



www.ec-aiss.it

Testata registrata presso il
Tribunale di Palermo
n. 2 del 17 gennaio 2005
ISSN 1970-7452 (on-line)

© EIC - tutti i diritti riservati
gli articoli possono essere riprodotti a
condizione che venga evidenziato che
sono tratti da www.ec-aiss.it

Cuccioli e cibo nel cinema d'animazione: uno sguardo semiotico

Simona Stano

1. Introduzione: cibo e identità

Dal punto di vista antropologico, l'alimentazione costituisce indubbiamente uno dei primi fabbisogni dell'umanità: mangiamo innanzitutto per sostenere il nostro corpo, che altrimenti andrebbe incontro al decadimento e alla morte. Nondimeno, come ricorda Roland Barthes in *Pour une psychosociologie de l'alimentation contemporaine* (1961), una volta soddisfatto, tale bisogno si sviluppa oltre il proprio fine specifico, strutturandosi in *segno* – ovvero in “un comportamento [...] che sostituisce, riassume o segnala altri comportamenti” (p. 50). Uno dei primi aspetti a porre in evidenza simili dinamiche è il cosiddetto “principio classificatorio” descritto da Claude Fischler (1980; 1990): ogni cultura seleziona, all'interno di un'ampia gamma di sostanze dotate di capacità nutritive (e pertanto potenzialmente edibili), una quantità maggiore o minore di prodotti destinati a diventare, per la cultura in questione, “cibo”. Sebbene alcuni studiosi (Harris 1985) abbiano provato a spiegare questo fenomeno in base a teorie funzionaliste e materialiste, esso è evidentemente inserito in specifici sistemi di classificazione (Douglas 1972) – in base a logiche totemiche (Lévi-Strauss 1962), piuttosto che sacrificali (Détienne e Vernant 1979), igienico-razionaliste (come nella dietetica occidentale) o estetiche (come nella gastronomia). Nella sfera sociale il cibo assume valori e significati che trascendono la sua funzione di base, incidendo in maniera evidente sulle percezioni di commestibilità di particolari sostanze (Danesi 2004).

L'alimentazione diviene in questo modo un potente mezzo di comunicazione ed espressione dell'identità personale e socioculturale (Lévi-Strauss 1968; Montanari 2004; Marrone 2015; Stano 2015a; 2015b), in base a processi di *identificazione* – che, secondo la tradizione sociologica, poggiano sul riferimento a figure rispetto alle quali il soggetto si sente affine, generando un senso di appartenenza a un'entità collettiva percepita come “noi” (v. in particolare Erikson 1950; 1968; Foote 1951) – e di *individuazione* – che, al contrario, si basano sulla differenziazione da gruppi o membri di gruppi rispetto ai quali il soggetto si percepisce come distinto e/o distante (cfr. Sciolla 1983) – che si sviluppano sin dalla prima infanzia e si intensificano con la crescita dell'individuo. Non a caso, il tema delle abitudini alimentari caratterizza largamente il cinema d'animazione – rivolto *in primis*, seppur non esclusivamente, a bambini e ragazzi –, in cui la figura del cucciolo (umano o animale) gioca un ruolo fondamentale, talvolta promuovendo determinati stili alimentari ed esaltando particolari effetti di senso derivanti dall'esperienza gastronomica, talaltra segnalando tabù (presentati come superabili o meno) e accentuando la componente del disgusto o del rifiuto di particolari stili e modelli alimentari.



2. Il “cucciolo che mangia” nel cinema d’animazione

A partire dalle considerazioni sopra riportate, i paragrafi che seguono si propongono di individuare e analizzare le principali rappresentazioni del “cucciolo che mangia” nel cinema d’animazione (dai primi lungometraggi in *cel animation* degli anni Trenta del ventesimo secolo alle più recenti produzioni ottenute mediante la tecnica della *computer-generated imagery*). È opportuno a questo punto specificare che, in accordo con le premesse epistemologiche del presente articolo e in considerazione dell’etimologia del termine *cucciolo*, esso sarà inteso nelle pagine che seguono nell’accezione più ampia di animale “che non ha ancora finito di crescere” (Pianigiani 2016). Con tale denominazione si farà quindi riferimento tanto al genere umano quanto a quello animale propriamente detto (così come al “quasi-umano” Pinocchio), comprendendo sia soggetti nei primi anni di vita che altri animali o individui che, per i motivi più vari (dalla perdita di memoria di Dory, che ne determina la condizione di perenne ingenuità e mancanza di conoscenza, all’agio in cui cresce la giovane Lilli, che la rende decisamente meno “cresciuta” rispetto al vagabondo Biagio, ecc.), vengono messi in scena nel loro processo di maturazione identitaria e crescita personale. L’analisi semiotica di diversi *case study*, individuati per la loro significatività nell’ambito della ricchissima produzione di una delle maggiori case di produzione cinematografica a livello internazionale – la Walt Disney Company, che nel 2006 ha acquisito anche la Pixar Animation Studios –, permetterà di descrivere in chiusura il modo in cui le rappresentazioni considerate sembrano promuovere determinate letture del legame tra cuccioli ed esperienza alimentare, investendo quest’ultima di particolari valori ed effetti di senso.

2.1. *Biancaneve e i sette nani (Snow White and the Seven Dwarfs)*, 1937

Film del 1937 diretto da David Hand, *Biancaneve e i sette nani (Snow White and the Seven Dwarfs)* è il primo lungometraggio d’animazione prodotto in America da Walt Disney. Ispirato all’omonima fiaba dei fratelli Grimm, il film enfatizza in modo particolare la *dimensione visiva* legata all’universo alimentare: sono le sembianze della mela – messe in risalto soprattutto dalla dimensione cromatica, che pone l’alimento al centro della scena sul versante plastico, distinguendola nettamente dagli altri frutti presenti nella cesta da cui proviene, così come da ogni altro elemento raffigurato – a suscitare il piacere del(l’ancora potenziale) attante degustatore (Biancaneve) mediante la vista ancor prima dell’entrata in scena del senso del gusto, come ben mette in evidenza la scena in cui la giovane fanciulla, vedendo il frutto rosso offertole dalla Regina – travestita da anziana signora – esclama: “Ha un aspetto magnifico!”, poco prima che la donna le risponda: “Sì, ma il suo sapore è ancora migliore del suo aspetto. Vuoi assaggiarla?”.

A simile caratterizzazione si combina un’interessante problematizzazione del rapporto tra apparenza ed essenza, secondo le logiche descritte dal quadrato di veridizione elaborato da Algirdas Julien Greimas (1983): è proprio il bell’aspetto della mela a permettere alla strega-Regina di ingannare la percezione di Biancaneve, enfatizzando la dimensione sinestetica dell’esperienza gustativa e nascondendo la reale essenza (in questo caso altamente pericolosa) del cibo offerto. Molto significativa, a questo proposito, è la sequenza dell’incantesimo, in cui la Regina immerge il frutto rosso nel veleno cosicché ne assuma la portata letale – simboleggiata, a livello figurativo, dal teschio che il liquido disegna sulla superficie dell’alimento –, per poi mascherare tale contaminazione mediante il sortilegio: “Fatti *bella* per tentarla e per sempre addormentarla”. La mela, frutto “naturalmente” commestibile (sebbene legato a un’iconografia che lo identifica con il cibo proibito sin dalle origini dell’Eden), diviene in questo caso non edibile a causa di una trasformazione “culturale” (una *cottura*, per utilizzare la terminologia introdotta da Claude Lévi-Strauss 1964; 1965) che, pur non ingannando gli animali (esseri *naturali*) del bosco, fa cadere il “cucciolo” Biancaneve (sprovvisto del “sapere” che solo i nani – della cui assenza la strega si sincera immediatamente – avrebbero potuto comunicarle in modo comprensibile) in un gioco di illusione e menzogna per cui ciò che *appare* commestibile (secondo la

logica “bello da guardare, buono da mangiare”¹) in realtà *non lo è*. E di nuovo è la dimensione cromatica a giocare un ruolo di spicco in simile processo (Fig. 1): se la mela “naturalmente edibile” è di color giallo-arancione, il processo di culturalizzazione che la rende “bella”, ma al tempo stesso non commestibile (giacché letale), comporta l’assunzione di nuove tinte – dapprima il nero, con chiaro rimando plastico (che fa eco all’elemento figurativo descritto poco sopra) alla morte (*disforia*), e in seguito il rosso che ne enfatizza la piacevolezza, alla vista e dunque anche al palato (*euforia*).



