

TOPOCLUB: TUTTI INSIEME APPASSIONATAMENTE
La separazione era netta, rigida, perfino un po' razzista: da una parte i Topi, dall'altra i Paperi. Così voleva Disney, nessuna confusione tra i personaggi. Con qualche eccezione: il cortometraggio *Band Concert*, del 1936, in cui in un'allegria sfilata il gran serraglio disneyano si esibisce al gran completo, ma oggi i tempi sono cambiati e così è nato *Topoclub*, una serie di cartoni animati, prodotta da Roberts Gannaway e Tony Craig per la rete tv Abc che va in onda dal gennaio scorso.

Ora, la sera del 5 dicembre, a cent'anni dalla nascita di Walt Disney, arriva anche in Italia su Disney Chan-



nel. Si parte con la prima puntata, alle 20.30, mentre le successive andranno in onda tutti i sabati alle ore 20. Vedremo riunito in un locale notturno Gambadilegno, Paperino, Topolino, la feroce Grimilde, Pinocchio e Cip e Ciop, Capitan Uncino e Jafar.

VITA, OPERE E SEGRETI QUELLO CHE C'È DA LEGGERE
La bibliografia su Disney e sulle sue creazioni è sterminata. Qui, per chi volesse andarsi a leggere e rileggere la grande avventura della sua vita e delle sue opere, diamo alcuni suggerimenti. Cominciamo da due opere appena arrivate in libreria ed in edicola. La prima è l'edizione italiana di un classico *L'arte di Walt Disney, da Mickey Mouse ai Magic Kingdoms* di Christopher Finch (Rizzoli, lire 46.000) un libro riccamente illustrato (anche se questa italiana è una versione ridotta dell'originale) e godibilissimo. In edicola è uscito in questi giorni *Fantastico Walt* (Disney Italia, lire 16.900) che mette insieme alcune classiche storie a fumetti con una serie di



articoli e ricostruzioni di grande accuratezza e che fornisce un'aggiornata filmografia. Per capire il «pensiero disneyano» consigliamo di andarsi a rivedere un libro uscito qualche anno fa: *Le anime disegnate* di Luca Raffaelli (Castelvecchi, lire 15.000)

AL CINEMA E IN CASSETTA DA BIANCANEVE AD ATLANTIDE
Disney da vedere, al cinema e a casa. Il mercato dell'home-video è una fetta consistente del fatturato Disney. Così, lungometraggi di successo come *Il re leone*, *Aladdin*, *La bella e la bestia* hanno dato vita a seguiti e serie, usciti soltanto per il mercato dell'home-video. Un altro filone a cui attingere è poi quello della riedizione di grandi classici, operazione favorita anche dal «passaggio» dal videoregistratore al Dvd. Ultimo in ordine di tempo è arrivata *Biancaneve* (che poi è il primo lungometraggio animato della Disney) in una versione speciale: un cofanetto che contiene, oltre al film, una serie di retroscena, schizzi, prove e se-



