempo o, piuttosto, nella caricatura delle convenzioni, dei luoghi comuni, del trascorrere e della durata.

Chioma rossa e occhi verde abbagliante, il Cappellaio Matto è un personaggio venato di tragedia e non privo di un tocco romantico. Tra la seconda metà del XVIII secolo e la prima del XIX la produzione di cappelli di feltro passava attraverso un processo chiamato "carotatura" che consisteva nell'immergere le pelli di animali in una soluzione color arancione di nitrato di mercurio. La tossicità della sostanza procurava deliri e talvolta anche demenza. Nei suoi occhi, dalle iridi cangianti per forma e colore, è leggibile non solo la follia ma anche la tristezza al ricordo dei misfatti della Regina Rossa, lo smarrimento di fronte a un paesaggio ancora devastato dalla guerra; si evince, inoltre, l'entusiasmo gioioso per il suo lavoro, il coraggio e poi il disgusto nell'impugnare una spada e, ancora, la curiosità di cercare impossibili corrispondenze (qual è la differenza fra un corvo e una scrivania?), unita all'amarezza di non riuscire a trovarle. Infine, la paura di esistere solo in un sogno destinato a svanire.

12. La Regina Bianca, il Cappellaio Matto e Alice

Attraverso il flashback in cui si assiste alla distruzione di Sottomondo da parte della Regina di Cuori emerge, ancora di più, la follia del Cappellaio Matto. Personaggio bizzarro e surreale nel romanzo di Carroll che conferma, con la sua presenza, il nonsense caratterizzante la storia, nel film di Burton diventa, invece, la vittima di un trauma, di uno shock insanabile dovuto alla guerra e alla distruzione. Una catastrofe causata dal Cicirampa, vera e propria arma di distruzione di massa, che oscura i volti dei personaggi, inquadrati significativamente dall'alto verso il basso, con la sua presenza minacciosa e poi si abbatte, come una furia, sulla popolazione festante, uccidendo con il fuoco. La disperazione del Cappellaio è ben raccontata cinematograficamente mediante un dolly a scendere che collega la casa in fiamme con il volto del personaggio, su cui l'attore Johnny Depp, all'ennesima collaborazione con Burton, disegna un'espressione che sta a metà tra lo stupore, la paura e l'amarezza. Il movimento della m.d.p. continua, girando intorno alle spalle del Cappellaio per poi salire e inquadrarlo in figura intera mentre si aggira nel rogo che si perde a vista d'occhio. Stacco sulla mano che raccoglie il cappello bruciacchiato e, ancora, la m.d.p. torna sul suo primo piano con lo sguardo vitreo, segno inequivocabile della sua follia.

13. Alla rocca tetra

È il Segugio che porta in groppa Alice al castello. Molto bella visivamente la scena in cui Alice attraversa il fossato saltando sulle teste mozzate dalla crudele regina e riesce così a entrare, attraverso un piccolo pertugio, nel palazzo reale. L'edificio è reso particolarmente imponente e inaccessibile dalla verticalizzazione delle inquadrature del campo-controcampo tra la piccola ragazza (inquadratura obliqua dall'alto) e le mura del castello(inquadratura obliqua dal basso).

Nel giardino del castello, la regina sta giocando a croquet con la gru che funge da mazza e il porcospino da palla. Interessante questa sostituzione degli oggetti con degli animali che non solo sottintende la crudeltà della regina ma, citando esplicitamente il testo letterario, ci riporta al mondo surreale di Carroll. Del resto, gli animali-oggetti non sono presenti solo in questa circostanza: vediamo porcellini-sgabelli e scimmiette-gambe di tavolini. Alice cambia ancora forma e diventa,

non riconosciuta, la favorita della regina. Alice ingigantita nelle dimensioni si presenta, infatti, agli occhi della regina e dei cortigiani, nuda e, successivamente, il Fante di Cuori cercherà di sedurla. Significativamente, la crescita di Alice non è solo un fatto di centimetri ma allude a uno sviluppo generale del personaggio che implica anche la sfera sessuale. Nel mondo reale, Alice non è più una bambina o una adolescente ed è, per questo, data in sposa. Nella realtà traslata del Sottomondo, Alice passa dalla condizione di bambina-giocattolo, che viene messa nella teiera o lanciata con un cappello, a quella di donna, grazie a una dimensione accresciuta che la farà notare e apprezzare per le sue forme femminili.

