LE FAVOLE DISNEY



Alice nel paese delle meraviglie





Alice oggi è distratta e non riesce a seguire la lezione di storia: per lei è più divertente intrecciare le margherite e giocare con Oreste, il suo gattino. E ancora più divertente è immaginare un mondo dove anche gli animali e gli oggetti possono parlare.



Un Paese delle Meraviglie che si può vedere solo con la fantasia... Ma, un momento! Che cosa ci fa lì un coniglio bianco (anzi, un Bianconiglio) con il panciotto e un grande orologio?



Sta correndo e continua a ripetere: "E' tardi! Ho fretta!"

Alice vorrebbe parlare con lui per chiedergli dove sta andando. Bianconiglio, però, non vuole saperne di fermarsi e si infila in un'apertura buia e stretta. La bambina sa che non dovrebbe, ma lo segue. Più indietro, Oreste la osserva preoccupato.

"La curiosità spesso è causa di guai!" fa appena in tempo a dire Alice... prima di scivolare in una profonda buca. "Addio, Oreste!" grida la bambina al gattino, che l'ha seguita fin lì. Ma Alice non deve aver paura: la sua gonna si è aperta come un paracadute e lei scende pian piano.



La bambina atterra in un corridoio scuro e vede un'ombra fuggire dietro l'angolo. "Signor coniglio, mi aspetti!" grida. Macchè: quel buffo animale continua a correre. Non resta che seguirlo in quel posto così strano! Arrivata davanti a una porta piccolissima, Alice afferra la maniglia e... "Ohi!" esclama la serratura, sentendosi... presa per il naso!



Dopo un attimo di stupore, la bambina chiede alla serratura di lasciarla passare per raggiungere Bianconiglio, ma poi si accorge di essere troppo grande per quella porticina tanto stretta. "Nulla è impossibile!" le dice allora la serratura, invitandola a prendere la bottiglia che c'è sul tavolo. "Quale tavolo?" domanda Alice guardandosi attorno. Eccolo: è apparso all'improvviso! Sopra c'è una bottiglietta con la scritta BEVIMI. "Rifletti bene..." dice fra sé e sé la bambina. Non è prudente assaggiare cose sconosciute, ma Alice è talmente curiosa che, alla fine, beve quasi tutto il misterioso contenuto della bottiglia. E diventa piccola, sempre più piccola.

Ora Alice potrebbe passare dalla porta, ma la serratura è chiusa a chiave e la chiave è rimasta sul tavolo. Perciò la serratura indica alla bambina una scatola di biscotti. Lei ne assaggia uno e questa volta diventa così grande da arrivare a toccare il soffitto. "Adesso non potrò più uscire di qui!" singhiozza Alice, allagando la stanza con le sue enormi lacrime. Allora beve di nuovo dalla bottiglietta per ritornare piccola e finisce col cascarci dentro. Comunque, galleggiando sulle lacrime, la bambina riesce finalmente a passare attraverso la toppa. Al di là della porticina c'è un gran mare agitato.

Alice vede tre uccelli: uno galleggia sull'acqua a testa in giù come una buffa barca, il secondo spinge, il terzo, che si chiama Capitan Libeccio, se ne sta comodamente seduto. "Per favore, mi aiuti!" gli grida la bambina. Il capitano, però, non le risponde e sono le onde a portarla verso riva. Ora Alice è all'asciutto, ma i suoi vestiti sono completamente bagnati. "Devi correre con gli altri!" le consiglia Capitan Libeccio dall'alto di una roccia. Già, per asciugarsi la cosa migliore è fare la Maratonda, una strana corsa in cerchio. Stando seduta sul becco di uno degli uccelli, la bambina partecipa al girotondo, finchè non vede il Bianconiglio e ricomincia a seguirlo.

Correndo a perdifiato, Alice arriva in un bosco. Qui incontra i gemelli Pinco Panco e Panco Pinco che la chiedono di fermarsi ad ascoltare una delle loro storie.