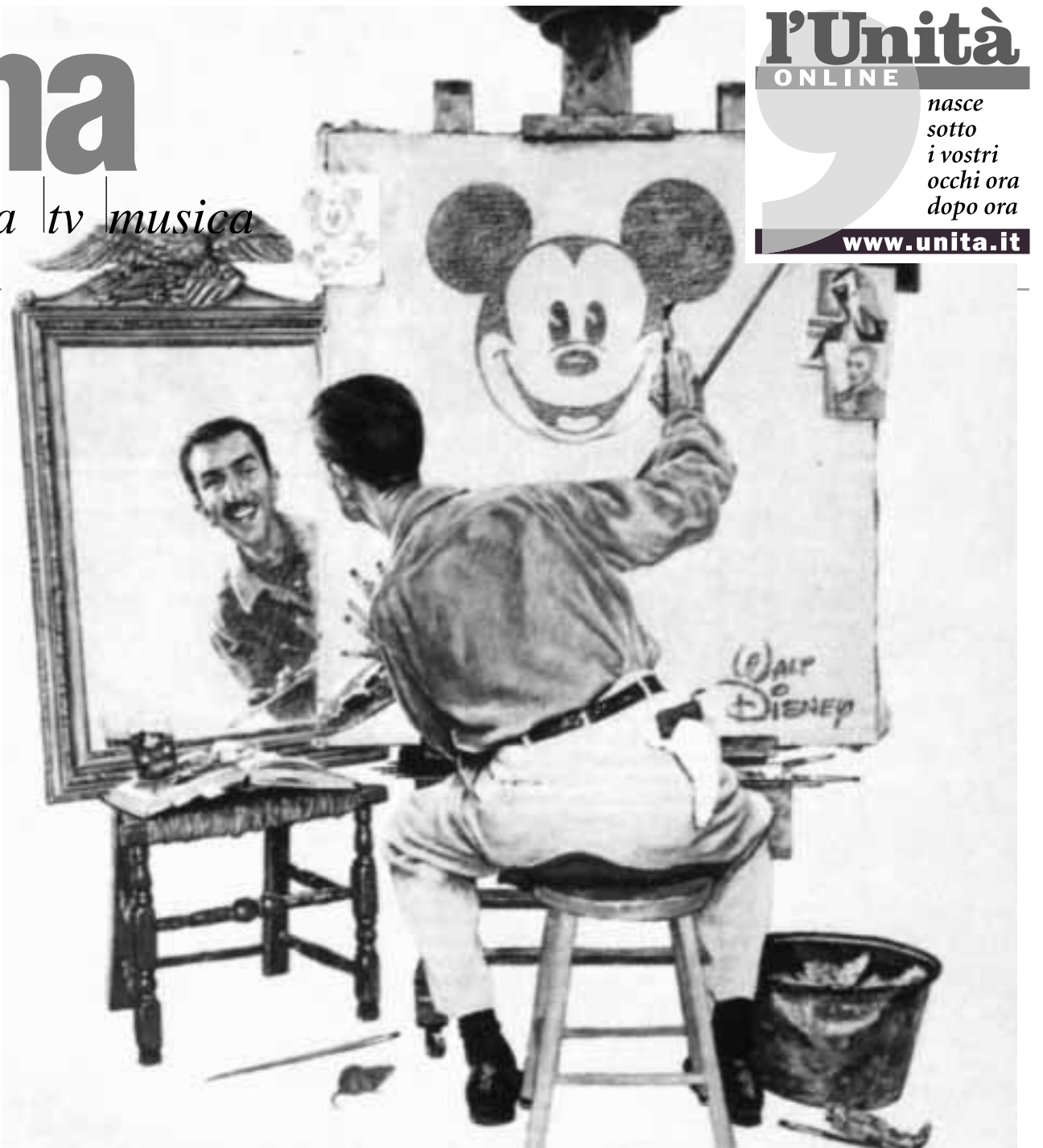
quenze inedite. Passando al grande schermo, il prossimo 21 dicembre, arriva in Italia l'ultimo lungometraggio *Atlantis*. Mentre per vedere *Monsters Inc.*, il cartoon digitale della Pixar e record d'incassi, dovremo aspettare il prossimo anno.

l'Unità
ONLINE
nasce sotto i vostri occhi ora dopo ora
www.unita.it

in scena

teatro | cinema | tv | musica

l'Unità
ONLINE
nasce sotto i vostri occhi ora dopo ora
www.unita.it



Walt, tutto il mondo oggi ha i tuoi colori

ALBERTO CRESPI

Qui. Quo e Qua sono stati recentemente disegnati come talebani: Qua aveva turbante e barba ed era divenuto Al Qaeda. È una vignetta apparsa su un quotidiano, ed è la prova definitiva che il «disneysmo» ha vinto. Scopo di questo articolo è dimostrare che il «disneysmo» esiste ed è la filosofia più importante del Novecento. Se non altro perché ha improntato di sé la cultura, l'ideologia e la vita quotidiana del paese più importante del mondo (gli Stati Uniti d'America) e di molti paesi satelliti, Italia compresa. Il «disneysmo» consiste nell'inventare un mondo immaginario e nell'adeguare ad esso il mondo reale. Si potrebbe affermare che anche il marxismo fa la stessa cosa, ma su questo chi scrive non è del tutto d'accordo e quindi non è questa la nostra tesi. Il «disneysmo» è diverso dal marxismo perché contempla sì l'esistenza del denaro (Zio Paperone docet), ma non quella dei meccanismi di mobilità sociale (Paperino resterà povero e sfigato a vita) né tantomeno quella della morte (almeno nei fumetti disneyani non muore mai nessuno, e anche nei film la morte - come la madre di Bambi o il padre di Simba nel *Re Leone* - ha i caratteri dell'eccezionalità). Quindi, il «disneysmo» non è il marxismo né l'esistenzialismo né il consociativismo (e basta rimettersi), ma è una filosofia consolatoria e positiva che assorbe la totalità del reale. Volete una prova? Sta in America, si chiama Las Vegas. Che c'entra Las Vegas?

