

Walt Disney (1901-1966), geografo

Se i fumetti di Walt Disney sono amati in ogni parte della Terra, capiti da tutti, grandi e bambini, copiati e riprodotti in miliardi di esemplari, bisogna riconoscere loro qualche pregio di universalità, nella capacità di rappresentare il mondo. Ciò è vero per i paesaggi più diversi, presentati a sfondo delle fantastiche vicende inventate da Walt e dai suoi collaboratori, ma lo è soprattutto per i moltissimi personaggi, cui la loro fantasia ha dato vita. In particolare il disegno e l'animazione cui essi si sono ispirati hanno individuato, sottolineato, sorriso su infiniti aspetti della vita umana, attribuendola però, nella maggior parte dei casi, a quella degli animali, ovvero delle piante o perfino a oggetti inanimati, che invece prendono vita e si comportano come uomini: talora arrabbiatissimi, oppure dolci, sornioni, capaci comunque di sorprendere qualunque spettatore. Come per magia, la singolarissima, stralunata modifica delle fattezze di queste diverse realtà, viventi o inanimate, riesce a identificare sentimenti e situazioni umani, scopre atteggiamenti nascosti in ognuno, riesce a suscitare un sorriso, oppure una paura improvvisa.

Regista russo di tutt'altro genere di spettacoli, ma amico e conoscitore profondo di Walt Disney, fin dai primi anni delle sue produzioni, è Sergej M. Ejzenštejn a raccontare il metodo di lavoro da cui nacquero i capolavori di Walt.

Lo stesso Disney recita la “parte”, il “ruolo” di Topolino per questo o quel film. Intorno a lui una decina, o forse più, di disegnatori colgono al volo gli sketch comici del loro capo, mentre posa e recita. E così questi disegni preparatori, infinitamente vivi, pieni di vitalità e in grado di comunicare attraverso l'enfatizzazione del tratto, per il solo fatto di essere stati copiati da un uomo in carne e ossa [...] eccoli pronti per un film d'animazione. Non meno vivo sarà il Lupo, l'Orso. Anche il cane Pluto, compagno turbolento del raffinato Topolino, non a caso è così pieno di vitalità: suo modello è un cugino di Walt, da cui si distingue per un modo di fare piuttosto maldestro, rozzo e goffo (Ejzenštejn, 2004).

Appuntandosi le idee per il futuro libro, dedicato appunto all'amico americano, Sergej scriveva nel 1941: «Iniziare così: “L'opera di questo maestro è *the greatest contribution of the American people to art* [un apporto immenso degli americani alla cultura mondiale]”» (*ibid.*). A me piace aggiungere: un grande contributo alla *rappresentazione geografica* del mondo, nella sua straordinaria varietà di luoghi e di persone.

Walter Elias Disney era nato a Chicago il 5 dicembre 1901 da Elias Disney e Flora Call, quarto di cinque figli d'una famiglia modesta, tipicamente americana nel suo trasferirsi di continuo, alla ricerca di novità lavorative, per un padre fantasioso e vagabondo. Stanco della città, nel 1903 infatti si trasferisce nel Missouri, dove acquista per 3.000 dollari una fattoria accanto a quella del fratello Robert. Tutta la famiglia lavora nei campi, compreso Walt, che di quegli anni ricorderà una infanzia bellissima, forse dimenticando le fatiche di tutti per campare. Walt andrà a scuola soltanto a 8 anni, insieme alla sorella Ruth, più piccola di lui. Dopo soli sei anni, nel 1909, una malattia del padre e l'abbandono della campagna da parte dei due fratelli maggiori obbligano il resto della famiglia a trasferirsi di nuovo in città, questa volta a Kansas City. Cambiano per tutti il ritmo di vita e il tipo di lavoro.

