

IL PARADISO TERRESTRE DI « DISNEYLAND »

Gli stabilimenti di Walt Disney si innalzano, a Burbank City, proprio nei pressi dei teatri di posa della « Warner Bros » e della « Universal ». Ci sono penetrato un 18 settembre, munito di un lasciapassare, che conteneva queste parole: « Il visitatore si impegna a sollevare le « Produzioni Walt Disney » da qualsiasi responsabilità in caso di ferite, disgrazie ed incidenti alla persona che ci si possa procurare durante la visita ». Credo che niente meglio di questo possa rendervi il senso di quanto siate « considerato ». Al di là di questa allusione ad un classico del cinema (*Accidenti... che ospitalità!*), devo dire che gli stabilimenti di Disney, all'ora inopere in cui li ho visitati, mi sono sembrati i più ridenti, i più patriarcali della città. Sembrava di essere « ai bei vecchi tempi ». Oltre i viali dedicati a Mickey Mouse e a Biancaneve, a Pippo e a Donald Duck, si vedevano: un vecchio mulino, un sereno villaggio (dove sono stati girati *Pollianna* e *Un professore tra le nuvole*), una cittadina dell'ovest, ch'io ho visto completamente deserta come all'ora fatidica del treno di mezzogiorno, una scenografia neo-messicana che mi ha ricordato Santa Fé (quella della « serie » dei Zorro), e fogliame in quantità, vere e proprie foreste, che suscitano quel senso di desueto e di eternità che il compare Walt vuol conferire ai suoi prodotti.

Al centro del piccolo universo, che nel corso degli anni Disney ha laboriosamente costruito sui sogni degli altri, mi sembrava di capire meglio perché la stessa nozione di spirito critico si era vista rifiutare il lasciapassare per gli stabilimenti di Burbank. Dall'alto del suo grattacielo, dalle ampie vetrate, Walt poteva contemplare un orizzonte interamente rifabbricato secondo l'estetica zero. Le piccole attrici inglesi, i cavalli tedeschi, i vulcani australiani, i cani scozzesi, vi erano ammessi solo dopo aver dimostrato di possedere i requisiti estetici e morali, che sono quelli (immutabili) di ogni veicolo Disney. In sontuosi laboratori si fabbricano, con la carta-pesta, trogloditi articolati, destinati a raggiungere il microcosmo d'Anaheim, questa Disneyland la cui perpetua avanzata fa pensare a quella di un « iceberg » multicolore. Ho visitato laboratori immacolati dove tutti i colori immaginabili (nella tavolozza di un *Bambi*, non, evidentemente, in quella di un qualsiasi Piero di Cosimo) aspettavano di essere convocati per un'orgia assennata di arcobaleno. Ho visto, in uffici fantomatici e leziosi, ronfare, nelle loro poltrone, gli animatori in fase di « relax »: avendone inalienabile diritto, giacché era l'ora del « coffe break ». Mi venne mostrato l'immenso « set » sul quale la piovra gigante di capitano Nemo, durante frenetiche riprese, aveva attaccato il « Nautilus » su un mare calmo e soleg-

giato. Mi si spiegò che la sequenza, che ne risultò, aveva richiesto l'imbeccata di uno specialista in cataclismi, il quale aveva ordinato: acqua in quantità triplicata, un ciclo burrascoso ed una pioggia da diluvio, con i magnifici risultati che si conoscono, ma a costo di un parziale allagamento degli stabilimenti. In quell'occasione, l'insuperabile efficienza tecnica di Burbank aveva felicemente dato i suoi frutti.

Nei silenziosi corridoi del gruppo « animazione », pannelli originali raccontano la storia purgata del disegno animato, una storia circoscritta, come dubitarne?, a quella della « Casa ». In questa parte degli stabilimenti, l'aneddoto vuole che l'appropinquarsi del Maestro (sempre incline ad informarsi, all'improvviso, sui lavori in corso) sia annunciata da un misterioso, silenzioso telefono, secondo il noto « leit-motiv » di *Bambi*: « Un essere umano è penetrato nella foresta ». Solo e malinconico, nella « fabbrica » in quel momento quasi deserta, mi sono imbattuto in Ward Kimball, animatore generale, e musicista senza pari (le sue registrazioni di Dixieland sono conosciute in tutto il mondo), cui Disney, gelosamente e con la biada di uno stipendio mirabolante, da trent'anni, impedisce di volare con le proprie ali. Amareggiato e perfettamente cosciente della sua relativa inattività¹, Kimball sta a sentire le novità europee, ciò che di nuovo accade dalle parti di Annency, accoglie senza invidia le informazioni che gli do sui suoi vecchi amici Jules e Gene Deitch che lavorano in Europa, e ricorda tutti coloro che, prima o poi, avevano abbandonato l'Olimpo di Burbank per cogliere in giardini lontani la mela dell'indipendenza.