Figura 1 – Trasformazione “culturale” della mela avvelenata, fotogrammi da *Biancaneve e i sette nani* (*Snow White and the Seven Dwarfs*), © Disney 1937.

2.2. *Pinocchio*, 1940

Nel film *Pinocchio*, del 1940, la relazione tra cuccioli e cibo è intrinsecamente legata alle figure della *misura* e dell’*eccesso*: il Paese dei Balocchi incanta svariati fanciulli con la promessa di “dolci, pizza, caramelle, panna montata”, insomma una vera e propria “cuccagna” (come afferma Lucignolo con riferimento al noto mito del Paese della Cuccagna). Ma lo fa a caro prezzo: dopo aver mangiato gelati, torte, polli e leccornie di ogni tipo, e persino ingerito bevande alcoliche e fumato tabacco, Pinocchio e Lucignolo – e con loro tutti i bambini che si sono abbandonati all’eccesso smisurato – vengono trasformati in asini, a segnalare i pericolosi – e talvolta irreversibili – effetti di “contaminazione” (fisica nel caso dell’intossicazione da sigaro che rende verde il volto del piccolo burattino animato, magica e fortemente simbolica in quello della trasformazione degli infanti in animali) che la smoderatezza e la mancata osservanza delle regole alimentari generalmente imposte dal mondo adulto (rappresentato dal grillo parlante, incarnazione della “coscienza” del piccolo burattino, che più volte lo esorta a non lasciarsi andare all’eccesso) possono provocare.

In termini flochiani (Floch 1990), dunque, l’universo alimentare sembra in questo caso essere intrinsecamente legato a una *valorizzazione critica*: a regolarlo non è né può essere un principio di piacere o gusto (come vorrebbe la *gourmandise* dei cuccioli raffigurati, rappresentanti di una sfrenatezza caratterizzata in senso *ludico-estetico*), bensì una logica di tipo “costi/benefici” (per cui la salute si può ottenere esclusivamente mediante il rispetto delle norme che l’universo adulto rappresenta e ricorda costantemente). Adottando una prospettiva leggermente diversa eppure collegata al pensiero flochiano, questo tipo di regolamentazione può essere descritto come una negazione della dimensione prospettica (il *voler fare* del Soggetto che mangia) in favore di un *regime causale* (Ferraro 1998), per cui “si è ciò che si fa”: sani se si mangia in modo corretto e nella giusta misura, intossicati – o addirittura tramutati in

¹ Il riferimento è al lévi-straussiano *bon à penser, bon à manger* (“buono da pensare, buono da mangiare”, 1962), reinterpretato in questa chiave per porre l’enfasi sulla dimensione visiva connessa all’alimentazione.



asini – se si mangia troppo o si consumano cibi inappropriati. È proprio nella tensione tra questi poli opposti dell'universo alimentare – valorizzazione ludico-estetica e regime prospettico, da una parte, e valorizzazione critica e regime causale, dall'altra – che si gioca lo scarto tra mondo dei cuccioli e universo adulto.

2.3. *Dumbo – L'elefante volante (Dumbo)*, 1941

Diretto da vari registi, *Dumbo – L'elefante volante (Dumbo)*, 1941) è basato su una storia di Helen Aberson illustrata da Harold Pearl per il prototipo del giocattolo *Roll-a-Book*. La scena più significativa del film in relazione all'universo alimentare è quella in cui il cucciolo di elefante beve l'acqua da una tinozza in cui è accidentalmente caduto dello spumante. Gli effetti del liquido alcolico non tardano a manifestarsi: pervaso dall'ebbrezza, Dumbo si lascia inizialmente andare a un momento di incontenibile euforia, che trova sfogo in “frizzanti” risate e in una sensazione di allegra leggerezza che gli fanno dimenticare lo stato di profonda inquietudine in cui si trovava poco prima. Ma questa ebbrezza euforica lascia presto spazio a uno stato più marcatamente disforico: allucinazioni visive e uditive sopraggiungono a segnalare la totale perdita di controllo da parte del cucciolo e del piccolo amico Timoteo, dapprima increduli (Dumbo sgrana più volte gli occhi, mentre Timoteo, dubbioso, esclama: “Ehi Dumbo, li vedi anche tu? Dumbo!”) e poi persino terrorizzati. Le leggere bollicine del principio si trasformano in giganteschi elefanti rosa, i quali si impadroniscono totalmente dello schermo oltrepassandone addirittura la cornice, mentre una voce grave descrive a livello sonoro lo stato patemico dei due soggetti:

Son qua son qua / i rosa elefanti già / tre per tre / Eccoli marciano. / Quaggiù, laggiù, / arrivan di su e di giù! / Son qua, son qua / continuano ad avanzar; / come uman marciano / ondeggiando di qua e di là, / i rosa elefanti van! / Cosa farò? / Cosa farò? / Dove fuggire potrò? / Io non ho terror di vermi, / né di serpenti, / né di germi, / ma i rotondi pachidermi / mi fan rabbrivir! / Non sono il tipo da svenir, / né da farmi intorire, / ma vedermi comparire / i rosa elefanti / mi fa mal, / tanto mal! / Mandali via, / mandali via! / Quale orror! / Che terror! / I rosa elefanti, no! / Salvatemi... / Salvatemi... / Salvatemi!

Raggiunto l'apice di questo climax disforico, torna improvvisamente la quiete: il minaccioso coro si interrompe a favore di una melodia classica, mentre sul versante visivo l'iperbole (evidente tanto sul versante figurativo, quanto su quello plastico – con particolare riferimento alla dimensione cromatica e topologica –, come ben rimarkano i fotogrammi riportati in Fig. 2) che aveva dato vita a giganteschi mostri composti da molteplici pachidermi lascia spazio a due figure eleganti che, dimentiche della propria stazza imponente, disegnano voluttuosi movimenti con i pattini che indossano ai piedi.