Nell'appalto per la consegna di due giornali locali, il “Morning Times” e l’“Evening and Sunday Star”, è implicato anche Walt, insieme al fratello Roy e al padre, che devono alzarsi a notte fonda per le consegne dei giornali in città. Ma Walt deve anche andare a scuola, precisamente alla scuola secondaria di Benton e poi a un istituto artistico. Il padre Elias decide dopo poco di ritornare a Chicago e acquistare una piccola fabbrica di gelati, ove avrebbe voluto lavorassero anche i figli, che invece preferiscono ormai la loro autonomia. Per Walt questo significa impegnarsi per qualche tempo come venditore nei treni, con i quali viaggia parecchio. Poi raggiunge però di nuovo la famiglia a Chicago, dove frequenta il liceo McKinley. Per la prima volta lo troviamo illustratore: del giornalino scolastico “The Voices”.

L'ingresso degli Stati Uniti nella prima guerra mondiale, nel 1917, cambia anche la vita di Walt. Contro il parere del padre, decide di abbandonare la famiglia e arruolarsi. Non andrà mai al fronte, ma sarà conduttore volontario di ambulanze in Francia, fino al 1919. Le leggende raccontano che, per farsi arruolare, abbia modificato la sua data di nascita sul documento d'identità. Ormai era comunque un giovane del tutto autonomo e responsabile di sé. Nell'anno successivo, per breve tempo, Walt lavora presso un'agenzia pubblicitaria di Kansas City, dove conosce Ubbe Ert Iwerks, uno straordinario disegnatore con il quale, in anni successivi, s'intrecceranno la fantasia e la fortuna commerciale di Walt. Sono gli anni in cui i film di animazione muovono i primi passi in varie città ame-

ricane, tra cui New York e Hollywood, ma anche in altre minori, come Kansas City, dove Walt compie diverse esperienze lavorative, fino ad allestire un piccolo ma funzionante e vero studio di animazione. Lavorando con l'amico Ub in un garage, produce le sue prime opere, che trovano già un distributore importante nella Universal Pictures.

Il miglioramento della qualità di animazione dei cartoons si unisce poco dopo all'avvento del sonoro. Walt ideava situazioni e gag divertenti, mentre Ubbe e altri collaboratori le disegnavano a un ritmo forsennato. Topolino che parla è la felice conclusione di quel periodo di straordinarie invenzioni, e l'inizio del successo personale di Walt Disney. Il 18 novembre 1928, al Colony Theater di New York, al termine della proiezione di un film di guerra, conclude la serata un piccolo *short* animato: *Steamboat Willie*, con Mickey Mouse che parla! È subito un successo strepitoso e l'inizio di un mito.

La musica ha rivestito un ruolo fondamentale nel successo dello Studio Disney, fin da quel lontano 18 novembre 1928, quando al Colony Theater di New York venne proiettato per la prima volta *Steamboat Willie*: la reazione del pubblico fu da subito travolgente. L'idea che stava alla base del successo di un piccolo topo disegnato di nome Mickey Mouse era l'uso combinato della musica e delle immagini in movimento sullo schermo. Ma non attraverso un semplice accompagnamento sonoro di sottofondo, bensì con una sincronizzazione perfetta tra le immagini, la musica e i rumori che venivano prodotti dagli stessi personaggi del cortometraggio animato (Presotto, 2004, p. 4).

Soltanto quattro anni dopo, Walt Disney riceve il suo primo Oscar per il film *Flowers and Trees*, ma ne seguiranno ben altri trentuno durante tutta la sua carriera. Nel frattempo la Disney Co. produce la serie "Silly Symphonies", tra cui *I tre porcellini*. Secondo alcune interpretazioni, il porcellino saggio sarebbe l'Americano medio, gran lavoratore e coraggioso, mentre il lupo cattivo rappresenterebbe la difficile congiuntura economica che gli Stati Uniti stavano attraversando in quel periodo.

Del 1937 è il celeberrimo *Biancaneve e i sette nani*, fra i più amati dal pubblico.

Biancaneve divenne una vera eroina della contingenza. In quella situazione di generale tristezza e povertà, i 7 nani si alzavano all'alba, scavavano diamanti grossi come mele, a sacchi, tornavano a casa al tramonto stanchi e felici, vivendo come se fossero poveri. Era la trionfale metafora dell'avere e dell'essere: i diamanti, la ricchezza? Chi se ne frega, valgo per quello che sono e posso star bene anche in povertà, in attesa del nuovo benessere che certamente verrà. Disney entrò a far parte del DNA di tanta gente, si instaurò nella parte del cuore e della testa che lavora per la fantasia. È un valore perfetto come una sfera, necessario

e sufficiente. Marilyn è così, nel versante del sesso, Brando in quello della ribellione, Laurel & Hardy per il bisogno di ridere. Tutta gente che va bene a tutti, dai lapponi agli aborigeni (Farinotti, 2006).

