

Rodolfo Cimino, maestro cantastorie: da antiche magie a romantiche avventure (senza scordare i tapiri)*

Francesco Stajano

<http://www.cl.cam.ac.uk/~fms27/>

Autunno 1997

E allora, chi scriveva le storie di Scarpa quando le matite del Maestro avevano raggiunto il massimo della qualità? L'onnipresente Martina, potreste supporre. Beh, in realtà no. Certo, Martina continuava a produrre un gran numero di storie, fra cui molte bellissime, e alcune di queste arrivavano sul tavolo da disegno di Scarpa (si veda ad esempio l'ottima "Topolino e il terribile Kala-Mit" (I TL 610-AP, 1967), in cui Pippo diventa leggero come l'aria e capace di leggere il pensiero—facoltà utili contro il cattivo della storia che ricatta la terra e ruba ingenti



Figura 1: Una suggestiva e geniale storia di Cimino splendidamente illustrata da Scarpa. ("Zio Paperone e la montagna parlante", I TL 695-A, 1969.)

quantità di lattine di pomodori), ma il più significativo sodalizio artistico di Scarpa in questo nuovo periodo è probabilmente quello con Rodolfo Cimino. I due, entrambi nati nel 1927 nel Triveneto, erano in contatto sin dai tempi dello studio di animazione di Scarpa, ossia sin da prima che Scarpa iniziasse a lavorare per Mondadori sui personaggi Disney. Nei primi anni Sessanta, Cimino inchiostro alcune celebri matite di Scarpa come ad esempio "Paperino e il colosso del Nilo" (I TL 292-AP, 1961) in cui la fantasia e la genialità di Scarpa anticipano di alcuni anni la soluzione tecnica poi realmente adottata dagli ingegneri per salvare i monumenti di Abu Simbel dall'inondazione che una diga avrebbe altrimenti causato—ovvero sezionare i monumenti in tanti blocchi e ricostruirli altrove. Ma Scarpa poi consigliò al suo amico di dedicarsi alla sceneggiatura anziché al ripasso a china. Grazie a questo suggerimento, che Cimino fortunatamente accettò, la scuola dei Disney italiani si arricchì di uno dei suoi autori più dotati.

I primi soggetti di Cimino risalgono ai primi anni Sessanta. Gli bastano pochi anni per consolidare il suo personalissimo stile e raggiungere, dalla seconda metà degli anni Sessanta, quell'elevato standard qualitativo che manterrà per oltre un quarto di secolo. In "Zio Paperone e l'aurum nigrum" (I TL 476-A, 1965)

*Verso la fine del 1996 la fanzine disneyana svedese *NAFS(k)uriren* mi chiese di scrivere un articolo sui fumetti Disney italiani. Lavorandoci per diversi mesi, nel 1997 conclusi un lungo saggio, in inglese, dedicato agli *sceneggiatori* Disney italiani, che reputavo ingiustamente sottovalutati rispetto ai disegnatori. La lunghezza dell'elaborato, i tempi tecnici della traduzione da inglese a svedese da parte del committente e le altre vicissitudini editoriali della fanzine fecero sì che il saggio venisse suddiviso in tre parti e pubblicato in tre numeri che comparvero rispettivamente nel 1999, 2000 e 2001 (!). Dopo la pubblicazione del primo numero misi sul mio sito web il testo in inglese (senza illustrazioni) dell'intero saggio. (Un'altra traduzione e rielaborazione non autorizzata comparve poi su una fanzine francese, ma di questa non vidi mai il risultato.) Il presente articolo è la traduzione in italiano, effettuata in prima persona da me nel 2007 per il libro-omaggio del Papersera, del capitolo dedicato a Cimino.

Paperone scopre un'antica pergamena che cita il misterioso "aurum nigrum" come un infallibile rimedio contro le tarne, argomento che lo interessa perché quegli insetti stanno attaccando le sue banconote. Così manda Paperino e nipoti su un'isola sperduta in cerca di campioni del materiale, che essi trovano presso lo stregone locale. Il rapporto radiofonico dei nipoti viene intercettato dai bassotti che immaginano ragionevolmente che "aurum nigrum" sia una varietà di oro e si precipitano sull'isola per derubare i paperi. Segue un'accesa battaglia che vede paperi e bassotti aiutati rispettivamente da un mago buono e da un cattivo, fino alla conclusione in cui i paperi tornano felicemente a casa dove si rendono conto con disappunto che questo "aurum nigrum" era dopotutto una sostanza ben nota...