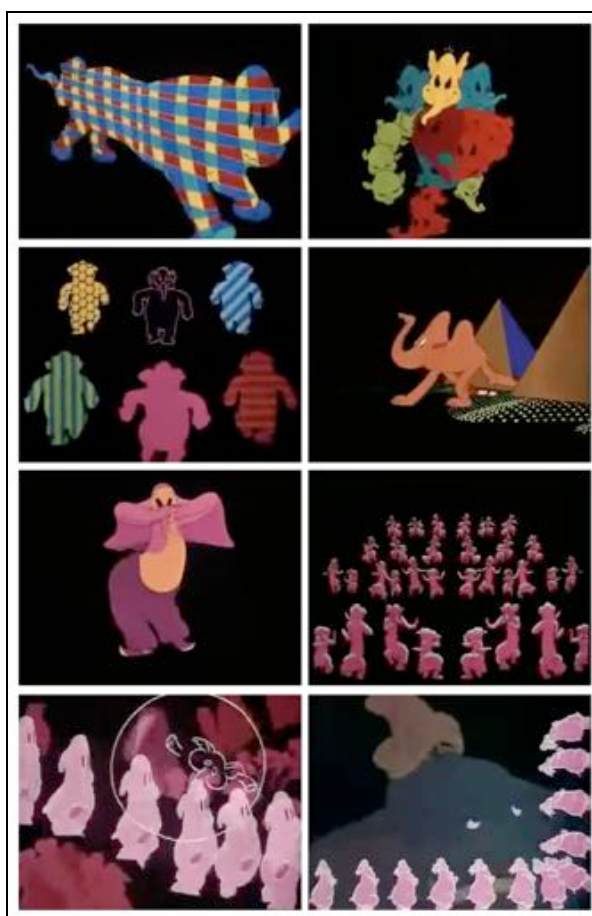


Figura 2 – Allucinazioni figurative e plastiche, fotogrammi da *Dumbo – L'elefante volante (Dumbo)*, © Disney 1941.

Alla ritrovata armonia subentra infine la sonnolenza, che sancisce la fine dello stato allucinatorio: le figure degli elefanti rosa tornano a fondersi con quelle del mondo reale che circonda i due soggetti, trasformandosi nelle nuvole che riempiono il cielo del mattino in cui si risveglieranno di lì a poco (Fig. 3).



Figura 3 – Dall'allucinazione alla realtà, fotogrammi da *Dumbo – L'elefante volante (Dumbo)*, © Disney 1941.

Nuovamente, dunque, il legame tra cuccioli e cibo si estrinseca nella figura della “contaminazione”: non più per cattiva condotta, come nel caso precedente, bensì per semplice casualità, il cucciolo protagonista del lungometraggio fa esperienza degli effetti legati alla valorizzazione ludico-estetica



dell'alimentazione, che dal piacere e l'iniziale euforia della gourmandise sembra irrimediabilmente destinata a sfociare in iperboliche allucinazioni disforiche, temporanee ma nondimeno incontrollabili e incontenibili.

2.4. *Alice nel Paese delle Meraviglie (Alice in Wonderland)*, 1951

Basato sull'omonima opera di Lewis Carroll, *Alice nel Paese delle Meraviglie (Alice in Wonderland)*, 1951 narra il viaggio di una bambina in un mondo immaginario governato dalla logica del *nonsense*. Una logica che non tarda a investire anche l'universo alimentare: da una parte, il film pare “prendersi gioco” della realtà, trasformando la cerimonia inglese del tè in un rito eccezionale eppure ordinario (qual è la celebrazione del “non compleanno”) che richiama utensili, ingredienti e costumi tipici della tradizione britannica per farne il verso, con interessanti distorsioni a livello figurativo – da teiere con cinque beccucci a piattini di porcellana che si sgranocchiano al posto dei biscotti – e tematico – come la presenza di “buone maniere a tavola” alquanto inconsuete (dal modo in cui è vissuto lo spazio della tavola alla maniera in cui vengono adoperati gli utensili e/o altri oggetti che la sovrastano, sino alle norme che regolano il pasto e altre attività ad esso contemporaneo, come la conversazione).

Dall'altra parte, si assiste piuttosto in questo testo a un'“amplificazione” (seppur iperbolica e spesso illogica) della realtà, che insiste sugli effetti che gli alimenti possono avere sul corpo di chi mangia, dall'acqua che fa rimpicciolire Alice, cambiando sapore a ogni sorso, ai biscotti del Bianconiglio che le fanno assumere dimensioni gigantesche, sino al fungo che la piccola bimba imparerà gradualmente a dosare per divenire della grandezza desiderata (con interessante rimando alla questione della misura, già centrale in altri testi analizzati in precedenza). Pur nella logica del *nonsense*, dunque, il testo sembra suggerire la necessità di fondo del *controllo* e della *misura* – competenze relative all'universo alimentare che, lungi dall'essere innate, paiono poter essere acquisite solo mediante l'esperienza e la crescita del cucciolo –, enfatizzando al tempo stesso gli effetti del cosiddetto “pensiero magico” (cfr. Fischler 1990) sul soggetto che mangia.

2.5. *Lilli e il vagabondo (Lady and the Tramp)*, 1955

In *Lilli e il vagabondo (Lady and the Tramp)*, 1955 il cibo è associato alla scoperta dell'eros: la giovane e inesperta Lilli incontra Biagio, rappresentante dell'età adulta e di una vita vissuta lontano dagli agi e dalla sicurezza cui è solita la cagnolina. Tra gli incontri che li vedono protagonisti, vi è la sequenza della cena a lume di candela: Biagio si avvicina al retro del *Tony's Restaurant*, dove il proprietario lo riconosce e, vedendolo in dolce compagnia, ordina all'assistente Joe di sostituire la solita razione di ossi tenuti da parte per lui con un piatto di spaghetti con le polpette (selezionato dallo stesso Biagio dopo aver consultato il menù del giorno!), che viene servito su una tavola appositamente imbandita per l'occasione (con tanto di candela al centro per creare la “giusta atmosfera”). La romantica cena prosegue quindi sulle armoniose note di “Dolce Sognar”, cantata e suonata dagli stessi cuochi che, ancora una volta, esaltano una concezione olistica dell'esperienza gastronomica – la quale non si limita alla materia-cibo, abbracciando al contrario varie pratiche e costumi e richiamando diversi sensi (il gusto vero e proprio, ma anche la vista, l'olfatto, l'udito e, non ultimo, il tatto). Ed è proprio qui che si attesta un altro fondamentale tratto legato all'universo alimentare: la componente *culturale e identitaria*. Emerge, infatti, in questa scena un forte richiamo all'“italianità”, che trova espressione non solo nell'accentuazione del dialetto (a livello del codice linguistico), ma anche e soprattutto a livello figurativo, mediante il rimando all'immaginario collettivo che identifica la pasta al sugo con le polpette come uno dei tratti distintivi della tradizione culinaria italiana².

Il passaggio da cucciolo all'età adulta è quindi in questo caso associato a un interessante processo di risemantizzazione del cibo che lo estrapola da una logica puramente materiale e da una valorizzazione

² Sulle problematicità di simili rappresentazioni, cfr. in particolare Stano 2012 e La Cecla 1998.



pratica – il nutrimento come forma di sostentamento del corpo, vissuto come esperienza quotidiana priva di particolari connotazioni – per inserirlo in una valorizzazione ludico-estetica – il piacere del cibo, che si estende sinesteticamente ad altre sfere sensoriali in un’esperienza piacevole e fortemente seducente. D’altra parte, tale meccanismo di seduzione sembra implicare necessariamente la dimensione culturale, secondo una valorizzazione utopica: dal livello del semplice “sapere” si passa a quello del “sapere” (ben rappresentato dall’esperienza di Biagio, qui rappresentante dell’età adulta in opposizione alla giovane e inesperta Lilli, e dalle competenze – culinarie ma non solo – dei due cuochi), senza il quale l’esperienza alimentare non potrebbe aver luogo nel modo in cui viene rappresentata.