Poi vennero *Pinocchio*, *Cenerentola* e tanti altri, che porteranno rapidamente a un riconoscimento mondiale delle qualità del loro creatore. Egli è circondato ormai da una macchina produttrice molto complessa ed efficientissima, di cui Walt è inventore, ma anche potente e attento imprenditore. Non a caso, oltre ai film, che ormai sono realizzati in California e sfornati ogni anno a ritmo impressionante, si aggiungono i parchi tematici di Disneyland a Los Angeles, poi Disneyworld a Orlando (Florida), cui seguono presto EPCOT (Experimental Prototype Community of Tomorrow), il parco del futuro, e altri a Parigi, Hong Kong e Tokyo. Il fantasioso personaggio, che un tempo mimava quasi per gioco le gesta di Topolino, è ormai al centro di un colossale business, ma anche di una inarrestabile vicenda artistica, che coinvolge migliaia di disegnatori e operatori della fantasia cinematografica.

È ancora Ejzenštejn (2004) che parla, dopo una sua visita in America negli anni quaranta:

Ci meraviglia la struttura del gruppo di lavoro, la struttura tecnica [...] ci meraviglia che la sonorizzazione si effettui a New York, dove vengono spedite le partiture precisissime di musiche definite con esattezza in rapporto ai movimenti filmati dei disegni [...]. Le visioni plastiche di Disney, facendo da eco ai suoni, sono colte a priori. Sono strette nella morsa di un controllo plastico e temporale estremamente rigoroso. Sono materializzate e organizzate dalle decine di mani della sua squadra. Fissate in cortometraggi ineccepibili che trasmettono al mondo intero fascino, divertimento e un virtuosismo sbalorditivo [...]. A volte ho paura a guardare le sue opere. Paura di quella loro perfezione assoluta. Sembra che quest'uomo non conosca solo la magia di ogni mezzo tecnico, ma sappia anche agire sulle corde più segrete dei pensieri, delle immagini mentali e dei sentimenti umani. [...] Egli crea in una zona dell'intimo più profondo e primitivo. Là dove tutti siamo figli della natura. Crea a livello di una rappresentazione dell'uomo non ancora incatenato dalla logica, dalla ragione, dall'esperienza. È così che le farfalle creano il loro volo, che i fiori crescono, che i ruscelli si stupiscono del loro stesso corso.

Naturalmente l'animazione dei cartoons non è stata soltanto di Disney. Molte altre case produttrici ne realizzarono, anche molto belli, ma con lui essi hanno trovato una eccezionale perfezione tecnica, poi imitata da molti, in tanti Paesi del mondo; soprattutto hanno trovato una poesia e una lirica capaci di dare nuovo senso alle cose, animandole inaspettatamente nelle modalità più diverse. Nota ancora Ejzenštejn (2004):

Come indimenticabile simbolo di tutta la sua opera, vedo sempre quella famiglia di piovre che si reggono su quattro tentacoli e usano il quinto come [...] coda, e il sesto come [...] proboscide. Quanto immaginario contiene una simile raffigurazione! Quanta onnipotenza divina! Quale magica ricostruzione del mondo secondo la propria fantasia e il proprio arbitrio!

È proprio nella ridefinizione della realtà, in questa sua libera interpretazione, che si rivela la capacità di Disney, non soltanto di rappresentare il mondo, come ogni buona *Geografia* comporta, ma anche di scoprirne l'anima nascosta, se non nelle singole cose, almeno nella lettura che di esse sa dare, in qualche momento, ogni uomo. Si tratta di una vera e propria rinnovata decodifica della realtà. Nella reinvenzione di piante e animali è la riscoperta di quanto ogni essere umano, inaspettatamente ritornato bambino, sa vedere in esse, esprimendovi qualcosa di se stesso, che era sempre restato nascosto. Ogni elemento della natura prende così nuova vita, ma gli stessi elementi della tecnica più diversa sono riletti in chiave ironica. Il treno diventa un missile, l'automobile si trasforma in un gigante, la canna da pesca solleva un marinaio dalle acque. I sogni diventano dunque realtà. Ma soprattutto aiutano a vivere anche chi, della realtà, conosca soltanto ripetitività e grigiore.