Questa storia ci illustra alcuni dei temi preferiti di Cimino: Paperone che scopre antichi documenti che parlano di vecchi tesori e, di conseguenza, i paperi che viaggiano verso terre lontane e incontrano popoli primitivi. Cimino rappresenta queste culture primitive con grande amore e rispetto: in molte di queste storie i paperi incontrano un vecchio il quale, sebbene parli solo il primitivo linguaggio di un Tarzan, finisce col dimostrare loro che la saggezza del suo antico popolo, magari coadiuvata da un pizzico di magia che la scienza moderna non comprende, vale più della tecnologia e della ricchezza dei nostri eroi paperopolesi. Alcuni begli esempi in questo filone si trovano nelle seguenti storie.



Figura 2: Improvvisamente grafomane. ("Zio Paperone e l'avvoltoio grifone", I TL 775-A, 1970.)

In "Zio Paperone e il tappeto propiziatore" (I TL 822-B, 1971), disegnata da Bordini, un vecchio eremita dalla lunghissima barba bianca possiede uno speciale tappeto che rende ragionevoli le persone aggressive. Paperone, che vorrebbe il tappeto per sé, incontra grandi difficoltà: non appena entra nella modesta casa dell'eremita (Fig. 5) e mette piede sul tappeto, diventa egli stesso "ragionevole" e si convince che il tappeto va lasciato al suo naturale proprietario.



Figura 3: Le radici nel cielo. ("Zio Paperone e le montagne trasparenti", I TL 831-A, 1971.)

lo" (Fig. 3). A Paperone interessa riconvertire le montagne in terra per estrarne l'oro, perché la roccia trasparente è troppo dura da scavare.

"Zio Paperone e l'avvoltoio grifone" (I TL 775-A, 1970), disegnata da Gatto, ci mostra i paperi sulle tracce di un mitico uccello le cui penne, se usate per scrivere, tramutano chi le usa in un genio (Fig. 2).

In "Zio Paperone e il tabù calciatore" (I TL 854-A, 1972), ancora per i disegni di Gatto, una tribù nel mezzo della giungla conserva gli ultimi "tabù", pietre spaziali che catalizzano e materializzano la volontà del loro proprietario. Paperone ne vuole una per proteggere il proprio deposito.

In "Zio Paperone e le montagne trasparenti" (I TL 831-A, 1971), disegnata da Cavazzano, le suddette montagne allettano Paperone perché la loro trasparenza gli consentirà di localizzare facilmente l'oro nascosto al loro interno. Come spiega il capo della locale tribù, le montagne erano state rese trasparenti dalla pozione preparata da antichi stregoni su richiesta del gigante che proteggeva il villaggio. La pozione inversa è nascosta in un luogo segreto che, dice la leggenda, potrà trovare solo chi vedrà "le radici nel cielo"

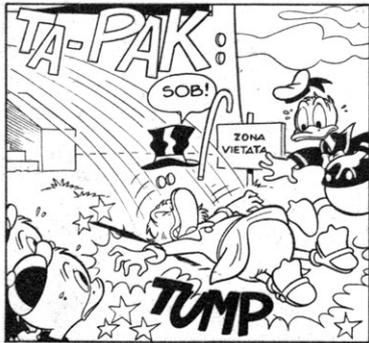


Figura 4: Il tabù calcia fuori il mariolo. (“Zio Paperone e il tabù calciatore”, I TL 854-A, 1972.)

a lieto fine, però non permettono mai al protagonista di avere successo dopo aver fatto qualcosa di male; come tante antiche favole, danno al lettore la confortante sensazione di un mondo in cui, nonostante tutte le ingiustizie, al livello più alto il bene ha comunque una sua ricompensa.