2.6. *La spada nella roccia (The Sword in the Stone)*, 1963

Nel film Disney *La spada della roccia (The Sword in the Stone)*, 1963) il “cucciolo” è Semola, un giovane ragazzo che segue gli insegnamenti del mago Merlino. Proprio durante una delle lezioni, il giovane viene a conoscenza della catena alimentare: scopre così che vi è un istinto naturale che porta alcuni animali a cibarsi di altri (tanto ch’egli stesso, tramutato in pesce dal mago, inghiottisce involontariamente un moscerino posato sulla superficie del fossato in cui sta nuotando), ma anche che, oltre a questa componente innata, vi è una capacità culturale di intervenire su di essa – capacità che non ha in questo caso tanto a che vedere con la selezione del cibo, quanto con la possibilità di “usare il cervello” per sovvertire l’ordine “naturale” delle cose (“perché” – come canta Merlino in questa scena – “in natura ben si sa, il forte il debil sopraffà”). Nuovamente, quindi, si insiste sul “sapere” legato all’esperienza alimentare: lungi dall’essere un mero processo innato, la nutrizione richiama competenze particolari, tanto sul versante di chi si ciba che su quello di chi viene cacciato per cibarsi. Vi è poi un interessante riferimento alla gerarchia della cucina (con la figura della cuoca e del garzone), nonché alle cosiddette “buone maniere a tavola”: Caio, fratellastro di Semola, viene più volte raffigurato nell’atto di mangiare della carne, rigorosamente con le mani, mentre ha i piedi poggiati sul tavolo. Sebbene l’etichetta medievale non prevedesse l’uso di particolari utensili per portare il cibo alla bocca e ammettesse comportamenti che oggi parrebbero poco consoni agli abitanti di un castello (cfr. Hensch 1976; Montanari 1988), si può notare in questo caso l’insistenza sulla caratterizzazione rozza e grossolana del fratellastro più adulto, più volte rimarcata anche in altri ambiti (in opposizione alla cura e alla delicatezza dell’esile Semola). Se quindi, da una parte, il passaggio all’età adulta viene associato nel testo all’acquisizione delle particolari conoscenze e competenze che regolano l’universo alimentare, dall’altra si rimarca fortemente come simile processo sia legato a un preciso volere: di apprendere, di studiare, in definitiva di “sapere”, come sottolinea più volte Merlino nell’arco della narrazione.

2.7. *Gli Aristogatti (The Aristocats)*, 1970

Ne *Gli Aristogatti (The Aristocats)*, 1970) il cibo è associato non più all’eros, bensì a *thanatos*: proprio come accadeva in *Biancaneve e i sette nani*, l’aggiunta di un veleno trasforma un alimento commestibile in un piatto altamente pericoloso per la salute dei personaggi. In questo caso non è tanto la vista, quanto il profumo e il sapore stesso della pietanza, più volte esaltati dai cuccioli degustatori, a permettere il gioco illusorio-menzognero architettato dal maggiordomo Edgar: dietro il “profumino appetitoso” e il “delizioso, doppiamente delizioso” piatto ch’egli cucina si cela infatti un potente sonnifero, che gli permetterà di allontanare gli animali dalla casa della ricca donna per cui lavora. Come analizzato per altri casi in precedenza, si assiste qui nuovamente a un interessante gioco di illusione e menzogna (Greimas 1983), che fa leva sulla “cottura” (trasformazione culturale) del cibo come processo in grado di alterare – e al contempo mascherare – l’essenza naturale degli alimenti, spostandoli dal dominio dell’edibile a quello del non-edibile (senza un corrispettivo cambio di percezione da parte del soggetto che mangia).



Interessante è inoltre il riferimento alle buone maniere a tavola, con l'adozione di piatti separati per ogni gatto e il registro utilizzato per gli apprezzamenti nei confronti del cuoco e della pietanza, nonché l'enfasi posta sulla "civilizzazione dell'appetito" (Elias 1939) dei personaggi ritratti e il concetto di ospitalità e condivisione del cibo e dell'esperienza gastronomica, presentati come punti cardine del percorso di crescita e acquisizione di competenze dei cuccioli raffigurati.

2.8. *Il re leone (The Lion King)*, 1994

Diretto da Roger Allers e Rob Minkoff, *Il re leone (The Lion King)* è un film Disney del 1994. La parte iniziale del lungometraggio insiste principalmente sulla catena alimentare come equilibrio "naturale" da conoscere e rispettare per un responsabile passaggio allo stato adulto e la tutela della vita stessa: nel dialogo iniziale, il re Mufasa spiega al piccolo cucciolo Simba che "tutto ciò che [si] ved[e] coesiste grazie a un delicato equilibrio; come re devi capire questo equilibrio e rispettare tutte le creature, dalla piccola formica alla saltellante antilope". Dubbioso, il piccolo cucciolo di leone domanda allora al padre perché i leoni siano soliti mangiare le antilopi; Mufasa replica dunque: "Lascia che ti spieghi: quando moriamo, i nostri corpi diventano erba, e le antilopi mangiano l'erba. E così siamo tutti collegati nel grande cerchio della vita". Se però l'incipit del lungometraggio celebra la naturalità di tale ordine (secondo un regime che Ferraro (1998) definirebbe prospettico, giacché il fare è inevitabilmente determinato dall'essere), il seguito del film pare piuttosto enfatizzare la dimensione culturale legata alla nutrizione, che a sua volta innesca un regime causale (in cui, al contrario, è l'essere a dipendere dal fare): dopo aver incontrato Pumba e Timon, Simba è costretto a modificare la propria dieta, sostituendo il consumo di zebre, antilopi e altre prede simili con quello di insetti e larve. Si pone a questo punto il problema della tensione tra *neofobia* (ovvero il timore nei confronti dei rischi connessi all'esplorazione di nuovi alimenti e nuove fonti di cibo, che favorisce scelte prudenti e la resistenza al cambiamento, Fischler 1980; 1990) e *neofilia* (un'"onnivorità" che implica autonomia, libertà e adattabilità, e spinge ad adattarsi ai cambiamenti ambientali e a esplorare una moltitudine di nuovi alimenti e diete, *ibid.*): dapprima disgustato dai nuovi alimenti (tanto da esclamare "Che schifo!" dopo averli visti), il cucciolo di leone si fa in seguito convincere all'assaggio dagli apprezzamenti dei due amici da poco acquisiti e, dopo aver ripetuto a voce alta il "mantra" appena appreso (*hakuna matata*, "senza pensieri"), mangia una piccola larva, sancendo positivamente l'esperienza gustativa tanto a livello paraverbale (con l'iniziale espressione di disgusto che ben presto si trasforma in un sorriso di gusto) quanto verbale (confermando il giudizio che poco prima aveva espresso Pumba: "Viscida, ma saporita!"). Ecco quindi che il cucciolo apprende una lezione fondamentale: la commestibilità non riguarda tanto la dimensione materiale o una presunta naturalità del mondo, quanto percezioni e concetti culturalmente formati e acquisiti dagli attanti degustatori in quanto membri di un particolare gruppo (come sancisce molto chiaramente Timon quando dice al cucciolo "Senti amico, se vivrai con noi, dovrai mangiare come noi"). In modo molto significativo, è proprio a seguito di tale acquisizione di competenze che il testo mette in scena il passaggio del personaggio dallo stato di cucciolo a quello di adulto.