Mi si fa vedere l'enorme cinema dove, per la prima volta, è stato proiettato *Fantasia*, un locale dotato di un impianto stereofonico rivoluzionario (in rapporto ai tempi), appena appena sorpassato. Infine, ho visitato la stupefacente biblioteca in cui Disney ha riunito, pagandoli a peso d'oro, tutti i cataloghi di armi e di biciclette, tutte le riviste di moda e di arredamento apparsi in America dal 1900 (tutto ciò al solo scopo di ricostruire l'epoca con imbattibile fedeltà), una quantità enorme di opere d'arte e di tecnica. Ho consultato furtivamente la sezione riservata alle opere sull'animazione. Erano tutte in bell'ordine. La biblioteca contiene tutto ciò che obiettivamente occorre conoscere sull'argomento.

Tutti i miei amici del disegno animato avevano studiato in questi corridoi, tutti dal padrone erano stati confinati in questi ambienti che si aprono su un parco quieto, fatto apposta per vanificare i tentativi interni di sovvertimento e rinnovamento. Mi rappresentavo il vecchio Walt come una specie di colonizzatore che rimanda la data di affrancamento degli indigeni, respingendo, con un buon umore da babbo Natale e qualche storiella spinta, tutte le lamentele, tutte le sollecitazioni del progresso.

Del resto, anche Disneyland ha bisogno di essere protetta dalle intrusioni dei mal pensanti e degli scettici. L'accesso al grande parco di divertimenti, ad Anaheim, è setacciato, con discrezione, da « detectives » in borghese, che lo vietano non solo ai « teddy-boys » ma a qualsiasi individuo chiassoso o troppo esuberante, che rischierebbe di dare spettacolo di sé. Altri « detectives », secondo quanto mi è stato detto, si preoccupano di sorvegliare le persone sospette e di riaccompagnarle con fermezza all'uscita, se la loro condotta lascia a desiderare. Si ha paura dei « pappagalli », poiché numerose sono le ragazze sole; ma anche dei curiosi, dei litigiosi e forse anche dei « cattivi ».

Disneyland, infatti, deve essere un luogo sicuro, nel quale si può portare la famiglia senza pericolo del minimo imbarazzo. Anche il rumore vi è messo al

¹ Kimball non ha avuto la minima parte nella realizzazione di *La spada nella roccia*, il nuovo lungometraggio di Disney, diretto da Wolfgang Reithermann, sulla leggenda di re Artù.

bando, così come i venditori ambulanti e gli strilloni dei giornali, la cui presenza costituirebbe una nota di cattivo gusto. Vi sono 1.250 dipendenti, ragazze e ragazzi dall'aspetto sano e onesto, che vengono ingaggiati come le comparse del cinema, sulla base della faccia che hanno e del loro quoziente di simpatia.

«Disneyland — ha scritto il padrone di qua dentro — è dedicata agli ideali, ai sogni ed ai fatti che hanno creato l'America, nella speranza che sia una sorgente di gioia e di ispirazione per tutti i visitatori». Ritorneremo sull'ispirazione ed anche sui fatti. La gioia è evidente. Appena si entra, si è immersi nell'atmosfera semplice di una piazza 1900, nella quale passano calessi, coppie in tandem con canottiere e grossi baffi, un'autobotte dei pompieri dell'epoca di Mack Sennet, un tram a cavalli e alcuni incantevoli «scacciapensieri» da collezione. Un'orchestra tutta lustrini si pavoneggia sul viale principale, dove si allineano: una farmacia, una gelateria, una galleria in stile Penny Arcade, un autentico cinema muto, con pianista, poliziotti 1900, e Pearl White come mascherina (nel cinema si proietta *Il fantasma dell'opera* con Chaney), concerti di organi di Barberia, una banca 1890 (dove tuttavia si può cambiare un assegno contemporaneo), un'antica bottega da maniscalco, una vecchia drogheria del tempo delle nostre nonne, una confetteria, una libreria, una bottega d'arte, un vecchio ufficio postale.