Va evidenziata la differenza fra questo approccio e quelli di Martina o Dalmasso. Quest’ultimo, un prolifico autore fra l’altro responsabile delle sceneggiature di quasi tutti i “racconti” fra le storie nella prima serie dei *Classici di Walt Disney*, ha scritto storie come “Zio Paperone e la riconquista dei beni” (I TL 823-C, 1971), illustrata da Gatto, in cui Paperone erroneamente ritiene che la California stia per essere distrutta da un terremoto e quindi vende tutti i suoi beni immobili a Rockerduck, credendo di stargli rifilando possedimenti che presto non varranno nulla. Quando Paperone scopre che l’ipotizzato terremoto era tutt’altro che imminente, egli *narcotizza e rapisce* Rockerduck (!) e, fingendosi un extraterrestre, gli chiede un enorme riscatto in diamanti, che Rockerduck può permettersi solo rivendendo a Paperone tutti i beni immobili che gli aveva comprato. Per di più, durante il confronto fra Rockerduck e Paperone al club dei miliardari, in cui il primo (che sospetta) accusa il secondo di essersi mascherato da extraterrestre, il vecchio papero non solo mente spudoratamente ma riesce addirittura a convincere gli altri miliardari ad espellere Rockerduck dal club a pedate! Infine Paperone raggira anche il nipote, al quale aveva promesso una ricompensa a sette cifre per il suo aiuto, firmandogli un assegno da 0.999999 dollari.

Una trama di questo genere non ha nulla a che vedere con lo stile di Cimino. Senz’altro anche Cimino non manca a volte di mostrarci un Paperone avido e disonesto; ma, nelle sue storie, quando Paperone agisce in maniera scorretta, il Destino gli dà ciò che merita. Paperino, spesso vittima dei raggiri di Paperone, è a volte protetto da questo Destino che in un modo o nell’altro costringe Paperone a corrispondere al nipote la giusta e meritata ricompensa. Ciò è evidente nelle storie citate più sopra: in quella del tappeto propiziatore, ad esempio, Paperone vuole il tappeto per “ammorbidire” gli affaristi con cui intende trattare, in modo da concludere contratti più vantaggiosi (Fig. 5). Però, dopotutto, il tappeto esercita la sua influenza calmante tanto sui concorrenti quanto su Paperone stesso, cosicché gli affari conclusi sono tutti più equi ma solo di poco più lucrosi. Grazie al tappeto, Paperone è persino contento di questa situazione, al punto che elargisce a Paperino qualche soldo invece di buttarlo fuori a cannonate come al solito.

Parimenti, alla fine della storia del tabù calciatore, Paperone installa la pietra nel deposito affinché essa respinga i malfattori. Ma quando egli rifiuta di corrispondere a Paperino i duemila dollari che gli aveva

In “Zio Paperone e la polvere di stelle” (I TL 784-B, 1970) i paperi perdono l’orientamento nel corso di una gita in bicicletta in un deserto nei dintorni di Paperopoli. Trovano però della polvere di stelle capace di far avverare i desideri: uno può ad esempio chiedere cibi e bevande e vederli comparire magicamente. Paperone, ovviamente, vuole portarsi tutta la polvere al deposito; ma un indiano itinerante spiega loro che non troveranno mai la strada di casa fintantoché hanno la polvere con loro, giacché le radiazioni della polvere fanno impazzire la bussola e generano nuvole che nascondono il sole e le stelle.

Da queste storie notiamo un altro importante aspetto della filosofia narrativa di Cimino: le sue storie, senza essere petulanti, sono buone da un punto di vista morale. A Cimino riesce di inventare belle trame che incorporano una fondamentale idea essenziale di equità e giustizia, senza per ciò rovinarle con il melenso sapore del moralismo o della religiosità. Le sue storie non sono necessariamente tutte



Figura 5: Nella dimora del romito. (“Zio Paperone e il tappeto propiziatore”, I TL 822-B, 1971.)

promesso nella giungla quando aveva bisogno del suo aiuto, il tabù gli impedisce l'accesso al deposito, considerandolo egli stesso un mariolo (Fig. 4) finché non paga quanto promesso!