2.9. *Alla ricerca di Nemo (Finding Nemo)*, 2003

Alla ricerca di Nemo (Finding Nemo), 2003) affronta un tema molto d'attualità rispetto all'universo alimentare: il vegetarianesimo. "Io sono uno squalo buono, non un automa divoratore di pesci. Se voglio cambiare questa immagine di me, devo prima cambiare me stesso. I pesci sono amici, non cibo" è la promessa che Bruto e amici recitano in apertura di ogni loro incontro (modellato sull'esempio tipico dei circoli collettivi per la cura di dipendenze di vario tipo). Una promessa che esplicita una precisa scelta identitaria: negando la propria "natura" carnivora di squali (caratterizzata da un regime posizionale per cui si fa – mangiare pesci – ciò che si è – animali carnivori), essi attestano la propria capacità "culturale" di distaccarsi da tale dipendenza (regime prospettico), rinunciando al consumo di



ciò che sarebbero “naturalmente” portati a mangiare. Significativo, rispetto a tale scelta, è l’atteggiamento assunto dai due protagonisti del lungometraggio: se Marlin, rappresentante di un mondo adulto marcato da particolari *abiti* (cfr. Bourdieu 1979) alimentari ritenuti soggetti a un “apprendimento precoce” e pertanto concepiti come difficili – se non impossibili – da modificare (secondo un’impostazione che favorisce indubbiamente la neofobia descritta da Fischler), non cessa di essere intimorito (in quanto possibile preda) dagli squali, Dory, incarnazione dell’ingenuità tipica dei cuccioli a causa della incapacità di ricordare eventi e conoscenze che la caratterizza, asseconda senza paure la loro trasformazione culturale, percependoli come propri pari. Nondimeno, la natura finisce per imporsi su ogni tentativo di controllo: quando l’inesperta pesciolina perde sangue dal naso, in effetti, anche il più rigoroso degli “squali buoni”, Bruto, non può che cedere al proprio istinto. Le sue pupille si dilatano e, come in preda a un impeto irresistibile, inizia a inseguire i due pesci – ormai dimentico dell’identità di quelli che fino a un momento prima definiva “amici” – urlando “Questa sera mangio pesce!”, mentre Fiocco e Randa cercano di trattenerlo invano.

2.10. *Ratatouille*, 2007

Il piccolo Rémy, figlio del capo di una colonia di ratti che vive nella campagna parigina, possiede un gusto e un olfatto molto sviluppati, che lo portano a rifiutare di mangiare spazzatura come fanno i suoi simili (per i quali è cibo tutto ciò che, non avvelenando il corpo, ne garantisce il sostentamento, secondo una valorizzazione prettamente pratica e una concezione puramente materiale dell’alimentazione) e a voler sperimentare sapori sempre nuovi – i quali vengono significativamente messi in scena a livello topologico mediante diverse forme e colori e, sul versante sonoro, attraverso suoni e sinfonie di diverso tipo, a richiamare la natura essenzialmente sinestesica dell’esperienza gastronomica. Proprio in virtù delle sue doti olfattive, tuttavia, il piccolo roditore viene scelto come esaminatore dei rifiuti rinvenuti dai membri della comunità, fino a quando un incidente non lo porta nella cucina di uno dei più rinomati ristoranti al mondo, quello dello chef Gusteau. Qui il destino di Rémy si lega a quello di un altro “cucciolo”, lo sguattero Linguini: se il primo è animato da una sorta di talento innato che lo porta a riconoscere e miscelare sapientemente diversi sapori, il secondo, pur essendo “erede biologico dell’unione fra le due tradizioni culinarie più autorevoli – quella italiana (la mamma che gli dà il cognome) e quella francese (è il figlio di Gusteau, lo chef più rinomato di Francia, patria della gastronomia)” (Mangiapane 2015), ne è totalmente incapace. Sarà il loro sodalizio a dare conferma al famoso motto di Gusteau (“tutti possono cucinare”), mostrando che il cibo rappresenta un cruciale strumento di realizzazione ed espressione del sé (valorizzazione utopica). Vi è poi un altro cucciolo che, pur comparso nelle ultime scene del film, è essenziale ai fini dell’analisi dei valori connessi all’alimentazione: si tratta di Anton Ego (mostrato in chiusura in un ricordo di infanzia). Come ha messo in evidenza Gianfranco Marrone (2014), la *ratatouille* preparata da Rémy per il severo critico gastronomico realizza una vera e propria catarsi, proiettando Ego in una sorta di “nostalgia del futuro” in grado di coniugare armoniosamente ricordi del passato (memoria) e prospettive future (riscatto) e incidere irrimediabilmente sul suo essere. Mediante il cibo, in definitiva, si estrinseca in questo caso non solo la possibilità di realizzazione personale del cucciolo, ma anche possibilità di riscatto del soggetto, in base a una connotazione consolatoria ma anche e soprattutto all’accento posto sulla cucina come “attività tecnica che fa da ponte tra natura e cultura” (Lévi-Strauss 1964)

2.11. *Up*, 2009

Per il cucciolo di *Up* (2009), Russell, l’alimentazione è strumento di incontro con l’Altro: è la sua barretta di cioccolato a permettergli di entrare in confidenza con il “beccaccino” Kevin, dapprima distante e timoroso, poi sempre più disinibito e amichevole nei confronti del bambino. Confermando un tema fortemente presente nella cinematografia e in diversi altri discorsi relativi all’universo alimentare (cfr. Mangiapane 2015), il lungometraggio scritto e diretto da Pete Docter e Bob Peterson



ripropone il tema della condivisione del cibo come mezzo per una congiunzione in apparenza non possibile (come testimonia l'atteggiamento di Kevin nei confronti degli altri esseri umani, primo tra tutti il Signor Fredriksen, rappresentate di un mondo adulto timoroso nei confronti dell'altro e poco incline alla convivialità). Se, quindi, il mondo – alimentare, ma non solo – degli adulti oscilla qui tra politiche di *esclusione* (disgiunzione) e *segregazione* (non congiunzione), quello dei cuccioli sembra piuttosto portare all'*assimilazione* (congiunzione) e all'*ammissione* (non disgiunzione) (Landowski 1997), come ben testimoniano l'avvicinamento di Kevin e poi dello stesso protagonista anziano da parte del piccolo esploratore Russell.

2.12. *Inside Out*, 2015

In *Inside Out* (2015) è la dimensione gustativa in senso stretto a essere in primo piano: il film, diretto da Pete Docter e Ronnie del Carmen (co-regia), mostra le cinque emozioni che regolano la vita di Riley, una bambina di undici anni. Tra queste, Disgusto evita che la giovane fanciulla “venga avvelenata, fisicamente o socialmente” (con un'interessante oscillazione tra dimensione materiale e culturale dell'alimentazione), come chiarisce la voce fuori campo: dopo aver valutato odore, forma e colore delle sostanze che i genitori vogliono far mangiare a Riley, la piccola personificazione emozionale decide se considerarle edibili o meno, mostrando chiaramente come il gusto sia una questione soggettiva, legata alla crescita identitaria del cucciolo (valorizzazione utopica). D'altra parte, la commestibilità delle sostanze del mondo reale non dipende esclusivamente da criteri individuali, ma poggia su canoni intersoggettivamente condivisi; è proprio per far rispettare tali canoni (per cui i broccoli sono del tutto edibili) che il padre di Riley (un adulto) ricorre al gioco, simulando il caratteristico “aeroplanino” per fare in modo che un altro tipo di piacere (quello ludico) sovrasti la reazione iniziale della bambina nei confronti della sostanza alimentare in questione (valorizzazione ludico-estetica).