L'esordio è perfetto, giacché Main Street (il viale principale) simboleggia (come tutto il resto) un miscuglio armonico di nostalgia e commercialismo: la farmacia fa la pubblicità ai prodotti «Upjohn», la drogheria è realizzata dalla fabbrica di carne in scatola «Swift», la bottega del fabbro è finanziata da «Yale», una ditta che vende borotalco gestisce un nido d'infanzia per i più piccoli, la «Eastman Kodak» vi segnala i migliori angoli da fotografare, dandovi anche il diaframma ed il tempo di esposizione che si devono usare, la libreria vende soltanto le edizioni Disney e il negozio d'arte soltanto riproduzioni tratte da *Biancaneve*, *Pinocchio*, *Cenerentola*, ecc. Tutto il resto è in proporzione: la «General Dynamics» propone una passeggiata in sottomarino, «TWA» un viaggio interplanetario, «Monsanto» una casa del futuro, «Pepsi-Cola» un «saloon» da «western», la Galleria «Dutch Boy» una esposizione sul mondo del colore.

Ho visitato il luogo in compagnia di Maurice Noble e sua moglie. Maurice Noble è lo scenografo, adesso anzi il co-regista, di Chuck Jones. E' lui che disegna i canyons e i deserti per la più famosa serie di disegni animati di Chuck Jones, un lavoro che implica la conoscenza perfetta del Nuovo Messico e dell'Arizona. Ebbene, ritrovandoci sul treno in miniatura con il quale si può girare Disneyland, Maurice mi confidava la propria totale ammirazione per i fac-simili delle Montagne Rocciose e per i canyons di carta-pesta che attraversavamo: c'era tutto, le solfatore, le rocce zoomorfiche, le gole e le scogliere. Abbiamo attraversato il Gran Canyon del Colorado in mezzo minuto: questo miscuglio di diorama e di modellini infestato di montoni selvatici, passa senza soste dal pieno sole al cielo coperto, alla penombra del crepuscolo, poi allo scoppio di una terribile uragano. Tutte le caratteristiche dei luoghi che avevo attraversato una settimana prima, le ritrovavo «digerite» in un chilometro di ferrovia. L'arte prima di Disney è decisamente quella della pillola.

Da quale dei cinque settori di Disneyland dovevamo cominciare? Temerariamente, ci siamo diretti, in mezzo ad una folla spesso ma silenziosa, verso «Adventureland». Attraversando un ambiente tropicale, con bottega hawaiana, tappeti indù, tessuti guatemaltechi e giocattoli cinesi, abbiamo raggiunto il pittoresco pontone dal quale partono, se non l'«African Queen», almeno una mezza dozzina di battelli a vapore, per un safari misto sui fiumi Rio delle Amazzoni, Mekong e

Nilo. Il battello si inoltrò in una giungla impenetrabile di fiori di plastica, di liane di cartone e di autentica verdura esotica. Al timone, la guida abbigliata come Stewart Granger, recitava un monologo con la disinvoltura dell'avventuriero di razza: « Alla partenza stiamo un po' stretti — diceva — ma non temete, al ritorno saremo molti di meno ». La giungla adesso si muoveva. Vedemmo elefanti, giraffe e rinoceronti di plastica, animati con movimenti studiatissimi che, in fede mia, rendevano assai bene l'illusione della realtà. Passammo in mezzo ad un branco immobile di ippopotami. « Niente paura — diceva la guida — diventano pericolosi solo quando agitano gli orecchi ». Nello stesso momento, tutti gli orecchi degli ippopotami cominciarono ad agitarsi freneticamente e un feroce fascio di circuiti elettronici si precipitò sul battello scuotendolo da cima a fondo. « Era un caldo avvertimento — sospirò la guida — Adesso, bruceremo le rapide », e sparò un colpo di rivoltella in una cateratta ruggente. Da africano, il fiume si orientalizzò. Visitammo, in piena giungla, una città abbandonata, una sorta di Angkor bastarda (mi si disse che era la città perduta di Ganesha), poi incrociammo al largo di un villaggio di cacciatori di teste, che ci seguirono con lo sguardo, brontolando tra i denti attraverso le fronde. Un labirinto acquitrinoso ci ricondusse in porto non senza che un principio di incendio, prontamente segnalato, a prua, ci obbligasse ad abbandonare l'imbarcazione in dieci secondi sotto pena di naufragio. Il tutto era durato dieci minuti ed era costato mezzo dollaro: ma rappresentava un capolavoro di ingenuità e di efficienza.