In “Zio Paperone e il fumo della discordia” (I TL 690-B, 1969), disegnata da Bordini, Paperino, che Paperone spedisce in missione insieme ai nipotini con lo stupido compito di vendere perline e specchietti agli indigeni di isole remote, scopre per caso che i nativi sono pronti ad acquistare fumo puzzolente a buon prezzo. Riempie quindi delle bombole con lo smog proveniente dalle ciminiere delle industrie di Paperone e lo rivende, per una volta guadagnandoci in proprio. Ma l'avidio Paperone non può tollerare ciò: avendo scoperto grazie a un investigatore privato che Paperino vende il suo fumo, egli cita il nipote in tribunale per danni, nonostante il fatto che Paperino stesse di fatto migliorando il rendimento delle industrie di Paperone riducendone le emissioni inquinanti. Tuttavia, dopo un lungo processo, il giudice (un corpulento gufo) sentenza che l'inutile e dispersibile fumo di Paperone debba essere ripagato da Paperino con l'ugualmente inutile e dispersibile suono delle monete d'oro che egli ha guadagnato...



Figura 6: Lo stregone delle isole Fiji al lavoro per Brigitta. (“Zio Paperone e le scarpe integrate”, I TL 792-A, 1971.)

Le udienze in tribunale sono in effetti un altro *leitmotiv* di Cimino: coerentemente con il tema fondamentale di “giustizia cosmica” evidenziato più sopra, i giudici sono generalmente rappresentati come dei saggi che finiscono sempre prima o poi con l'emettere sentenze giuste. Per mantenere il realismo della storia, capiterà che un capitalista come Paperone (o magari Rockerduck) possa permettersi costosi avvocati capaci di interpretare la legge in suo favore, e che il giudice debba a malincuore ratificare la tesi dell'avvocato; tuttavia, nell'universo di Cimino, la stessa legge di cui Paperone richiede l'applicazione per incastrare il suo povero antagonista spesso si ritorcerà contro di lui come una lama a doppio taglio. Si noti che l'antagonista non è sempre necessariamente Paperino: in molte ottime storie Cimino mette Paperone di fronte alle iniziative commerciali di Brigitta e Filo Sganga.



Figura 7: L'amica africana di Brigitta prepara un gioiello speciale. (“Zio Paperone e il maleficio blu”, I TL 686-A, 1969.)

Entrambi i personaggi sono creazioni di Scarpa: Brigitta è una signora di mezza età innamorata di Paperone, il quale non la può soffrire perché teme erroneamente che dilapiderebbe il suo patrimonio; Sganga è un affarista ciccione e un po' pasticciaccio, molto intraprendente ma non molto dotato, e buon amico di Brigitta la quale spesso si associa con lui quando vuole vendicarsi delle sgarberie di Paperone. Per decenni Cimino è stato di fatto l'unico autore, a parte Scarpa, in grado di scrivere storie con il duo Brigitta-Sganga. E si è trattato di ottime storie, fra l'altro: in “Zio Paperone e le scarpe integrate” (I TL 792-A, 1971), disegnata dallo stesso Scarpa, Brigitta, dopo essere stata trattata particolarmente male da Paperone, mette su una società insieme a Sganga per far concorrenza a Paperone nel settore delle scarpe. Con l'aiuto di una sua amica delle isole Fiji, moglie del locale stregone (Fig. 6), Brigitta produce scarpe speciali che integrano nella suola gli impulsi vitali di un particolare animale (la gazzella per correre, la scimmia per arrampicarsi, il cavallo per scalfiare...) al fine di trasferire la qualità in questione a chi indossa le scarpe. In un'altra storia basata su un canovaccio simile (Paperone offende Brigitta; questa per vendicarsi si associa con Sganga e batte Paperone sul fronte commerciale; Paperone deve arrendersi; infine Brigitta smette di fare concorrenza a Paperone purché in cambio questi le dedichi regolarmente del tempo), ossia “Zio Paperone e il maleficio blu” (I TL 686-A, 1969), anch'essa disegnata da Scarpa, la concorrenza avviene nel campo dei gioielli (Fig. 7). Paperone invoca oscure leggi al fine di rubare legalmente una misteriosa pietra blu dalla gioielleria di Brigitta e Sganga; ma questa azione gli si ritorce contro poiché la maledizione della perla tramuta in polvere le sue altre pietre preziose.