14. Mirana, la Regina Bianca e il Segugio

Per la prima volta vediamo la Regina Bianca: tanto carina quanto impalpabile e finta rispetto all'autentica e sanguigna sorella, la Regina di Cuori. Si muove manierata come una statuina animata, parla con voce vellutata. Il suo palazzo, completamente bianco, evoca sì la purezza ma è un candore marmoreo, algido.

15. La Regina Rossa e il cavaliere

Questa scena è interessante perché riesce a dare profondità narrativa al personaggio della Regina Rossa: non è soltanto una cattiva senza cuore ma dietro alla sua perfidia, e crudeltà, si nasconde una carenza di affetto, circondata com'è da personaggi ancora più perfidi di lei, come il Fante di Cuori.

16. Alice e Il cappellaio Matto

«*Hai idea perché un corvo assomigli a una scrivania?*», dice il Cappellaio Matto, riproponendo la vena surreale del nonsense di Carroll, e poi conclude, affranto: «*Sono diventato matto*».

«*Tutti i migliori sono matti*», gli risponde Alice, citando il padre defunto. Il dialogo fra i due protagonisti del film ha una funzione centrale nell'affrontare il tema della pazzia vista come sfida alle convenzioni della società. L'Alice “grande” nelle sue dimensioni è anche “grande” perché matura, consapevole e, con fare materno, consola il Cappellaio Matto. Una sorta di ribaltamento dei ruoli. Il Cappellaio Matto che fino ad ora aveva incarnato la figura del mentore e aiutante, seppure bizzarro, adesso ha bisogno dell'aiuto di Alice. Gran parte del dialogo è ripreso con dei primi piani molto ravvicinati che conferiscono alla scena un momento di intimità e di profondità narrativa.

17. Alice riprende la spada e scampa l'arresto grazie all'aiuto del Grafobrancio

Tramite l'uso del montaggio alternato vengono intercalate le scene in cui Alice cerca di procurarsi la spada a quelle scene in cui la Regina, venuta a conoscenza del tradimento del Fante di Cuori, condanna a morte Alice. Da questo momento il film assume ancora di più il ritmo e la struttura del film d'azione. E, in effetti, la storia ha tutti gli elementi tipici del percorso narrativo individuato da Vladimir Propp in “Morfologia della fiaba”. Dal mondo ordinario del Sopramondo al richiamo dell'avventura, le figure del mentore, degli aiutanti, le prove da superare, i nemici, fino al ritrovamento del mezzo magico che è, appunto, la spada Bigralace con cui poter superare la prova finale.

18. La Regina Bianca e la pozione per diventare normale

Con ironia, Burton fa diventare l'edulcorata Regina Bianca una vera e propria strega esperta di incantesimi, per creare i quali utilizza ingredienti nauseabondi che le procurano inevitabilmente dei conati di vomito.

19. Alice e il Brucaliffo

Alice, finalmente ritrovate le dimensioni normali, ascolta i consigli enigmatici del Brucaliffo.

La ragazza è persa nei meandri dell'inconscio e, a questo punto, rimpiange di non aver seguito i "buoni consigli" e di aver osato troppo. Perduta nel nonsense, ora, vorrebbe ritrovare la visione normale, quotidiana, fondata sulle certezze di quel mondo da cui era fuggita: vuole tornare a casa.

20. Esecuzione del Cappellaio. I cortigiani vengono smascherati e liberato il Cicciacià

Come abbiamo detto, il lavoro più significativo compiuto da Tim Burton (e dagli attori) riguarda l'elaborazione dei personaggi. Sulla follia nonsense del Cappellaio Matto di Carroll, Burton e Depp costruiscono la figura di clown-ribelle. È un rivoluzionario che incita la folla contro la Regina Rossa, prima ancora che Alice assuma decisamente il ruolo della paladina del bene. Tutto questo sembra condurci – in un certo senso – a dimenticarci di Lewis Carroll, della sua ironia e leggerezza. Un altro elemento narrativo interessante sono i cortigiani, simbolo di una sussiegosa omologazione, con le loro protesi fittizie applicate al solo scopo di aumentare i propri difetti fisici e uniformarsi così alle dimensioni mostruose della regina. Ribaltamento ironico della chirurgia plastica attuale che tenta di livellare su medesimi modelli estetici le persone in cerca di un consenso sociale.

21. Incontro tra i fuggiaschi. Alice e la Regina Bianca

I prevedibili rituali del fantasy sono annunciati, officiati (il senso di inadeguatezza dell'eroe prescelto, il recupero della spada dai poteri straordinari, la lotta con il temibile drago...) e, senza equivoci, è ripristinata la distinzione tra il male e il bene, al contrario del nonsense espresso nel romanzo che non consente giudizi e non propone soluzioni definitive, poiché ogni conflitto è ridotto a una questione di nome, a un problema di linguaggio.