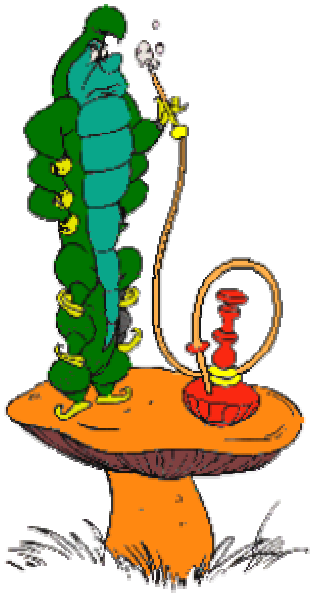
Quando la bambina gli spiega che preferisce scoprire dove sta andando Bianconiglio, i gemelli insistono. Se è tanto curiosa, hanno proprio la storia giusta da raccontarle: quella delle ostrichette curiose! La storia comincia così: un giorno (o una notte? Chissà, nel cielo c'erano sia il sole che la luna...) un Tricheco e un Carpentiere

camminavano sulla spiaggia. Tutta quella sabbia non piaceva al Carpentiere, ma le cose buone, quelle sì gli piacevano! Nel mare c'erano tante gustose ostriche, ed era quasi mezzogiorno... o forse mezzanotte? Comunque, il Tricheco e il Carpentiere avevano appetito. Così, suonando il bastone come un flauto, il Tricheco attirò un gruppo di ostrichette fuori dal mare e disse loro che le avrebbe invitate a colazione. Le ostrichette erano curiose e molto contente di conoscere meglio quei due strani tipi. Non sapevano, poverette, che la colazione erano loro! Infatti, il Tricheco se le mangiò in un baleno, senza lasciarne nemmeno una al Carpentiere, che andò su tutte le furie.
"E' una storia molto triste," commenta Alice con un sospiro.
Ma ora la bambina deve rimettersi in cammino, anche se Pinco Panco e Panco Pinco vorrebbero raccontarle una nuova storia. Alice si allontana e presto arriva a una graziosa casetta. Ed è proprio la casa di Bianconiglio! La bambina vorrebbe finalmente parlargli, ma lui ha più fretta di prima e le dice:
"Marianna! Va' a prendermi i guanti!"
Chi è Marianna?
Di certo il coniglio ha confuso Alice con un'altra persona. La bambina, comunque, entra in casa, ma non riesce a trovare i guanti. In compenso vede una scatola: dentro ci sono dei biscotti con su scritto SERVITI. Alice ne assaggia uno e: "Oh, no, non di nuovo!" esclama mentre comincia a crescere. Ora Alice è diventata grande come la casa, anzi di più. Infatti è costretta a far uscire le braccia dalle finestre, mentre con i piedi sfonda i muri del piano di sotto.
"Un mostro!" grida spaventato Bianconiglio quando la vede. Allora chiede aiuto a Capitan Libeccio che pensa a un piano per liberarsene. "Daremo fuoco alla casa!" esclama il capitano. Prima, però, bisogna trovare un fiammifero. Fortunatamente Alice ha un'idea migliore: "Forse se mangiassi qualcosa mi farebbe rimpicciolire". Detto, fatto: allunga un braccio, prende una carota dall'orto del coniglio e, dopo un morso, è di nuovo piccina.
"Signorina, ha un fiammifero?" le chiede Capitan Libeccio, senza accorgersi che il mostro non c'è più! Bianconiglio, invece, è già scappato via e la bambina ricomincia

a inseguirlo. "Non lo raggiungerò mai finchè sarò così piccola!" esclama Alice quando, ancora una volta, perde di vista il coniglio. Guardandosi attorno, la bambina vede dei fiori coloratissimi che parlano e cantano.

E non sono gli unici: infatti, da lontano arriva una dolce melodia. A, E, I, O, U! Così canta il Brucaliffo, laggiù, facendo nuvole di fumo a forma di vocale.