Un'altra peculiarità di Cimino è l'uso creativo che egli fa del linguaggio: come abbiamo detto [in un precedente capitolo del saggio originale] parlando di Martina, gli autori Disney italiani sono sempre stati attenti ad usare un linguaggio corretto, con frasi grammaticalmente corrette e così via. Cimino fa altrettanto ma con una sua piega personale: sceglie spesso parole poco comuni, aggiungendo un sapore ricercato e vagamente arcaico al linguaggio usato nelle sue storie.

Ciò è molto divertente per i piccoli lettori: ricordo di aver imparato molte nuove parole e di aver sorpreso i miei genitori con un lessico inconsueto grazie a storie che molto più tardi ho identificato come scritte da Cimino. Fra queste parole poco frequenti una delle preferite è *tapiro* (un grosso ungulato delle dimensioni di un piccolo ippopotamo), probabilmente perché fa ridere già dal suono, che i suoi personaggi spesso usano come insulto ad indicare un antagonista goffo e stupidotto. Come variazioni sul tema, un viaggio in terra sconosciuta toccherà spesso la *Tapirolandia* (o qualcosa del genere); e, quando Paperone si imbarca su un vecchio relitto perché non vuole buttar soldi in una barca vera e propria, il relitto si chiamerà probabilmente *Il tapiro*.

La maggior parte delle storie finora citate provengono da quell'epoca d'oro dei fumetti Disney italiani che va dalla fine degli anni Sessanta all'inizio degli anni Settanta. Si tratta del periodo in cui molti dei disegnatori che abbiamo citato raggiungono la loro piena maturità artistica: prendete una qualunque delle storie di cui sopra e ci troverete alcune delle migliori matite delle carriere di Bordini, Gatto, Scarpa, Carpi, Cavazzano (nonché di altri di cui non ci siamo ancora compiutamente occupati). Ma Cimino ha continuato a scrivere ottime storie per molti altri anni: una delle migliori, in cui fra l'altro i tradizionali personaggi Disney sono solo delle comparse, è "Il bel cavaliere e la regina del lago perduto" (I TL 1782-A, 1990), il primo della serie "Nonna Papera e i racconti intorno al fuoco" (Fig. 8).



Figura 8: Il primo "racconto attorno al fuoco" di Nonna Papera. ("Il bel cavaliere e la regina del lago perduto", I TL-1782-A, 1990.)



Figura 9: Tristissimo addio. ("Il bel cavaliere e la regina del lago perduto", I TL-1782-A, 1990.)

Ma, mentre canta la sua ultima canzone, accade un miracolo: l'acqua del lago perduto ricompare e, con essa, una stupenda sirena, regina del lago. Johnny e la sirena si innamorano, ma il lago è geloso: con un terribile temporale il lago rapisce Johnny, che la regina riesce a salvare solo promettendo al lago che lascerà il cowboy. Il lago allora si ritira e sparisce, portando con sé la regina e lasciando Johnny privo di sensi in

Splendidamente illustrata da un Cavazzano "moderno" in forma smagliante, questa storia (raccontata, come suggerisce il titolo della serie, da Nonna Papera all'intera famiglia dei pape-ri attorno a un fuoco da campo durante una vacanza nel deserto alla moda dei pionieri) è ambientata nel Far West dei cowboy e dei fuorilegge. Il protagonista è Johnny il melodico, un giovane cowboy che va in giro con una chitarra invece che con una rivoltella a sei colpi. Inseguito dai cattivi nelle profondità del deserto, Johnny sta per morire di sete.

mezzo al deserto. Tristi echi risuonano nel cielo: è la voce della sirena che chiede a Johnny di non dimenticarla (Fig. 9). Questa scena è molto commovente ed è rappresentata in modo magistrale dalle espressive matite di Cavazzano. Johnny riesce a uscire dal deserto e, nel giro di qualche anno, diventa un famoso cantante e dà concerti in tutto il mondo. Ma un giorno, mentre sta tornando in treno, vecchio e canuto, alla sua città natale, percepisce che anche all'apice della sua carriera egli è in realtà un fallito, perché non è mai riuscito a raggiungere ciò che più desiderava. Una vecchia mendicante sul treno riconosce in lui i segni della sua vecchia storia e gli predice che presto riincontrerà colei che ama.

