

## Chiacchierata con Romano Scarpa

Disneyland a Venezia

A due passi da Rialto, oltre un portoncino rosso-lacca, mi lascio alle spalle tutto il grigio delle calli veneziane per entrare nel colorato mondo disneyano in cui vive Romano Scarpa, certamente il più personale tra i disegnatori italiani di Paperino. Mi accoglie affabilmente, quasi sorpreso che ci si interessi di lui. È alto, ha i capelli chiari ed un sorriso cordiale. Con tono pacato, lucidamente critico, senza concedere nulla alla nostalgia, parla degli esordi.

«Ho cominciato a sognare di far parte dello staff di Disney dal '39, da quando ho visto per la prima volta Biancaneve e i sette nani.

Più tardi, durante gli anni dell'Accademia, mi sono dedicato con alcuni amici al cinema di animazione. Passavamo le giornate a studiare i giornali di tecnica e a far prove su fogli di celuloide; realizzammo anche una piccola cosa, un cortometraggio in bianco e nero con riprese dal vero e cartoni. Avevo appena vent'anni quando nel 1947 mi incaricarono di curare, nelle sale della Mostra Cinematografica di Venezia, uno stand su come nasce il cartone animato».

Scarpa parla del suo apprendistato, dei complimenti ricevuti dal mitico Pagot per il modello di multiplane che aveva realizzato, con una naturalezza che mi sorprende. «Con i miei amici, nel '51 misi in cantiere La piccola fiammiferata, un cortometraggio a colori di 15 minuti che fu distribuito ed ebbe anche un buon successo. Curavamo a Venezia la parte grafica mentre per le riprese e la stampa mi servivo dello stabilimento Donato ed ero quindi costretto a fare settimanalmente la spola tra la mia città e Milano».

Nella grande stanza che funge da studio salotto fanno una veloce comparsa la moglie, esile e giovanissima, e Sabina, la figlia di 5 o 6 anni, che comincia a curiosare fra i fogli, forse in cerca dell'ultima avventura che il papà ha creato. Chiacchieriamo di fumetti: lui predilige le storie avventurose, ricche di colpi di scena, ed i disegnatori estrosi, accurati nei particolari. Will Gould, Walt Kelly e naturalmente Carl Barks... «Appena finita la guerra cominciarono ad uscire le storie di un Paperino diverso da quello che conoscevo. Era cambiato non solo graficamente, più rotondo, col becco meno affilato, ma era modificato anche come personaggio diventando protagonista di storie piene di astuzie narrative. Pensavo fosse un prodotto italiano così, durante una delle mie corse a Milano per curare le riprese della Piccola Fiammiferata, sperai di realizzare il mio sogno di ragazzo e mi presentai da Mario Gentilini il direttore di Topolino. Ma le storie erano americane, autentiche, di un certo Carl Barks e gli anni di guerra ne avevano fatto accumulare un tale



numero che sembrava non dovessero più finire...».

L'anno successivo, però, un amico, Gianbattista Carpi, lo informa di essere stato chiamato a disegnare le storie di Mickey Mouse perché le tavole disneyane stanno terminando: Romano Scarpa si ripresenta alla Mondadori...

«...Come prova mi fanno disegnare due tavole di quei 7 nani che tanti anni prima mi avevano entusiasmato. Il mio sogno finalmente si realizza! Disegnando le avventure del Lupo Ezechiele entro a far parte dello staff di Disney».

Sulla scrivania gli appunti grafici di una storia che sta per nascere «Paperone e il robot gorilla»; rapidi schizzi dai quali si intravede il taglio personale dell'inquadratura, gli sfondi dettagliatamente descritti, le rotonde fisionomie dei «suoi» personaggi. Da anni scrive anche le storie delle 40 tavole che mensilmente disegna. Un lavoro notevole se si pensa che la pignoleria è una caratteristica di questo professionista del fumetto.

«L'inchiostrazione è un grosso problema; se avessi tempo la farei da solo, purtroppo il mio inchiostatore di fiducia è partito militare».

Si considera un allievo di Carl Barks il padre di Paperone, di Archimede, di Gastone. Come il maestro, è entrato in un mondo perfettamente organizzato ma meravigliosamente disponibile agli spunti fantastici e l'apporto di Romano Scarpa è stato in questi vent'anni dei più ricchi di genuina inventiva e dei più fedeli alla carica umana del microcosmo disneyano.

I personaggi che ha creato, famosi in tutta Europa, sembrano usciti dagli studi di Burbank talmente le loro cadenze psicologiche sono in sintonia con quelle dei grandi protagonisti.

«Il primo è stato Atomino Bip-Bip, un atomo ingigantito che lottava con

Topolino per impedire a Gambadilegno la conquista della terra. Poi un papero pazzoide e arruffone che chiamai Sgriz-zo; visse solo poche avventure perché nel frattempo erano arrivate dall'America le storie di Paperoga, un personaggio che sembrava il suo gemello.

Sullo stile delle Silly Symphonies ho disegnato una quarantina di tavole per i più piccini con le avventure di un cavalluccio marino di nome Codino».

È una lunga galleria di personaggi da Brigitta, la scocciatrice pretendente alla mano del riccastro, a Trudy la donna del gangster Gambadilegno, dall'invidioso scansafatiche Filo Sganga a Paperetta Yè-Yè la ragazza tutto pepe dell'epoca beat nata su suggerimento dell'onnipotente Gentilini.

È infaticabile. Mi confessa che gli piacerebbe passare ad illustrare Topolino e sono convinto che riuscirebbe, con la forza umoristica dei suoi gags vivaci a ridare smalto ad un personaggio da anni sprofondato in situazioni macchinose e non sempre ricche di fantasia.

«Talvolta ripenso al cinema d'animazione; nel cassetto ho un cortometraggio che ho realizzato da solo, vorrebbero ne facessi una serie, ma ho poco tempo e poi mi mancano i collaboratori...».

Fuori è quasi buio. La moglie chiama Sabina per la cena.

Spero di non avergli fatto perdere troppo tempo. Sorride.

Prima di salutarci gli chiedo se ha ancora qualche sogno da realizzare.

«Sì, vorrei andare in California. Sono anni che promettono di portarci a vedere gli studi di Walt Disney. Voglio conoscere Carl Barks... dicono che viva in campagna, appartato e che continui a disegnare...»

Silvano Mezzavilla

