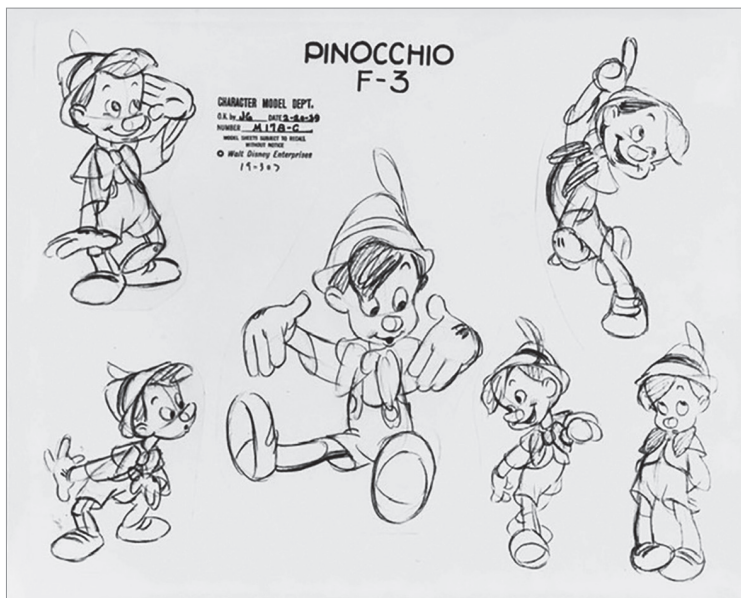


DOVE

Walt Disney.
L'arte di
raccontare
storie senza
tempo.
Milano, MuDEC,
fino al 13
febbraio



Artista dello studio Disney. *Studio per caratterizzazione*, inchiostro su carta, 1939, Walt Disney Animation Research Library.

WALT DISNEY, L'ARTE DI RACCONTARE STORIE SENZA TEMPO

Non esiste nulla al mondo di più serio di un cartone animato! Da sempre, infatti, l'arte di raccontare storie ha svolto un ruolo importante nei rapporti umani, chiunque l'abbia esercitata nel corso dei secoli: scribi, oratori, menestrelli, cantastorie, poeti, cantautori, romanzieri... Condividere un'esperienza, apprendere lezioni, ispirare sogni sono fili di vitale importanza per la coesistenza umana, sono la trama di una cultura e di una società.

Se un'immagine dipinta vale mille parole, allora un film d'animazione, composto da centinaia di immagini, è un vero poema epico. È proprio da qui che

dobbiamo partire per capire le ragioni della nascita, e soprattutto del perdurare nei decenni, di un impero della fantasia come quello creato e sviluppato da Walt Disney nel 1923. Il mondo Disney è fatto di miti come Ercole, Re Mida, Proserpina, figure nate prima ancora che esistesse la scrittura per spiegare fenomeni naturali o gerarchie sociali, personaggi che sono giunti a noi grazie ai più grandi scrittori greci e latini; è fatto di fiabe come quelle di Esopo, in cui i protagonisti sono animali dai vizi e dalle virtù umani (i tre porcellini, Topolino, Paperino...); è fatto di favole e leggende come la Sirenetta di Andersen o la Cenerentola di Perrault, tratte da ogni luogo del pianeta. Storie lontanissime dal modo di sentire dell'epoca in cui viene prodotto un film, ma

che il team Disney sa rendere attuali ed eterne.

Sono infatti centinaia le persone che fin dagli anni Venti lavorano alla realizzazione di una produzione Disney, da chi si occupa dei fondali, gli ambienti in cui saranno posti i disegni da animare, a chi segue la caratterizzazione dei personaggi, dagli esperti del suono ai disegnatori. Squadre che sanno coordinarsi alla perfezione e in cui ognuno porta qualcosa di sé e della sua storia ad arricchire il lavoro di tutti: dall'italo-americano Jim Bodrero, che inventa per un episodio di *Fantasia* l'asinello Jacco perché gli ricorda i suoi giochi d'infanzia, a Ollie Johnston che presta il suo volto a Spugna in *Peter Pan*; da Marc Davis che disegna *La Bella addormentata* con la postura e le movenze di Audrey Hepburn, a Ferdinand Horvarth, per cui *Biancaneve*, il primo lungometraggio che uscirà nelle sale nel 1937, ha gli occhioni di Betty Boop, e la regina allo specchio l'alterigia di Greta Garbo, fino a Gustav Tenggren, illustratore svedese, che trasforma l'ambientazione toscana di *Pinocchio* in un meraviglioso scenario da villaggio nord europeo! Sì, perché c'è sempre una storia da raccontare a cui aggiungere particolari che la rendano attuale; e l'arte del racconto e della comunicazione è una faccenda serissima!

CURIOSITÀ

La celebre frase attribuita a Walt Disney "se puoi sognarlo, puoi farlo", in realtà fu pronunciata da Tom Fitzgerald, uno dei progettisti del team del Parco Epcot dedicato all'innovazione e alla cultura della tecnologia.