La scena finale, con Johnny che risponde alla chiamata che egli solo può sentire, con Johnny ancora una volta sul punto di morire di sete nel deserto, col cavaliere finalmente ricongiunto con la bellissima sirena ormai divenuta donna, con la tristezza negli occhi di Johnny perché si sente ormai vecchio e inadeguato per lei, e con l'ultimo colpo di scena che permette finalmente ai due di abbracciarsi innamorati, è un capolavoro assoluto. La sirena naturalmente evoca Andersen, ma la somiglianza è solo superficiale; anche qui c'è sentimento e tristezza, ma Cimino non condivide il pessimismo cosmico di Andersen e la sua storia, sebbene profondamente commovente, è fondamentalmente positiva. La scelta di Cimino di usare l'universo dei paperi solo come una cornice per la sua storia gli concede estrema libertà: usando personaggi che non dovranno ricomparire in storie future, l'autore è libero di muoverli come vuole e può anche permettersi di farli invecchiare e andar via. Questa è una storia meravigliosa e affascinante che conferma Cimino come il miglior poeta romantico che il fumetto Disney italiano (e forse mondiale) abbia mai avuto.



Figura 10: Ricongiunti dal destino. ("Paperino e il ritorno di Reginella", I AT 213-A, 1974.)

Ad ulteriore conferma di questa audace affermazione basta guardare un'altra famosa storia, anch'essa di Cimino e Cavazzano, di quasi vent'anni prima: "Paperino e l'avventura sottomarina" (I TL 873-C, 1972), in cui Paperino si innamora della dolce Reginella. Nel corso di una gita di pesca subacquea Paperino viene catturato da uno strano popolo sottomarino che in realtà proviene da un altro pianeta. Si innamora della loro regina e i due vivono una felice stagione di tenerezza e amore, finché non succede l'imprevedibile e Paperino è costretto ad abbandonare per sempre Reginella. Anche questo è un capolavoro di romantica dolcezza, ma qui i doveri della *continuity* Disney impediscono a Paperino di vivere la storia d'amore della sua vita fino in fondo. E su questo punto vale la pena notare che è proprio la temporanea fuga dal normale mondo Disney, durante la quale Cimino trasporta Paperino nel mondo sottomarino di Reginella che è in realtà una diversa dimensione spazio-temporale, che permette a Paperino di vivere la sua breve stagione di amore con un'intensità che non sarebbe stata possibile nel suo consueto mondo. La relazione permanente di Paperino con Paperina è condannata ad essere sempre incompleta, per ragioni di *continuity*: nulla di nuovo può succedere, altrimenti il mondo Disney cambierebbe.

Quindi Paperino è condannato al supplizio di Tantalo di un perpetuo limbo d'incertezza con la volubile Paperina, che continuerà a decidere giorno per giorno se preferisce lui o suo cugino Gastone per andare al prossimo ballo. Con Reginella, invece, Cimino ha la libertà di consentire a Paperino di vivere al di fuori di questi limiti, seppure per lo spazio di una sola storia, e questo è uno degli ingredienti che contribuiscono a rendere quest'avventura così intensa e memorabile. Ma la *continuity* Disney lo costringe a rinunciare al lieto fine.

Reginella e Paperino si riincontreranno in diversi altri episodi, dei quali il più commovente è il secondo, "Paperino e il ritorno di Reginella" (I AT 213-A, 1974), molto al di sopra di tutti i successivi altri; ma la vicenda è sempre in certo modo inquinata dalla spada di Damocle della *continuity* che costringe Cimino a concludere ogni storia con un triste e fin troppo prevedibile "Non la rivedrò mai più, questa era davvero l'ultima volta". È ora ben chiaro perché, per il suo capolavoro del 1990, Cimino abbia deciso di lasciare i tradizionali personaggi Disney completamente al di fuori della storia.