

martedì 4 dicembre 2001

in scena

l'Unità 23

Da Alice a Topolino il dizionario di Cartoonia

RENATO PALLAVICINI

Animazione. È quella che fa la differenza: l'anima. Quella che dà vita alle cose in-animate e le fa muovere. Il cinema riproduce il movimento, il cinema d'animazione lo crea, ma né il cinema, né il cinema d'animazione sono il movimento, ma soltanto un'interminabile successione di fotografie, di immagini fisse. Messe in fila una all'altra e fatte scorrere alla velocità di 24 fotogrammi al secondo e grazie a quel fenomeno fisico-organico che si chiama «persistenza dell'immagine sulla retina», danno l'illusione del movimento. Se filmiamo la camminata di un uomo per 10 secondi otterremo uno spezzone di pellicola fatto di 240 fotogrammi; se vogliamo disegnare un uomo che cammina e farlo davvero camminare per 10 secondi, dovremo fare (più o meno) 240 disegni, tutti diversi uno dall'altro. Ecco perché il cinema d'animazione è così caro. Ed ecco perché Walt Disney, più di una volta, si è ritrovato pieno di debiti: voleva che la sua animazione fosse perfetta e l'anima, si sa, non ha prezzo.

Alice. Nel Paese delle Meraviglie tutto è possibile. Anche che una bambina si ritrovi circondata da topi, coniglietti, cagnolini, leoni e da un gatto nero di nome Julius. La bambina è vera, in carne, ossa e riccioli biondi, e si chiama Virginia Davis; lo strano serraglio di animaletti invece è finto, disegnato. Uno schermo bianco fa da sfondo a Virginia mentre viene filmata; poi, in fase di stampa, si sovrappone la pellicola ad un'altra su cui sono state impresse le sequenze animate con gli animaletti. Il risultato sono 57 episodi (girati da Disney dal 1923 al 1927) che hanno un discreto successo. E le avventure di Alice a Cartoonland, sperimentale mistura di persone reali e disegni animati, precedono di 65 anni le scorribande di Roger Rabbit a Cartoonia.

Coniglio. C'è un altro coniglio nella storia di Walt Disney. Come tutti i conigli ha le orecchie lunghe: si chiama Oswald the Lucky Rabbit e nasce giusto quando muore Alice. «Lucky» vuol dire «fortunato», e al botteghino quei cartoon rendono bene. Disney, accompagnato dalla moglie Lillian, va a New York per battere cassa e rinegoziare il contratto con Charles Mintz della Universal Pictures. Mintz fa vedere le carte: i diritti su questo coniglio - dice - sono miei e dunque niente aumenti, anzi, caro Walt, ti devi accontentare di meno, anche perché molti dei disegnatori del tuo Studio hanno già accettato di lavorare per me. Disney, sconfitto e abbattuto, lascia Oswald al suo destino prende il rapido e se ne torna con Lillian a Los Angeles. Ma sarà su quel treno (vedi alla voce Treno e Mezzi di Trasporto) che la sua vita e il mondo dell'immaginario cambieranno.

Cerchi (e Tubi di gomma). Un cerchio per la testa, due per le orecchie, un cerchio più grosso per il corpo, e per braccia e gambe dei tubi di gomma. Tutto è tondo, tutto è elastico e tutto è di colore nero in Topolino e nei personaggi dei primi cartoon. Tondo perché più facile e più



veloce da disegnare; nero perché l'inchiostro è più coprente e risalta meglio sugli sfondi bianchi di un cinema che, allora, conosce soltanto il bianco e nero; di gomma perché così dei personaggi si può fare ciò che si vuole: accorciarli, allungarli, schiacciarli, farli rimbalzare e rotolare. Come una gomma di bicicletta o d'automobile.

Garage. Tra le gomme è cominciata la carriera di Walt Disney. In un garage vicino alla casa al numero 3028 di Bellefontaine Street, Kansas City, Missouri, dove Walt abita con i fratelli Roy ed Herbert. E lì dentro che, tra il 1920 e il 1922, Disney con una cinepresa a scatto

singolo realizza brevi cartoon (vedi alla voce Laugh-O-Grams) su temi e problemi della vita cittadina.

Laugh-O-Grams. A pronunciarla, la parola, suona quasi come *photograms* e *laugh* vuol dire ridere. I *laugh-o-grams* sono fotogrammi che fanno ridere, cartoni animati commissionati a Disney dal Newman Theater di Kansas City. Sono una sorta di brevi cinegiornali satirici sullo stato delle strade cittadine, sulla corruzione della polizia o sui problemi delle gonne corte. Non passano alla storia del cinema ma fanno guadagnare a Disney un po' di soldi e gli consentono di realizzare un suo progetto più ambizioso: sette (vedi alla

voce Numeri Magici) fiabe celebri rilette, riviste e rianimate: dal *Gatto con gli stivali* a *Cappuccetto rosso*, da *Cenerentola* ai *Musicali di Brema*.

Mani e Umani. Quelle degli animali protagonisti dei cartoon hanno 4 dita, per distinguerle da quelli degli umani che ne hanno 5 o, forse, perché si fa prima a disegnarle.