E' seduto su un fungo e sembra che nulla gli importi più di quel suo A, E, I, O, U. "Chi essere tu?" chiede il Brucaliffo quando vede Alice. La bambina non sa più neanche lei chi è veramente: si è trasformata così tante volte! Sa solo che è stanca di essere piccina. Ma forse il Brucaliffo potrebbe aiutarla. Certo che sì! Ecco il suo consiglio: un lato del fungo la farà crescere e l'altro la farà rimpicciolire. Dovrà solo assaggiarli. "Una parte mi farà crescere...ma quale?" si domanda la bambina. Dopo tutto che le è successo mangiando e bevendo cose strane, Alice dovrebbe aver imparato ad essere prudente. Ma per lei niente è peggio di essere così piccola.

Un morso appena... ed ecco che Alice cresce fino a diventare alta come il più alto degli alberi. Non basta: un nido pieno di uova le è rimasto impigliato tra i capelli, e mamma uccello non è per niente contenta. Bisogna subito mangiare l'altro pezzetto di fungo per rimpicciolire! Finalmente Alice torna della sua statura normale. Allora si mette in tasca i due pezzetti di fungo e riprende a inseguire il Bianconiglio: ma il bosco è pieno di cartelli e ognuno indica una direzione diversa. Quale sarà quella

giusta? A un tratto, Alice sente qualcuno che canta nel bosco. Vede spuntare un sorriso e poi, attorno al sorriso un gatto.



Anzi, uno Stregatto! Lo Stregatto può apparire, sparire, alzarsi le orecchie con la coda e fare cento altre cose strane. Così, forse, può anche dire ad Alice dov'è finito il coniglio bianco. "Se io cercassi il Bianconiglio, lo chiederei al Cappellaio Matto oppure al Leprotto Bisestile," risponde il buffo animale.

Seguendo il consiglio dello Stregatto, Alice arriva davanti al cancello di una casa. Nel giardino, in fondo a una lunga tavola, ci sono il Leprotto Bisestile e il Cappellaio Matto.



Stanno cantando un'allegra canzone, accompagnati dai fischi di tante teiere. Il tè è la loro passione, e preferiscono berlo in un'occasione speciale. Oggi, per esempio, è il non-compleanno di tutti e due! Anche Alice vorrebbe partecipare alla festa, ma non riesce a capire di cosa si tratta. "Non sa cosa è il non-compleanno!" ridacchia il Leprotto Bisestile e, insieme al Cappellaio Matto, prova a spiegarglielo. E' semplice: il non-compleanno è tutti i giorni in cui non si compiono gli anni. E sono tanti, ben

364! "Ma allora oggi è anche il mio non-compleanno!" esclama Alice, contenta. Quindi la festa è anche per lei, e si merita una torta e un bell'inchino!

Certo il Leprotto Bisestile e il Cappellaio Matto sono proprio bizzarri, e Alice comincia a essere stanca di tutte quelle assurdità. In fondo, che cosa le importa del coniglio?

Meglio tornare a casa, seguendo il sentiero...almeno finchè c'è! Sì, perchè all'improvviso ecco apparire un animale con la testa a forma di scopa, che lo sta cancellando tutto. Ormai la bambina si è persa in quel paese pieno di stranissime bestiole. Ci sono uccelli-ombrello, gufi-fisarmonica, passeri-matita, perfino uccelli-gabbia! Nessuno di loro, però, può consolare Alice, che adesso piange disperata. A un tratto la bambina sente una voce conosciuta: è tornato lo Stregatto! Forse lui potrà aiutarla a trovare la sua strada. L' animale, però, le spiega che non è possibile: non può esserci la "sua" strada perchè da quelle parti le strade sono tutte della Regina.