Non sono sempre rassicuranti i film di Walt Disney. La bella regina che si trasforma in strega ha fatto tremare milioni di ragazzini. L'orrida megera che, inseguita dai nani, cade nel burrone e muore ha però offerto a tutti loro anche un momento liberatorio: ma prima, quanta paura. Così è della vita. L'imprevisto si abbatte improvviso sulle vicende dei singoli, talora su intere comunità: trovarselo davanti a sé, sullo schermo cinematografico (e ora televisivo o perfino su quello del telefonino), esorcizza forse, in parte, gli tsunami della vita.

Lo sparo che uccide la mamma di Bambi è un altro degli strazi storici infantili. [...] Poi ci sono gli ippopotami che ballano col tutù la danza delle ore di Ponchielli. Zio Paperone scopre che in un atollo c'è l'oro. Ci manda Paperino. "Stai tranquillo – gli dice – sarai perfettamente equipaggiato". Paperino viene lasciato in mezzo al mare con una lunga scatola. La apre, dentro c'è una canna da pesca (Farinotti, 2006).

Certo non è la realtà vera, ma aiuta a capirla.

Le evasioni dalla vita reale, proposte da Walt Disney, possono essere anche considerate soltanto una beffa, uno strumento quasi perverso per far dimenticare le tristezze della quotidianità. Ciò è vero per ogni rappresentazione comica. Nei cartoons di Walt Disney vi è però sempre quel tanto di autoironia che li allontana da quel pericolo. Spesso è addirittura autentica poesia, che garantisce bontà a qualsiasi rappresentazio-

ne. L'intento del loro autore (anzi, va sempre ricordato, dei moltissimi coautori, sotto la sua guida) appare comunque sempre positivo, ottimistico, in ogni caso con un lieto fine, che rassicura lo spettatore.

Secondo Ejzenštejn, l'opera di Disney contiene la maggior parte, se non la totalità, dei segni distintivi di un'attrattività prelogica. I tratti caratteristici dei suoi film si potrebbero ricondurre a una sequenza precisa:

- a) disegni che hanno preso vita;
- b) disegni al tratto (come i più primitivi disegni rupestri);
- c) animali umanizzati;
- d) animali dotati perfino di spirito umano;
- e) disegni assolutamente sinestetici, cioè perfettamente sincronici per visione e udito;
- f) disegni metamorfici come soggetto e come forma;
- g) disegni non solo impostati sulla fauna, ma anche sulla flora.

Dentro tutto questo, però, c'è sempre la poesia.

Bambi rappresenta una svolta verso l'estasi, seria, eterna: il tema di Bambi è il ciclo della vita – i cicli ripetitivi delle vite. Non si tratta più di un *sophisticated smile* (un sorriso malizioso e profondo) del pensiero del XX secolo nei confronti del totem. Ma di un ritorno puro e semplice al totemismo e di un *Ruck-Ruck* (un salto indietro) nella *prae-history* evolucionista. Il cervo antropomorfizzato è piuttosto: *ruckgänglich* (con una marcia indietro) un uomo di nuovo cervidizzato. Bambi, evidentemente, corona tutto lo studio di Disney. C'è ancora, a parte, *Phantasia* come esperienza di realizzazione di un sintetismo attraverso un sintetismo. Grandezza di Disney come "maestro", il più puro, nel modo di applicazione di un metodo artistico, nel suo aspetto più puro (Ejzenštejn, 2004).