Mortimer. Nome di un topolino che frequenta il garage di Kansas City dove Walt Disney disegna e lavora e che egli nutre con formaggio irlandese. Nome che Disney vorrebbe dare a Topolino, quando gli viene l'idea di creare un nuovo protagonista per i suoi cartoon (vedi alla voce Treno e Mezzi di Trasporto). Ma per fortuna e su consiglio di sua moglie Lillian lo chiamerà Mickey Mouse.

Numeri magici. Ce ne sono molti nella vita e nella carriera di Walt Disney. Eccone alcuni.

3. Come i tre porcellini protagonisti di una delle più fortunate *Silly Symphonies*, *Three Little Pigs* (1933).

7. Come i sette nani di *Biancaneve*, il primo

lungometraggio della storia del cinema d'animazione.

9. Come i «Nine Old Men», i nove vecchi campioni del disegno e dell'animazione che collaborarono con Disney e contribuirono in misura determinante al suo successo (Les Clark, Marc Davis, Ollie Johnston, Milt Kahl, Ward Kimball, Eric Larson, John Lounsbery, Wolfgang Reitherman e Frank Thomas).

12. Come le dodici regole dell'animazione che Disney e il suo Studio applicano nel creare i loro cartoon. Per citarne e spiegarne come funzionano ci vorrebbero altre pagine di giornale. Vi basti sapere che, grazie a queste regole, Disney crea personaggi e non pupazzi, animali antropomorfi (od umani zoomorfi?) che possiedono caratteri e psicologia, che provano e suscitano emozioni.

Treno e mezzi di trasporto. Si dice che Topolino sia stato concepito in treno, durante il triste ritorno di Walt e di sua moglie Lillian da New York (vedi alla voce Coniglio). Si dice, anche, che Topolino sia stato creato da Ub Iwerks, grande

amico e collaboratore di Disney, fin dagli inizi. Quello che è certo è che Iwerks disegna il Topolino di *Steamboat Willie*, il cortometraggio animato (il primo sonoro) che la sera del 18 dicembre 1928, al Colony Theater di Broadway, segna il debutto di quella che diventerà un'icona del XX secolo. È un vaporetto che conduce Topolino alla gloria, ma è ancora un mezzo di trasporto, più moderno e veloce, un aeroplano, che ne aveva segnato il vero esordio, avvenuto in sordina qualche mese prima in una sala del Sunset Boulevard ad Hollywood, dove Disney ha il suo nuovo Studio. In *Plane Crazy*, sempre disegnato da Ub Iwerks, Topolino fa il verso a Charles Lindbergh. Il cartoon, come il successivo *Gallopin' Gaucho* (protagonista ancora Topolino, disegnatore ancora Iwerks), non entusiasma più di tanto. Le gag sono buone e tra i fotogrammi circola una buona dose di irriverenza, tipica dei primi cartoon disneyani. Ma non basta: al topo manca la parola. Di lì a qualche mese a Topolino accadrà come a Greta Garbo: «He Talks!». Ora, davvero, il cinema possiede un'anima.



Walt Disney nel suo Studio, assieme al gruppo dei suoi animatori e disegnatori, osservano dei piccoli pinguini per imparare ad animarli. Sopra, Disney con Ub Iwerks e in basso una copertina di Carl Barks per un comic book

fumetti tricolori

Gulp! La saga italiana di zio Paperino & co

È un paradosso ma Disney non amava troppo i fumetti. O almeno non si preoccupava più di tanto. Prima, insomma, sono nati i cartoon, poi è venuta la carta. Topolino-Lindberg di *Plane Crazy* ha volato su pellicola nel 1928 e solo nel 1930 sulle pagine dei quotidiani americani. Così è stato per quasi tutti i personaggi disneyani; per Paperino, Pippo, Pluto, Zio Paperone e Qui, Quo, Qua, con travasi dall'uno all'altro «medium». Come accadeva per i cartoni animati, Disney non disegnava mai le sue storie. Lo facevano altri, molto più bravi di lui: Iwerks, Gottfredson, Taliaferro e poi il grande Carl Barks e tanti, tanti altri. Lo facevano sui giornali con le strisce «sindacate», come si chiamano, gestite dalla King Feature Syndicate, l'agenzia che le distribuiva ai vari quotidiani; o sui «comic book», gli albi mensili a colori, con storie più complesse. Questi albi (editi su licenza Disney), almeno in una certa fase, servivano per lanciare i cartoni cinematografici e molti dei «characters» dei celebri lungometraggi disneyani avevano fatto il loro debutto di prova sui comic books. Il successo degli albi, durante gli anni Quaranta e Cinquanta fu incredibile e alcune testate raggiunsero tirature di oltre 3 milioni di copie per numero. Poi il declino progressivo, fino ai giorni nostri, in cui sopravvivono un paio di testate soltanto e le cui tirature sono ben lontane da quei numeri.