Poi lo stregatto abbassa un ramo, ed ecco apparire un passaggio segreto: basta attraversarlo per incontrare la sovrana. Al di là di quel passaggio c'è un giardino di rose bianche, ma tre carte da gioco, l'Asso, il Due e il Tre di Fiori, le stanno dipingendo di rosso in fretta e furia. "Il fatto è che abbiamo piantato per sbaglio rose bianche!" spiega il Tre ad Alice, mentre la Regina le vuole rosse. In quel momento squillano le trombe: sta arrivando proprio la sovrana... e anche Bianconiglio! Finalmente il mistero è risolto: è il trombettiere di corte. E sta ancora correndo tra due file di guardie reali, che sono in realtà delle carte di Cuori. "Sua maestà, la Regina di Cuori!" annuncia Bianconiglio. Ed ecco la sovrana.





C'è anche il Re, ma nessuno sembra considerarlo importante. Quando la Regina vede Alice le chiede se sa giocare a croquet, che è una specie di golf. La bambina conosce il gioco e così... la partita ha inizio. Nel Paese delle Meraviglie, il croquet si gioca usando degli uccelli come racchette, mentre un riccio che fa da palla e deve passare sotto le carte piegate ad arco. Alice, però, non riesce proprio a farsi ubbidire dalle sue racchette!



Tutti hanno una gran paura della Regina, così fanno sempe in modo che vinca, anche se non lo meriterebbe.

L'unico a non temerla è lo Stregatto: "Potremmo farla arrabbiare sul serio!" propone ad Alice, apparendo dietro la sovrana. "Oh, no," esclama la bambina cercando di fermarlo. Troppo tardi! Lo Stregatto aggancia il vestito della Regina alla racchetta.

La sovrana colpisce la palla e... finisce a gambe all'aria, una posa davvero poco dignitosa per la Regina di Cuori! I soldati si precipitano ad aiutarla.
Ma la Regina è furiosa: "Tagliatele la testa!" urla indicando Alice. Lei non ha visto lo Stregatto e crede che la colpa sia della bambina. Alla fine, però, il Re convince la sovrana a farle almeno un processo. In tribunale, Bianconiglio legge l'accusa mentre la giuria prende appunti. Alice vorrebbe farsi valere, ma è così piccola davanti al grande trono della sovrana! Per fortuna, mettendosi le mani in tasca, trova i pezzi del fungo che il Brucaliffo le aveva consigliato di mangiare. Senza esitare, la bambina li divora tutti e due e... cresce fino al soffitto! Ora finalmente Alice può guardare la Regina dall'alto verso il basso. Le carte non le fanno più paura: potrebbe farne un mazzo e mettersele in tasca! "Quanto a voi, maestà..." comincia Alice, chinandosi sul trono: ha proprio voglia di dire quello che pensa a quella Regina prepotente. Ma la bambina non sa che il secondo pezzo del fungo che ha mangiato sta per fare effetto! Alice diventa di nuovo piccina piccina. "Tagliatele la testa!" urla ancora la sovrana, mentre le carte volano addosso alla bambina per catturarla! Alice riesce a scappare appena in tempo. La bambina corre più forte che può, ma quel mondo fantastico è davvero enorme. E sembra ancora più grande, adesso che la Regina e un intero mazzo di carte la inseguono! Alice vorrebbe tanto trovare l'uscita. Finalmente la bambina vede la porticina da cui era entrata, quando prova ad aprirla: "Sono ancora chiusa a chiave!" esclama la serratura.
La Regina, il Re, le carte, il Leprotto Bisestile e il Cappellaio Matto ormai hanno quasi raggiunto Alice. E, come se non bastasse, ci sono anche il Tricheco e il Carpentiere!
Saranno guai, se riusciranno a prenderla. Ma non possono... perchè il viaggio nel Paese delle Meraviglie è stato solo un sogno! Alice dorme tranquilla, con Oreste in braccio. E non appena aprirà gli occhi, il sogno svanirà.



Peccato, perchè si è divertita un mondo!