2.13. *Il viaggio di Arlo (The Good Dinosaur)*, 2015

Per il cucciolo di dinosauro Arlo il cibo rappresenta innanzitutto sopravvivenza (valorizzazione pratica): da sempre la sua famiglia si prende cura di una grande fattoria, lavorando i campi d'estate e assicurando scorte adeguate di alimenti per il lungo inverno. In tale prospettiva, la sfera alimentare si configura principalmente come luogo di *scontro* con l'alterità: considerato un “parassita”, il ladro di provviste non viene riconosciuto nella propria identità, bensì come un'anonima minaccia da eliminare a ogni costo. Sarà proprio il cibo, tuttavia, a sovvertire questa situazione: la piccola creatura umana, vedendo Arlo in difficoltà, lo aiuterà a sfamarsi, dapprima portandogli del cibo, in seguito insegnandogli a procacciarlo da sé. Questo sarà il principio di un'amicizia forte e leale; ancora una volta, dunque, l'incontro con l'Altro passa attraverso l'alimentazione, sancendo il passaggio dall'esclusione e dalla segregazione imposte dalle regole del mondo adulto all'assimilazione e infine all'ammissione dell'alterità che si realizzano nel rapporto tra i due cuccioli (cfr. Landowski 1997).

Molto interessante, inoltre, è l'enfasi posta dal regista Peter Sohn sulla questione della commestibilità delle sostanze del mondo, ancora una volta in bilico tra natura (con le bacche non edibili che provocano allucinazioni visive ai due cuccioli) e cultura (con il rifiuto di Arlo di mangiare una serie di alimenti che il piccolo Spot considera commestibili e pertanto porta in dono all'amico affinché possa sfamarsi), ovvero tra dimensione materiale e simbolica dell'universo alimentare.



2.14. Zootropolis (Zootopia), 2016

In *Zootropolis* (*Zootopia*, 2016) il tema dell'alimentazione è riportato alla generale tensione “natura” vs “cultura”³ che regge l'intera struttura narrativa: in una società in cui lo sviluppo culturale ha eliminato ogni barriera naturale tra predatori e prede, offrendo a ognuno la libertà di realizzare i propri sogni identitari (in un regime prospettico), è proprio un elemento della natura (i fiori azzurri noti come “ululatori notturni”) a sovvertire bruscamente tale equilibrio, riportando l'ordine culturale all'istinto primordiale (regime posizionale, per cui “si fa ciò che si è”). Radicalizzando la visione di Brillat-Savarin (1825) e Feuerbach (1862), il film propone l'idea di un effetto contaminante diretto e incontrastabile delle sostanze naturali (mangiate per sbaglio o, come accade più avanti nel corso della narrazione, forzatamente introdotte nel corpo mediante proiettili) sull'organismo e sull'identità culturale (che ne risulta totalmente annientata), rimarcando inoltre la distinzione tra sostanze edibili e non edibili.

Molto interessante è anche il modo in cui il cibo viene utilizzato per mostrare la differenza tra la campagna (il “qui” sicuro della “tradizione”, caratterizzato da continuità tanto a livello spaziale che temporale) e la città (l'insidioso “altrove” della modernità, dove spazio e tempo divengono fortemente discontinui) in relazione al passaggio dal mondo dei cuccioli all'età adulta: all'abbondanza e alla bontà degli alimenti caratterizzanti il primo versante si contrappone la scarsità e la mancanza di sapore della monoporzione di carote (“Carrots for one”) che la piccola Judy, appena arrivata a Zootropolis dopo aver lasciato la propria famiglia a Bunnyburrow, riscalda al microonde nel piccolo monolocale preso in affitto. Il passaggio all'età adulta sembra dunque legarsi in questo caso a un cambiamento per certi versi opposto a quello individuato nei casi precedenti: se il cucciolo può abbandonarsi i piaceri della *gourmandise*, secondo una valorizzazione prettamente ludico-estetica (mantenibile solo da personaggi “ibridi”, come l'ingenuo e non troppo maturo agente Clawhauser), l'adulto non può sottrarsi alle logiche di tipo pratico che regolano la vita quotidiana (più marcatamente in città, meno in campagna, dove tuttavia non mancano norme e proibizioni). Da notare, infine, le logiche igienico-sanitarie che regolano il servizio al pubblico di cibo nella metropoli (con la ripresa dell'elefante che serve il gelato da parte di Judy), in contrapposizione alla “naturalità” del trattamento della materia-cibo nella campagna.

3. Conclusioni

Gli esempi analizzati mettono in evidenza una serie di elementi di fondamentale importanza in relazione alla rappresentazione dell'universo alimentare nel cinema d'animazione, con particolare riferimento alla figura del “cucciolo che mangia”.

Si nota, innanzitutto, un sostanziale discostamento da una concezione puramente materiale e da una valorizzazione essenzialmente pratica (Floch 1990) dell'alimentazione: se, da una parte, sono stati rinvenuti diversi riferimenti al cibo come strumento di sopravvivenza e sostentamento del corpo (come ne *Il viaggio di Arlo* o, in modo meno diretto, nei riferimenti alla catena alimentare presenti ne *La spada nella roccia* e *Il re leone*), dall'altra tali riferimenti finiscono sempre per essere “rovesciati” in una visione più marcatamente utopica o estetico-ludica: si pensi al cambio di dieta di Simba come espressione della nuova identità acquisita dopo la fuga da casa e l'incontro con Timon e Pumba, che sancisce il suo passaggio all'età adulta, o al modo in cui Semola apprende a intervenire sull'ordine naturale della catena alimentare per non soccombervi; o, ancora, al diverso approccio al cibo di Arlo una volta fuori dal recinto della fattoria di famiglia e dalle logiche che la caratterizzano, e persino al cibo come “strumento di seduzione” nella visione utopica di *Lilli e il vagabondo*. La stessa logica di classificazione delle sostanze del mondo in commestibili o meno risulta in bilico tra queste dimensioni: da un lato, troviamo la necessità di evitare determinati prodotti perché in grado di contaminare l'organismo (per loro natura, come accade con l'alcool o i veleni, o a causa di un consumo erroneo, come nel caso

³ La stessa città di Zootropolis si presenta come “fiero luogo della cultura che si costruisce come negazione della natura” (Mangiapane 2016).

dell'eccesso di dolci descritto per *Pinocchio*), intossicandolo in modo provvisorio o permanente e talvolta mettendo a rischio la sua stessa esistenza (es. le bacche selvatiche che provocano allucinazioni ad Arlo e Spot, gli alcolici e il tabacco che intossicano Pinocchio, lo spumante che ubriaca Dumbo e Timoteo, il sonnifero che addormenta i piccoli Aristogatti, o il veleno che fa cadere Biancaneve nel sonno mortale); dall'altro, viene invece posta grande enfasi sulla questione del gusto e del disgusto – e del loro dispiegamento sinestesico (al crocevia tra sfera visiva, olfattiva, tattile e gustativa, oltre che uditiva) – come forma di espressione identitaria e crescita personale (si pensi a Riley in *Inside Out*, a Rémy in *Ratotouille*, agli squali in *Alla ricerca di Nemo* e al piccolo dinosauro quando rifiuta i primi alimenti portati da Spot ne *Il viaggio di Arlo*). Si tratta di un equilibrio delicato e per nulla scontato, che combina in modi ogni volta diversi meccanismi fisiologici e dinamiche socio-culturali, ambito soggettivo e livello oggettivo, sfera individuale e dimensione inter-collettiva, logiche prospettiche e piani di destinazione.