Nella giungla disneyana, un'attrazione nuova era rappresentata dall'albero-casa di Robinson Crusoe. Tra i suoi rami giganteschi, alcuni piani costruiti con relitti di navi, dominano una buona metà di Disneyland, vale a dire l'Africa, l'Asia, il Far-West, e un sosia del Monte Cervino. L'albero riceve l'acqua mediante un complicato sistema di zucche roteanti sulla superficie di una cascata artificiale. Nella stanza incantata dei Tikis, uccelli, fiori e idoli cantano e danzano mediante un processo « audio-animatronico » e un padiglione di tiro consente di fare la pelle a qualche grosso animale africano.

Sullo slancio di questa partenza, tutto sommato molto stravagante, raggiungemmo « Frontierland », penetrando in un villaggio indiano dove, tre volte al giorno, si svolgono autentiche danze « hopi ». Dalla danza delle piume, a quella dei cerchi, a quella infine dell'aquila; e si conclude con una danza dell'amicizia durante la quale i giovani visitatori, dalla non dissimulata gioia, sono invitati a raggiungere i superbi guerrieri in costume da cerimonia. Partendo da una tenda indiana (fornita di tutto come quelle dell'ovest), avevamo la scelta tra una passeggiata in canoa indiana, un battello di cacciatori in stile *Grande cielo*, un treno di minatori, una passeggiata a dorso di mulo, compresa l'escursione in una prateria ostile, con villaggi in fiamme, pionieri scotennati, duecento specie di rettili, animali ed uccelli, riproduttori (sempre sotto forma di robots) la fauna americana secondo l'ottica della serie *La natura e le sue meraviglie*.

Prendendo la zattera di Huckleberry Finn si poteva anche visitare l'isola di Tom Sawyer, la caverna dell'indiano Joe e Fort Wilderness, dove sotto la direzione di ufficiali dell'Unione, si può, dall'alto di rampe di legno, sparare su Apaches vagabondi, e scappare per il sotterraneo di emergenza. Frattanto, in mezzo al fiume scivola lentamente un battello a ruota del Mississippi e un veliero del 1790, il « Columbia ».

Tutto questo reclamava una sosta. A questo punto, l'imbarazzo diventava crudele. Era meglio prendere un caffè dagli « Hill Brothers », sorbire un gelato da « Carnation » o « Sunkist », rinfrescarsi da « Coca-Cola », gustare la crema di

«Jemima» o entrare nella «Casa de Fritos» messicana? Spaventosa incertezza. In una «plaza» assolata, il fantasista messicano Gonzales-Gonzales distraeva una folla singolarmente docile e sorridente (senza dubbio quelli con i cigli aggrottati erano già stati eliminati). Tutto era di un lindore immacolato, non un pezzetto di carta in giro: se qualcuno ce ne fosse stato, un funzionario travestito sicuramente lo avrebbe fatto sparire in un secondo, distruggendolo in un conveniente inceneritore. Non un cane, poiché un canile collettivo, un «Motel per cani» aveva, all'ingresso, centralizzato tutte le creature non-umane che avrebbero potuto rivaleggiare con i saggi automi di questa natura *migliorata*.

Walt in persona esige che le sue guide, le sue cameriere e i suoi camerieri, i suoi «soda jerks» posseggano quello ch'egli chiama il «natural look»: niente brillantina, niente rossetto, niente profumo o bigiotteria, le scarpe lucide, serenità a prova di bomba e una amabilità costante, con una punta di «humour» ed una tonnellata di discrezione. Una interna somministrazione di manuali, circolari e riunioni del personale, insegna «l'arte di ascoltare», la «dinamica delle emozioni di massa», secondo «slogans» di questo genere: «Siete pagati per sorridere. Voi rappresentate Disneyland. Il vostro comportamento influisce sulla felicità dei nostri invitati». Ho disperatamente cercato su tutti quei volti infiocchettati una velleità di rivolta, la tentazione di gelare quel sorriso scoppiettante in una smorfia di noia e, perché no?, in una nota di stizza, effetto incontrollabile di una cattiva digestione o di un callo dolerante. Ma no. Disneyland assicura *anche* il «confort» gastrico ed ortopedico dei propri impiegati.

Siamo giunti a «Fantasyland». E' il settore più idiota del complesso, quello che avevo schernito senza averlo visto e dove i sogni di Perrault, Grimm, Andersen, James Barrie, Kenneth Grahame, Lewis Carroll sono trasformati in altrettanti treni fantasmi, giostre e sale da thé. Alcuni scimuniti travestiti da nani di Biancaneve, da Topolino o da Capitan Hook sgambettano sulle aiuole. Ci si arrampica su dei Dumbo volanti, ci si invola su galeoni al di sopra di un modellino di Londra e si visita la casa a rovescio di Alice. A meno che uno non percorra in un canale, a bordo di navi in miniatura, le Alpi svizzere, il villaggio di Pinocchio, la miniera dei sette nani. Tutto ciò è sublimamente cretino. Alla sera, si accendono i fuochi di artificio, e un altoparlante vi intima di gridare «Aaah» e «Oooh» ad ogni bengala.