In fondo la fortuna dei fumetti disneyani è soprattutto una fortuna europea e segnatamente italiana, anche se agli inizi, anche da noi, l'accoglienza rispetto ai cartoon fu piuttosto tiepida. Prima Nerbini e poi Mondadori sono

gli editori che hanno contribuito al successo di Topolino e soci in Italia, nonostante i problemi e le censure imposte dal fascismo. Ma è nel dopoguerra che si assiste al vero boom con la nascita del *Topolino* in formato libretto. Fortuna di una formula editoriale ma, anche, fortuna di una scuderia di Disney italiani che fecero di necessità virtù. Poiché le storie che arrivavano dall'America non bastavano a tenere il ritmo delle pubblicazioni, se ne inventarono delle nuove. Martina, Bioletto e poi Carpi, Bottaro, Perego, il grandissimo Carlo Scarpa e più recentemente Cavazzano hanno creato storie straordinarie (e inventato anche personaggi nuovi) che hanno fatto il giro del mondo.

Tra queste la serie delle *Grandi Parodie*, versioni a fumetti di classici della letteratura mondiale che diventano *Paperin Meschino*, *l'Inferno di Topolino*, *Paperin Furioso*, *I promessi paperi* e via parodiando. Storie esilaranti e irriverenti pubblicate su *Topolino* settimanale e poi in raccolte speciali e in numerose ristampe. E poi le grandi storie di Romano Scarpa come *Topolino e la collana di Chirikawa*, *Topolino e l'unglia di Kahl*, *Topolino e la Dimensione Delta*. Erano magnifiche avventure, misteri e gialli quasi cinematografici: un cinemascopo casalingo da sfogliare e divorare, insieme alle merende di un tempo, pane e marmellata o pane e mortadella.

Quello è il Disney che hanno conosciuto intere generazioni. Anche perché allora i nomi degli autori non comparivano e tutto cominciava e finiva sotto l'unica ed onnivora etichetta di: «Walt Disney presenta».

re.p.

uomini ombra

Iwerks, il genio dietro l'impero

Il suo nome è quasi impronunciabile: Ubbe Ert Iwerks, poi semplificato in Ub Iwerks. Di origini tedesche, era nato a Kansas City il 24 marzo del 1901 e dunque, cento anni fa. Come Walt Disney, di cui Iwerks fu, in un certo senso l'ombra. Anzi qualcosa di più. Fu Iwerks a disegnare Mickey Mouse; fu Iwerks a disegnare e costruire i primi cartoni che videro la nascita di Topolino, da *Plane Crazy* a *Gallopin' Gaucho* a *Steamboat Willie*; fu ancora Iwerks a disegnare le prime strisce a fumetti, quelle giornalieri, pubblicate sui quotidiani a partire dal 13 gennaio del 1930 (oltre un anno dopo dallo storico 18 dicembre del 1928, sera della prima di *Steamboat Willie*, primo cartone animato sonoro e vero debutto sullo schermo di Topolino).

Disney ed Iwerks s'incontrano a Kansas City nel 1919. Lavorano tutti e due in uno studio di grafica commerciale, facendo del lettering e colorando disegni con l'aerografo. Iwerks viene da un lavoro di bancario e Disney è appena tornato dalla Francia, dove durante la guerra (la Prima Guerra Mondiale) faceva il conducente di autoveicoli della Croce Rossa. Diventano amici, grandi amici e tra una tavola e l'altra discutono e sognano come mettere su un'attività per conto proprio. E siccome «dove Disney andava Iwerks lo seguiva», i due di lì a poco si ritroveranno insieme nello Studio.

Iwerks è un grande disegnatore e un animatore raffinato e velocissimo. Disney lo sa e gli affida quasi tutti i suoi cartoon: quelli con protagonista Topolino

e poi molte delle *Silly Symphonies*, i cartoni animati basati esclusivamente sulle colonne musicali, tra cui la celebre *Danza degli Scheletri*. Poi nel 1930 avviene la rottura, Iwerks abbandona Disney e si mette a dirigere cartoni per Pat Powers che allora era il distributore dei film Disney. Giocarono a favore di questa scelta sicuramente la voglia di affermare la sua qualità, finalmente sganciato dall'ombra di Disney ma, anche, un contratto di 300 dollari alla settimana, il doppio di quello che prendeva da Disney. Il grande Ub si fa valere e realizza alcune serie a cartoni animati di una certa popolarità, tra cui *Flip the Frog* che hanno per protagonista una rana.

Passeranno dieci anni e nel 1940 Iwerks, quasi un figliol prodigo, fa ritorno da papà-Walt. Che non porta rancore e lo mette a dirigere il reparto tecnico, dove sviluppa nuove tecniche di ripresa e di animazione. Fu Iwerks a realizzare gli effetti speciali, misto di riprese dal vero ed animazione, di *20.000 leghe sotto i mari* e, nel 1963, collaborò con Hitchcock per gli effetti speciali de *Gli uccelli*. E in occasione de *La carica dei 101* sviluppò la tecnica della xerografia riuscendo a fotocopiare direttamente sugli acetati (le pellicole trasparenti usate nell'animazione) i disegni a matita senza passare per l'inchiostro, accelerando il lavoro e facendo risparmiare parecchi dollari alla produzione.

Morì il 7 luglio del 1971. E la gloria di Walt Disney è anche la sua.

re.p.