A queste tensioni, se ne ricollega un'altra di cruciale importanza: già messa in evidenza dallo studioso Claude Lévi-Strauss (1964; 1965) in relazione alla cucina, l'opposizione “natura” vs “cultura” entra spesso in gioco in maniera decisiva – e secondo dinamiche variegata e complesse, che si estendono oltre i confini delle osservazioni lévi-straussiane, talvolta mostrando la fragilità della dimensione culturale (come nel caso degli squali vegetariani di *Alla ricerca di Nemo* o dei predatori di *Zootropolis*), talaltra enfatizzandola e amplificandola (come nel caso emblematico del “neofilo” Simba, nonché di tutti gli incontri con l'alterità che, per quanto in apparenza irrealizzabili, divengono possibili proprio mediante il cibo – si pensi in particolare a Russell e Kevin in *Up*, o ad Arlo e Spot ne *Il viaggio di Arlo*). Se, quindi, è indubbia l'esistenza di una dimensione materiale e “naturale” dell'alimentazione (come testimonia l'effetto di “contaminazione” più volte richiamato nei testi analizzati), lo è anche che le culture giocano un ruolo fondamentale nella strutturazione dei sistemi alimentari. Come altre forme di cultura materiale, in effetti, l'alimentazione è indubbiamente “materiale”, e pertanto soggetta a determinati limiti di natura biologica e fisica. D'altra parte, essa è innanzitutto una forma di “cultura”, ovvero un sistema di conservazione e produzione dell'informazione che interagisce con la “non-cultura”, traducendone porzioni nella propria lingua e immagazzinando i testi così acquisiti nella memoria collettiva (Lotman e Uspenskij 1975).

Fondamentale è poi il riferimento alle “buone maniere a tavola”, più volte rimarcate (in positivo o negativo) dai testi analizzati, con chiaro intento pedagogico ed esplicito richiamo alle logiche igienico-razionaliste che regolano l'alimentazione nelle società occidentali contemporanee. Molta enfasi è posta anche sulla dimensione visiva del cibo, dagli apprezzamenti di Biancaneve sulla mela rossa dall'“aspetto magnifico” all'iniziale espressione di repulsione di Simba di fronte alla vista di insetti e larve, sino al disappunto di Disgusto davanti ai broccoli (inizialmente rifiutati in quanto non hanno “colori sgargianti o la forma di un dinosauro” e solo in seguito assaggiati perché riproposti in chiave ludica). Si avverte, in questi casi, un riferimento al processo di progressiva estetizzazione che ha investito l'esperienza alimentare: ancora minoritario nel periodo di realizzazione del primo Classico Disney, tale fenomeno è cresciuto esponenzialmente nel tempo, divenendo dominante nelle attuali società del cosiddetto “food porn” (Cowan 1984) e della “gastromania” (Marrone 2014), come ben esemplifica *Inside Out*.

Tutti questi elementi paiono richiamare con forza il cosiddetto “principio di incorporazione” descritto da Fischler (1988; 1990): dal punto di vista oggettivo, gli alimenti che assorbiamo – nello specifico gli aminoacidi – si tramutano non solo nell'energia necessaria al sostentamento e al funzionamento del nostro corpo, ma nella sua stessa sostanza (ovvero nelle sue componenti biochimiche, come ben mettono in evidenza i riferimenti de *Il re leone*). Al contempo, da un punto di vista soggettivo, gli esseri umani credono o temono, in funzione di particolari processi del cosiddetto “pensiero magico”, di far proprie (o al contrario esorcizzare) le qualità simboliche del cibo, confermando il noto aforisma di Jean-Anthelme Brillat-Savarin “Dimmi cosa mangi e ti dirò chi sei” (1825) e il motto feuerbachiano “l'uomo è ciò che mangia” (Feuerbach 1862). Sul versante psicosociologico, infine, l'incorporazione rappresenta la base dell'identità collettiva e, insieme, l'istanza fondatrice dell'alterità: mediante l'alimentazione incorporiamo noi stessi, integrandoci in una determinata dimensione socioculturale e distaccandoci al tempo stesso da altre dimensioni socioculturali. Il cibo, la cucina, la gastronomia e le buone maniere a tavola, essendo culturalmente determinati, inseriscono gli esseri umani in un



particolare contesto sociale e ordine culturale, favorendo processi di identificazione e distinzione. Le consuetudini alimentari creano il sentimento di appartenenza o di differenza sociale e insieme manifestano i valori della società, inserendosi nel cuore stesso del processo di costruzione dell'identità e dell'incontro con l'altro (cfr. Montanari 2004; Stano 2015b; Stano e Boutaud 2015).

Muovendosi su tali orizzonti, il “cucciolo che mangia” sembra dunque essere chiamato a rifiutare ogni forma di “ingegneria” che lo vorrebbe sottomettere a logiche pratiche o posizionali, agendo al contrario come un *bricoleur* (Lévi-Strauss 1962; Floch 1990) che riadatta incessantemente gli strumenti (in questo caso alimentari) che ha a portata di mano per costruire ed esprimere una precisa identità e un particolare “gusto”. Un'identità e un gusto che passano per diverse prove e ostacoli (rispetto a cui i processi di veridizione giocano un ruolo fondamentale, come abbiamo visto), portando in genere cuccioli di ogni specie e tipo ad abbandonare la dimensione del semplice sostentamento del corpo per diventare – più o meno gradualmente – *gourmands*, “appassionati” di cibo in grado di trarre piacere da varie materie ed esperienze gastronomiche e culinarie, seppur con facili degenerazioni e rischi non secondari, e in ultima istanza *gourmets*, ossia veri e propri “conoscitori” dell'universo alimentare, capaci di articolare efficacemente sfera individuale e collettiva, piacere e misura, logica prospettica e piano di destinazione, memoria e riscatto, espressione dell'Io e incontro con l'Altro.

pubblicato in rete il 16 febbraio 2018



Bibliografia

Nel testo, l'anno che accompagna i rinvii bibliografici è quello dell'edizione in lingua originale, mentre i rimandi ai numeri di pagina si riferiscono alla traduzione italiana, qualora sia presente nella bibliografia.