Sorvoliamo su questo imbarazzante settore che, d'altra parte, è il più conosciuto perché è anche il più vecchio: sono arrossito al pensiero di essermi compromesso in una pulcinellata tanto penosa.

Il settore futurista di Disneyland è più interessante. Come ci si allontana da quelle che papà Walt immagina siano le sue creazioni immortali, ci si imbatte nell'invenzione e nel divertimento. Ho voluto ad ogni costo fare una passeggiata in sottomarino atomico sotto i ghiacci polari. Sei sottomarini, che contengono ognuno una quarantina di persone, si muovono, senza immergersi davvero fino alla torretta, lungo una rampa di acciaio. Mi sono seduto davanti a un oblò e, sotto i miei occhi, ho visto passare fondi marini ricostruiti con la più perfetta minuziosità (lo stesso Cousteau si sbaglierebbe) ma, come al solito, completati con vere conchiglie, false alghe, veri coralli e falsi pesci. Abbiamo visto alcuni palombari alle prese con i pescecani ed una piovra; abbiamo attraversato il cimitero delle navi perdute e, quindi, i templi sommersi di Atlantide. Siamo stati attaccati dal serpente marino e abbiamo percorso il Polo Nord sotto banchise spettacolari. Il tutto deve costare una vera fortuna per la manutenzione, necessitando di acqua colorata quaranta volte più limpida di quella potabile, un sistema di pompe e un

gruppo di uomini-pesci per ispezionare, in tre ore ogni mattina, le macchine, riparare i circuiti elettrici e eliminare i detriti galleggianti che potrebbero avariare il delicato congegno.

In un attiguo padiglione, il « Nautilus », così come è stato costruito per il film di Richard Fleisher, ci offriva i suoi lussuosi saloni, le sue panche dondolanti coperte di velluto, i suoi immensi oblò aperti sui mostri degli abissi. Tutto, dalla sala-macchine, all'osservatorio branchiato di capitano Nemo ed al suo singolare armonium, era eccezionalmente riuscito. Accanto a questo verniano fantasma, splendente e stravagante, il fuso lunare perdeva subito di interesse. Tutto al più, nell'ampia cabina circolare dove i nostri sedili vibravano marzianamente, potevamo ammirare i paesaggi seleniti o saturnini e l'abbigliamento estremamente pudico della nostra « hostess » cosmonauta.

Cadeva la notte quando uscimmo dal ristorante del « Red Wagon » (una altra iniziativa delle carni in scatola « Swift »). Erano le ventuno e Disneyland chiudeva i battenti. Nel parco, ora deserto, si svolgeva un lavoro metodico. Gruppi di giovani dai rapidi movimenti si davano da fare armati di rastrelli, di raschietti per lo « chewing-gum » e di aspiratori, ramazzavano, pulivano, lucidavano gli ottoni e gli argenti dei vari padiglioni, sostituivano i fiori che, quotidianamente, erano calpestati o soltanto sgualciti da una folla, peraltro, molto educata. Ed io pensavo che la forza di Walt Disney stava soprattutto nella sua capacità di condizionare il proprio pubblico, di integrarlo nel suo mondo dolcificato e moralistico, al punto di trasformarlo in uno spettacolo armonioso e asettico. A questo pubblico, egli ha già fornito maschere alla Mickey Mouse e ormai, praticamente, gli manca solo di obbligarlo a portare guanti bianchi a quattro dita per farne un disegno animato compiuto. A poco a poco, ha creato intorno a sé ed alla sua personale Coney Island, in continuo sviluppo, un mondo disneyano dove niente è fuori posto e dove un Adamo refrattario può essere cacciato dal Paradiso senza il minimo scandalo. Non è un po' come elargirsi una quantità ragionevole di divinità?

Non è compito mio il discuterne. Nonostante tutto, anch'io, per un giorno, sono stato disneyficato. Esclusi forse, ed è il mio alibi, i miei cattivi pensieri che, come tutti sanno, sono l'essenza delle nostre libertà.

Robert Benayoun

(Per gentile concessione di « Positif » - continua)