Fantasia merita un discorso particolare. Per una delle "Silly Symphonies" il grande Stokowski stava registrando *L'apprendista stregone*, la cui realizzazione diventava troppo costosa per la Disney Co., rispetto alle possibilità di distribuzione e di vendita. La ragione dei costi imprevisti risiedeva nel perfezionismo del direttore d'orchestra e dello stesso Walt, che stavano di fatto inventando un sistema di stereofonia per garantire una perfetta audizione dei suoni in ogni punto delle sale di proiezione, moltiplicando le piste audio e gli altoparlanti. Con perfetto senso degli affari Walt Disney pensa di ammortizzare questi costi, distribuendoli non più su un cortometraggio, ma su un lungometraggio. Nasce così il progetto di quello straordinario connubio tra musica, immagini, animazione creativa che sarebbe diventato *Fantasia*.

Manipolando la musica a tal punto da registrare ogni sezione strumentale dell'Orchestra Filarmonica di Philadelphia a se stante e poi ricomponendole in fase di missaggio, così da poter ottenere il meglio da ogni singolo gruppo di stru-

menti, si arrivò ad un equilibrio perfetto tra le parti grazie all'uso del mixer: gli spettatori che poterono ascoltare la colonna sonora del film in Fantasound nelle poche sale attrezzate dalla Disney stessa in America, venivano sommersi dai suoni provenienti dai tre altoparlanti posti dietro lo schermo [...] e dalle 65 casse acustiche collocate strategicamente in tutto il locale. [...] La realizzazione di *Fantasia* durò circa tre anni e l'ultima ripresa per completare la sequenza dell'*Ave Maria* di Schubert venne spedita solamente quattro ore prima della première mondiale, il 13 novembre 1940 (Presotto, 2004, p. 15).

La stessa scelta dei brani musicali da illustrare rappresentava un problema, e poi offrì soluzioni spettacolari. Alle musiche più "figurative", come *L'apprendista stregone* di Paul Dukas o *Lo schiaccianoci* di Čajkovskij, si ebbe il coraggio di avvicinare quelle più lontane da ogni percezione visiva, come la *Toccatà e fuga in re minore* di Bach. Alle prime si offrirono immagini realistiche, alle seconde la sola invenzione della figurabilità elettrica del suono. Il risultato fu stupefacente; il successo immediato ed enorme. *In una professione che è stata un viaggio senza fine alla scoperta del colore, del suono e del movimento* – scriveva lo stesso Walt Disney nel programma ufficiale della presentazione del film – "*Fantasia*" rappresenta la nostra avventura più eccitante. Finalmente abbiamo trovato un modo per utilizzare in un film animato la grande musica di tutti i tempi e l'ondata di nuove idee che essa suscita (*ibid.*).

Gli estimatori di Walt vedono forse talora nella sua opera più di quanto lui stesso pensasse di avervi incluso. A se stesso egli diceva spesso: *Non dimenticarti mai che tutto cominciò con un topo!* Ma quanto importa non è solo ciò che un artista sa di proporre: è soprattutto quanto nella sua opera ogni uomo può scorgervi, apprendervi ed emozionarsi. A me pare che la molteplicità dei caratteri e delle situazioni umane che Walt Disney riesce a rappresentare nelle sue animazioni sia un contributo assolutamente originale e significativo alla descrizione del mondo e alla sua interpretazione. Forse c'è anche di più: un invito a realizzare i propri sogni. Come egli stesso diceva, *Se puoi sognarlo puoi farlo!* Sintesi di un ingenuo ottimismo americano, ma qualche volta vincente, e comunque elemento di forza per molti, anche altrove.

L'immagine che i cartoons di Walt Disney hanno trasmesso e continuano a offrire ai loro spettatori, grandi e piccoli, è direttamente connessa alla personalità del loro creatore: personaggio semplice, ma positivo e determinato, dotato di enorme fantasia, umorismo, capacità mimica espressiva. Insomma, un personaggio simpatico anche nella vita, che si diverte a giocare con i trenini in miniatura, fatti installare nel giardino di casa, ma dietro la macchina da presa non scherza per niente, così come dietro la sua scrivania di manager, sempre più potente. Lavora

duramente, ma si gode anche la vita, circondandosi di benessere e apprezzando il successo.