I personaggi disneyani hanno «interpretato» i classici della letteratura mondiale, con Pippo e Topolino spediti nell'inferno dantesco («come colombe dal disio chiamate / vanno all'inferno spinti da pedate», nella parodia di Martina & Bioletto). Solo in Italia sono nati nuovi classici «al quadrato» come *Paperin Furioso* (di Luciano Bottaro), *Michele Topoff corriere dello Zar* (di Giovan Battista Carpi) o *Paperin Fracassa* (di Romano Scarpa, tanto per completare la triade dei grandi). Tutto il mondo è traducibile in disneyano. Ogni storia può essere ri-raccontata mettendo Topolino o Paperino al posto del protagonista (Carpi ha osato fino a *Guerra e pace* di Tolstoj: un gioiello). Per questo il «disneysmo» è vivo e vegeto anche se l'azionista di riferimento mostra

be fallire ma il «disneysmo» durerà per sempre, perché è tutto e il contrario di tutto. Il vignettista che ha trasformato Qua in Al Qaeda credeva forse di spararla grossa. Non ricordava che in una vecchia storia di Carpi, *Zio Paperone e la cintura del Bucariota*, il vecchio taccagno si recava nelle terre afgane in caccia d'oro e si travestiva da Ulema per salvare Paperino, scambiato per un uzbeko e destinato alla forca. Stupiti? Se è per questo Carpi, nel *Giro del mondo in 8 giorni*, trasformava Zio Paperone in bramino sempre per salvare Paperino, stavolta condannato a morte per aver calcato una vacca sacra agli indù. Il «disneysmo» assorbe anche le religioni. Si uscirà una storia in cui Bin Laden è interpretato da Macchia Nera, non meravigliatevi.



C'entra eccome: è l'unica città del mondo dove c'è un albergo che si chiama Luxor a forma di piramide (e dove, alle slot machines, si vince il Jackpot se escono tre mummie di Tutankamen), un altro che si chiama Treasure Island e ha un galeone di pirati (veri) nella piscina, un altro ancora - il Caesar's Palace - dove tutti sono vestiti da antichi romani e via scimmiettando. Las Vegas è la città più disneyana che esista, assai più di Disneyland o del Disney World in Florida. È il luogo dove nulla è vero e tutto è riprodotto. Lo stesso accade nel magico mondo di Walt Disney, che non si limita a riciclare le storie di tutti i tempi e di tutte le culture, partendo dalle fiabe (*Biancaneve*, la *Bella Addormentata*, la *Sirenetta*), passando ai romanzi (*Il libro della giungla* da Kipling, *Peter Pan* da Barrie) e arrivando ai continenti (*l'Africa nel Re Leone*, la Cina in *Mulan*, l'Arabia leggendaria in *Aladdin*). Ma il vero terreno sul quale il «disneysmo» svela tutta la sua forza è quello, incredibile a dirsi, dei fumetti made in Italy. Solo nel nostro paese

delle crepe. Sappiamo tutti che la Disney non è più onnipotente come un tempo. Altre majors hollywoodiane le fanno concorrenza producendo lungometraggi cartoni (la Dreamworks in primis, grazie a un transfuga della casa madre come il produttore Jeffrey Katzenberg: *Shrek* è il loro ultimo successo); ma tali film sono profondamente disneyani. Altri parchi a tema si aprono dovunque nel mondo, dagli alberghi di Las Vegas al parco autoreferenziale che la cantante country Dolly Parton ha aperto su se medesima a Nashville; ma tutti questi parchi hanno Disneyland come modello. Certo, dopo l'11 settembre le presenze nei parchi sono crollate, proprio perché sono talmente sintomatici dell'American Way of Life da essere un verosimile obiettivo del terrorismo. Inoltre l'ultimo film, *Atlantis*, è andato male, ma il Dvd celebrativo di *Biancaneve* si vende come il pane e *Monsters Inc.*, il nuovo cartoon elettronico della Pixar (che nasce in sinergia fra Disney e Lucasfilm) è l'unico film che tiene il passo di *Harry Potter*. Morale: Disney è morto, la Disney potreb-

Il secolo

uomini & topi

I cent'anni di un artista che non sapeva disegnare

Walt Disney non sapeva disegnare. Oddio, forse abbiamo esagerato: diciamo che non disegnava molto bene. I suoi schizzi erano molto espressivi ma tecnicamente scarsi, non esprimevano morbidezza né movimento. Se non avesse avuto accanto un genio del disegno come Ub Iwerks (del quale parliamo nella pagina accanto: era anch'egli del 1901, quindi centenario) i suoi cartoni non avrebbero mai sfondato.