- Barthes R., 1961, "Pour une psychosociologie de l'alimentation contemporaine", in *Annales ESC*, vol. XVI, n. 5, pp. 977-986; trad. it. "L'alimentazione contemporanea", in *Scritti: società, testo, comunicazione*, Torino, Einaudi 1998, pp. 31-41; ora in G. Marrone e A. Giannitrapai, a cura, *La cucina del senso. Gusto, significazione, testualità*, Milano-Udine, Mimesis 2012, pp. 47-57.
- Bourdieu, P., 1979, *La distinction*, Paris, Éditions de Minuit; trad. it. *La distinzione. Critica sociale del gusto*, Bologna, Il Mulino 2001.
- Brillat-Savarin J. A., 1825, *Physiologie du goût, ou Méditations de gastronomie transcendante: ouvrage théorique, historique et a l'ordre du jour dédié aux gastronomes parisiens*, Paris, Passard; trad. it. *Fisiologia del gusto o meditazioni di gastronomia transcendente*, Bra, Slow Food 2008.
- Cowar, R., 1984, *Female Desire*, London, Paladin.
- Danesi M., 2004, *Messages, Signs, and Meanings*, Toronto, Canadian Scholars' Press Inc.
- Détienne M., Vernant, J.-P., 1979, *La cuisine du sacrifice au pays grec*, Paris, Gallimard.
- Douglas M., 1972, "Deciphering a meal", in *Daedalus*, vol. 101, n. 1, pp. 61-81; trad. it. in *Antropologia e simbolismo. Religione, cibo e denaro nella vita sociale*, Bologna, il Mulino 1985, pp. 165-191.
- Elias N., 1939, *Über den Prozess der Zivilisation*, Frankfurt, Suhrkamp; trad. it. *Il processo di civilizzazione*, Bologna, Il Mulino, 1988.
- Erikson, E.H., 1950, *Childhood and society*, New York, Norton; trad. it. *Infanzia e società*, Roma, Armando 1966.
- Erikson, E.H., 1968, *Identity: youth and crisis*, New York, Norton; trad. it. *Gioventù e crisi di identità*, Roma, Armando 1974.
- Ferraro, G., 1998, "Il mercato dei desideri", in G. Ferraro, a cura, *L'emporio dei segni*, Roma, Meltemi, pp. 9-40.
- Feuerbach L., 1862 [1960], "Das Geheimnis des Opfers oder der Mensch ist was er ißt", in W. Bolin, F. Jodl, a cura, *Ludwig Feuerbach Sämtliche Werke*, Stuttgart-Bad Canstatt, Frommann Verlag, pp. 41-67.
- Fischler C., 1980, "Food Habits, Social Change and the Nature/Culture Dilemma", in *Social Science Information*, vol. XIX, n. 6, pp. 937-953.
- Fischler C., 1990, *L'Honnivore*, Paris, Odil Jacob; trad. it. *L'onnivoro: il piacere di mangiare nella storia e nella scienza*, Milano, Mondadori 1992.
- Floch, J.-M., 1990, *Sémiotique, marketing et communication. Sous les signes, les stratégies*, Paris, PUF; trad. it. *Semiotica, marketing e comunicazione*, Milano, Franco Angeli 2001.
- Foote, N.N., 1951, "Identification as the basis for a theory of motivation", in *American sociological review*, vol. XVI, pp. 14-21.
- Greimas, A.J., 1983, *Du sens II*, Paris, Seuil; trad. it. *Del senso 2: narrativa, modalità, passioni*, Milano, Bompiani 1985.
- Harris, M., 1985, *Good to eat. Riddles of food and culture*, New York, Simon and Schuster; trad. it. *Buono da mangiare*, Torino, Einaudi 1990.
- Henisch, B.A., 1976, *Fast and Feast: Food in Medieval Society*, The Pennsylvania State, University Park.
- La Cecla, F., 1998, *La pasta e la pizza*, Bologna, Il Mulino.
- Landowski, E., 1997, *Présences de l'autre : essais de socio-sémiotique*, Paris, PUF.
- Lévi-Strauss, C., 1962, *Le totémisme aujourd'hui*, Paris, PUF; trad. it. *Il totemismo oggi*, Milano, Feltrinelli 1991.
- Lévi-Strauss, C., 1964, *Mythologiques I. Le cru et le cuit*, Paris, Plon; trad. it. *Mitologica I. Il crudo e il cotto*, Milano, Il Saggiatore 1966.
- Lévi-Strauss, C., 1965, "Le triangle culinaire", in *L'Arc*, n. 26, pp. 19-29 (nuova ed. 2009, in *Le Nouvel Observateur Hors-Série*, pp. 14-17, palimpsestes.fr/textes_philo/levi_strauss/triangle_culinaire.pdf, consultato il 24 luglio 2016).
- Lévi-Strauss, C., 1968, *Mythologiques III. L'origine des manières de table*, Paris, Plon; trad. it. *Mitologica III. Le origini delle buone maniere a tavola*, Milano, Il Saggiatore 1971.
- Lotman, J.M., Uspenskij, B.A., 1975, *Tipologia della cultura*, Milano, Bompiani.
- Mangiapane, F., 2015, "Scontri etnici e corpi gloriosi. Mangiare al cinema", in Marrone, a cura, 2015, pp. 133-166.
- Mangiapane, F., 2016, "Zootropolis", in *Doppiozero*, www.doppiozero.com/materiali/cinema/zootropolis, consultato il 4 luglio 2016.
- Marrone, G., 2014, *Gastromania*, Milano, Bompiani.



- Marrone, G., a cura, 2015, *Buono da pensare*, Roma, Carocci.
- Montanari, M., 1988, *Alimentazione e cultura nel Medioevo*, Roma-Bari, Laterza.
- Montanari, M., 2004, *Il cibo come cultura*, Roma-Bari, Laterza.
- Perullo, N., 2008, *L'altro gusto*, Pisa, ETS.
- Sciolla, L., a cura, 1983, *Identità. Percorsi di analisi in sociologia*, Torino, Rosenberg & Sellier.
- Stano, S., 2012, "Siamo noi questo piatto di grano... L'immaginario gastronomico italiano tra seduzione e incontro amoroso", *E|C*, vol. VI, n. 11-12, pp. 70-75.
- Stano, S., 2015a, *Eating the Other. Translations of the Culinary Code*, Newcastle-Upon-Tyne, Cambridge Scholars Publishing.
- Stano, S., a cura, 2015b, *Food and Cultural Identity / Cibo e identità culturale / Alimentation et identité culturelle / Comida e identidad cultural – Lexia*, n. 19-20, Roma, Aracne.
- Stano, S., Boutaud, J.-J., 2015, "L'alimentation entre identité et alterité. Le Soi et l'Autre sous différents régimes", in *Lexia*, n. 19-20, pp. 99-115.

Filmografia:

- Alice in Wonderland*, di Clyde Geronimi, Hamilton Luske e Wilfred Jackson, USA 1951; versione it. *Alice nel Paese delle Meraviglie*.
- Dumbo*, di Bem Sharpsteen, Normal Ferguson, Wilfred Jackson, Bill Roberts, Jack Kinney e Samuel Armstrong, USA 1941; versione it. *Dumbo – L'elefante volante*.
- Finding Nemo*, di Andrew Stanton e Lee Unkrich, USA 2003; versione it. *Alla ricerca di Nemo*.
- Inside Out*, di Pete Docter e Ronnie del Carmen (co-regia), USA 2015; versione it. *Inside Out*.
- Lady and the Tramp*, di Hamilton Luske, Clyde Geronimi e Wilfred Jackson, USA 1955; versione it. *Lilli e il vagabondo*.
- Pinocchio*, di Ben Sharpsteen, Hamilton Luske, Bill Roberts, Normal Ferguson, Jack Kinney, Wilfred Jackson e T. Hee, USA 1940; versione it. *Pinocchio*.
- Ratatouille*, di Brad Bird e Jan Pinkava, USA 2007; versione it. *Ratatouille*.
- Snow White and the Seven Dwarfs*, di David Hand, USA 1937; versione it. *Biancaneve e i sette nani*.
- The Aristocats*, di Wolfgang Reitherman, USA 1970; versione it. *Gli Aristogatti*.
- The Good Dinosaur*, di Peter Sohn, USA 2015; versione it. *Il viaggio di Arlo*.
- The Lion King*, di Roger Allers e Rob Minkoff, USA 1994; versione it. *Il re leone*.
- The Sword in the Stone*, di Wolfgang Reitherman, USA 1963; versione it. *La spada nella roccia*.
- Up*, di Pete Docter e Bob Peterson, USA 2009; versione it. *Up*.
- Zootopia*, di Byron Howard e Rich Moore, USA 2016; versione it. *Zootropolis*.