Il passaggio dalla produzione filmica a quella dei grandi parchi di divertimento è la conferma del suo gusto nel far divertire la gente e, insieme, nel far soldi con il divertimento altrui. Ogni angolo di Disneyland (e poi degli altri parchi che seguirono) si direbbe pensato e sperimentato da Walt, anche se, in realtà, fu frutto di gruppi di lavoro numerosi. Le foto di lui che gioca con sua figlia o suo nipote vicino al castello della Bella Addormentata o con le automobili di Disneyland lo mostrano tranquillo e felice, come forse egli desiderava fossero tutti gli spettatori dei suoi film o i visitatori dei suoi parchi. Insieme, restavano strabiliante la sua capacità organizzativa e il senso finanziario delle sue attività. *La risata è la più importante materia di esportazione dell'America*. Disse un giorno, evidentemente consapevole del ruolo che i suoi film di animazione giocavano ormai nella bilancia dei pagamenti del suo Paese. La Disney Co. ha in effetti rappresentato, quando ancora il suo fondatore era in vita, uno dei colossi finanziari degli Stati Uniti, e continua a rappresentarlo, dopo decine d'anni dalla sua morte.

È passato ormai molto tempo da quando fece i suoi primi esperimenti di cartoni animati l'inglese Stuart Blackton, nel 1907, poi imitato dal francese Émile Cohl e dall'americano Windsor McCay, creatore di Gertie il Dinosaurio. Molti altri, da allora, hanno adottato e perfezionato il metodo di riprendere un fotogramma dopo l'altro le fasi di un movimento, per proiettare poi l'intera sequenza al ritmo normale di una ripresa cinematografica. Ogni secondo di un movimento sullo schermo richiede circa 24 disegni. Il che significa circa 100.000 disegni per un film di un paio d'ore. All'inizio ciò proponeva la materiale sovrapposizione di questo enorme numero di singoli disegni; comportando una organizzazione e una perfezione d'esecuzione altissime. Oggi ciò si realizza con assai maggiore facilità attraverso i computer, tanto che cartoons artigianali sono possibili anche da parte di singoli operatori, naturalmente assai provetti. Per i film più complessi è invece pur sempre necessaria una grande organizzazione, anche perché l'uso ormai indispensabile del colore, l'introduzione di personaggi reali o di pupazzi all'interno dei cartoons, nonché il suono stereofonico, richiedono tecniche speciali, molto sofisticate.

La stessa tecnica dei film di animazione trova oggi applicazione molto diffusa nella pubblicità televisiva, oltre che in documentari scientifici e didattici per l'apprendimento di speciali tecniche di movimento. Il mondo moderno convive ormai abitualmente con rappresentazioni della realtà che nascono dalla scomposizione del movimento e dalla sua ricomposizione filmica. È difficile rendersi conto che ciò è invenzione as-

solitamente recente, restata sconosciuta fino all'inizio del secolo scorso. L'epopea dei film di animazione, che hanno avuto un loro punto di massima con Walt Disney, è però anche la dimostrazione di quanto la progressione delle tecniche rappresentative della realtà, coniugate con l'efficienza organizzativa di grandi aziende, possa offrire nuove espressioni alla fantasia. Non a caso molti film di fantascienza sembrano ispirati a vicende costruite, in prima battuta, per storie di animazione. Nel confronto con queste diverse espressioni della "filosofia" cinematografica, così come con le altre scuole di animazione sparse per il mondo (per esempio quelle giapponesi), i cartoons di Walt Disney mantengono tuttavia una finezza di lettura unica.

Walt Disney scompare il 15 dicembre 1966. La sua morte viene commentata da Ronald Reagan, allora governatore della California e poi presidente degli Stati Uniti, con queste parole, divenute famose: «Da oggi il mondo è più povero». Una espressione sintetica di dolore e di turbamento, cui si associarono molti. I suoi collaboratori hanno certo continuato, anche dopo di lui, a produrre stupende opere di animazione. Ormai la strada era ben tracciata, e molti hanno imparato a seguirla, anche lontano da Hollywood. Ma l'impronta data ai suoi cartoons dal grande Walt resta unica. Topolino e Fantasia sono ormai patrimonio dell'umanità, personaggi e paesaggi di una straordinaria *Geografia*, che non esisteva prima di loro, e ha reso reale, rappresentabile e amico ciò che forse era soltanto nei sogni.