Ma se il nonsense, da un lato, invita a sollevare dubbi e critiche sulle conoscenze e a mettere in discussione i percorsi del senso fondati sulla parola e sull'ordine simbolico, dall'altro, con il distacco ironico dal mondo, azzera le emozioni, vieta il coinvolgimento emotivo che, invece, investe i personaggi di Burton e, in particolar modo, il personaggio del Cappellaio Matto: il nuovo e vero protagonista del film.

22. La scelta del paladino

Alice riceve l'ultimo saggio consiglio: «*Non si vive per accontentare gli altri, la scelta sarà solo tua*». E la ragazza, vestita da cavaliere, finalmente afferma «*Io sono Alice Kingsleigh*». Quindi, Alice riesce ad avere consapevolezza della propria identità e delle proprie scelte.

Con la sequenza del ricordo di Alice, il film ribadisce il valore psicoanalitico del viaggio nel Paese delle Meraviglie (che diventa la materializzazione del sogno che turba la protagonista fin dalla più tenera età) e lo eleva a una sorta di percorso di formazione, capace di mettere la protagonista di fronte alle responsabilità che la vita sta per farle incontrare. Ottenendo così anche il risultato di attribuire un maggior valore metaforico ai personaggi, trasformati da invenzioni fantastiche in una specie di riflesso della realtà.

23. La Battaglia. Una sfida contro l'impossibile

Questa è la sfida suprema che Alice, trasformata da Burton in una sorta di Giovanna D'Arco, deve affrontare. Interessante l'aspetto scenografico della scena della battaglia che ricorda, vagamente, alcuni quadri surrealisti di Salvador Dalì. Centrale è l'elemento della scacchiera che evoca, come spesso avviene nel film, il mondo del gioco e, quindi, dell'infanzia. Un mondo oscuro, cupo dove gli elementi riconducibili all'infanzia (le carte da gioco, gli scacchi, gli animali...) sono schegge di un incubo. Niente di quella lievità e di quella allegra bizzarria presente nel mondo di Carroll.

Il Cicciarampa è un demone che sembra imbattibile ma, ancora una volta, la vera sfida è contro se stessi, contro le proprie angosce. Il Cicciarampa viene abbattuto metaforicamente sulle rovine, simbolo del passato e delle antiche paure, mentre la volontà di Alice è quella di proiettarsi in un futuro non ingessato in vecchi valori e preconcetti.

Alice taglia la testa al Ciciarampa; dunque, anche lei, come la Regina Rossa, uccide e rinuncia a quella innocenza che nella Regina Bianca diventava addirittura stucchevole e un po' finta. Tutti i cambiamenti provocano comunque dolori e sofferenze con cui Alice dovrà confrontarsi. La testa, inoltre, diventa l'elemento simbolico più significativo.

In un film dove i corpi mutano continuamente (quello di Alice, ma anche i corpi artefatti dei cortigiani, quello del Brucaliffo che si trasforma, i corpi identici dei gemelli) e sembrano volere negare un'identità precisa ai personaggi, la testa (ovvero il pensiero) è l'elemento di cui si parla maggiormente nel film: la testa ipertrofica della Regina Rossa, lei ossessionata da cattivi pensieri, le teste nel fossato, la follia, «*Dove hai la testa?*» - dice il promesso sposo ad Alice che, al suo ritorno da Sottomondo, si giustifica con «*Ho picchiato la testa*»).

La testa è l'elemento che sembra connotare maggiormente i personaggi, per questo spaventa di più e, dunque, viene spesso recisa. Quella del Ciciarampa (che è l'unico mostro parlante) rappresenta la summa di tutti i cattivi pensieri, degli incubi e delle idee negative. Solo tagliandola, Alice potrà ritornare, trasformata, nel suo mondo.

24. Ritorno nel mondo e partenza verso la Cina

Crescere non significa rinunciare ai propri sogni ma, anzi, nutrirsi di essi per cambiare il proprio mondo: questo è il messaggio del film di Tim Burton.

Proto-femminista nell'opprimente Inghilterra vittoriana, fervente appassionata di avventura, visionaria e posseduta da grande spirito d'indipendenza, l'Alice di Burton è simile alle recenti eroine disneyane. Ed è per questo che parte alla volta di quel nuovo mondo rappresentato dalla Cina. Il Bruco, trasmutandosi in Farfalla (figurazione di ogni rinascita), conferma ad Alice la concretezza della sua visione e il nesso tra sogno e realtà a cui il tema del film allude.