Ma Walt aveva altre virtù. Innanzi tutto era forse il più grande sceneggiatore della storia di Hollywood, quindi del cinema: nessuno come lui capiva se una storia scorreva, se un personaggio funzionava, se un dialogo o una gag erano divertenti. Inoltre, aveva il talento più importante di tutti: quello di riconoscere il talento altrui. Questo faceva di lui - e stavolta senza «forse» - il più grande produttore della storia del cinema. Oggi un maestro della produzione e del marketing come George Lucas può essere considerato solo un suo pallido erede.

Walt Disney è nato il 5 dicembre 1901

a Chicago ed è morto dieci giorni dopo il suo sessantacinquesimo compleanno, il 15 dicembre 1966, a Los Angeles, per un arresto cardiaco conseguente a un cancro ai polmoni. Aveva 65 anni e si era stufato del cinema: non avrebbe più lavorato ai film, si sarebbe limitato a scegliere i soggetti e a supervisionarne la realizzazione. D'altronde già in *Biancaneve e i sette nani*, il primo lungometraggio del 1937, non c'era un solo tratto di matita di sua mano; ma con altrettanta sicurezza si può affermare che nemmeno il più insignificante dettaglio era sfuggito al suo giudizio. Nemmeno i fumetti gli interessavano più: una volta trovati degli esecutori di genio (i più grandi, in America, furono il «topoliniano» Floyd Gottfredson e il «re dei paperi» Carl Barks), li aveva totalmente demandati a loro. Tutti i suoi pensieri erano per Disneyland, e per le molte altre Disneyland che avrebbe voluto costruire. Non gli bastava più l'aver creato un mondo fantastico: doveva renderlo reale. Il suo sogno era edificare delle città «in stile Disneyland» dove la gente potesse vivere,

realizzando nella pratica il sogno di buon vicinato e di idilliaci «suburbs» al quale si ispiravano, e si ispirano, Paperopoli e Topolinia.

Walt Disney rimane, anche per i biografi, un uomo misterioso. Un disegnatore che non sapeva disegnare, un poeta con l'animo dell'imprenditore (e viceversa), un padre che non mostrava i suoi film alle figlie, un figlio adorato che conviveva con l'ossessione di essere un trovatore. Chiunque abbia visto una foto dei suoi genitori non può che rimanere esterrefatto a quest'ultima notizia: suo padre era assolutamente identico a lui! Eppure Walt ci perdeva il sonno, e non c'è bisogno di aver letto Freud per capire quanto siano «personali», in questo senso, film come *Bambi*, *Dumbo* e *Pinocchio*: tutte parabole sulla paternità/maternità, sull'elaborazione del lutto, sul laborioso mestiere di crescere. La cosa più paradossale e più sintomatica è che tale ossessione proseguiva anche nei film realizzati dopo la sua scomparsa, *Il Re Leone* in primis: Disney è il vero artista moderno, capace di dare serialità *post mortem* e riproducibilità tecnica ai propri fantasmi.

Nel suo libro *Il principe nero di Hollywood*, Marc Eliot ha svelato alcuni lati oscuri della personalità di Disney; nel suo recentissimo documentario *Walt Disney: the Man Behind the Myth* («l'uomo dietro il mito», mostrato all'edizione 2001 delle Giornate del cinema muto) la figlia Diane li ha puntualmente smentiti. Era un agen-

te dell'Fbi, come scrive Eliot? Sicuramente no, risponde sdegnata Diane, e forse non mente, anche perché il suo documentario ammette senza reticenze che papà era anti-comunista in modo paranoico (c'è il filmato della sua deposizione alla commissione McCarthy) e rispettava malvolentieri gli elementari diritti sindacali nel suo Impero, salvo poi gratificare i suoi sottoposti in ogni modo possibile, purché non si sapesse in giro (in questo era un rude uomo della vecchia Hollywood, come John Ford: i cazzatoni erano sempre pubblici, gli elogi rigorosamente privati e spesso «spediti» per via indiretta: del tipo «Di' al tale che è stato bravo», perché lui non gliel'avrebbe mai detto di persona).

L'altra grande contraddizione di Disney era il suo rapporto con la cultura: ostentava un'orgogliosa ignoranza da «self made man» ma agognava il riconoscimento degli intellettuali. L'amore che Eisenstein confessò per i suoi cartoni dovette riempirlo di orgoglio, anche se quell'uomo era un comunista. Il film a cui teneva più di ogni altro era *Fantasia*, perché visualizzare la musica classica gli sembrava una cosa colta, degna, rispettabile. Ci rimase malissimo quando *Fantasia* fu un fiasco ed era felicissimo, nei decenni successivi, quando il film - a furia di riedizioni - si rivelò redditizio. Avrebbe sicuramente scambiato i suoi innumerevoli Oscar con un Nobel, e chi può negare che in fondo se lo sarebbe meritato?

al.c.