

Giorgio Pezzin, il genio techno^{*†}

Francesco Stajano

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

<http://comicspodcast.blogspot.com/>

Aprile 2009

Giacché [nel capitolo su Carlo Chendi] abbiamo citato ancora una volta Giorgio Cavazzano mentre parlavamo di OK Quack, approfittiamone per discutere del grande Giorgio Pezzin il quale, nei primi anni Settanta, fu l'autore di una dinamica rivoluzione nelle sceneggiature disneyane, parallelamente a quanto Cavazzano fece sul fronte grafico. In realtà non si tratta di una coincidenza perché i due Giorgi, entrambi veneziani, iniziarono *insieme* le loro rispettive rivoluzioni e forgiarono un sodalizio creativo che diede vita a diverse serie a fumetti, anche al di fuori della Disney.

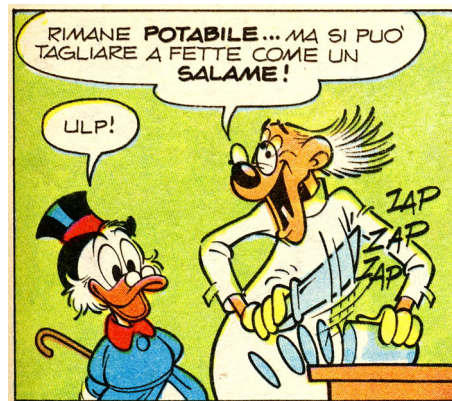
Scriva lo stesso Pezzin nell'ottimo volumetto *Giorgio Cavazzano* curato da Silvano Mezzavilla (Editori del Grifo, 1994):

Quando ho conosciuto Giorgio Cavazzano ero uno studente di liceo che si dilettava di disegnini vari e, soprattutto, pieno di fantasia esuberante, tanto da riuscire ad intrattenere una intera classe per ore (quando mancava il professore) sparando una cazzata dopo l'altra.

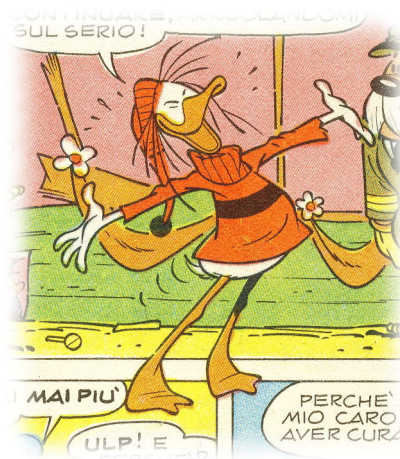
Logico quindi che, quando un comune amico mi presentò a Giorgio che stava cercando dei ripassatori, il mio entusiasmo fosse al massimo. Poi è andata come è andata: troppo poco tempo per ripassare, per cui provai a fare lo sceneggiatore anche perché Giorgio cercava proprio una spalla con cui lanciarsi da solo. In effetti questo secondo me è quel qualcosa di nuovo che potrei raccontare sulla mia avventura con Giorgio: io allora non lo sapevo, ma anche Giorgio era "nuovo" quasi come me, nel senso che, dopo una lunga carriera come ripassatore

^{*}Nel 1996 la fanzine svedese *NAFS(k)uriren* mi chiese un articolo sui fumetti Disney italiani. Scrissi un lungo saggio, in inglese, dedicato agli sceneggiatori Disney italiani, che reputavo ingiustamente sottovalutati rispetto ai disegnatori. Il saggio venne tradotto in svedese e pubblicato in tre parti che uscirono rispettivamente nel 1999, 2000 e 2002. Ad oltre dodici anni dalla stesura originale recupero e ritraduco in italiano, con minime correzioni, il capitoletto che avevo dedicato a Giorgio Pezzin.

[†]Questo articolo è stato pubblicato in questa forma, salvo minime differenze di impaginazione, nel volume: Paolo Castagno (Ed.), *Giorgio Pezzin — Tanto gli strumenti sono solo dipinti*, La biblioteca del Papersera, 2009.



I TL 1113-B, Zio Paperone e l'acqua concentrata, 1977.



Paperoga con i piedi che escono dalla vignetta. I TL 1007-A, Paperoga e il peso della gloria, 1975.

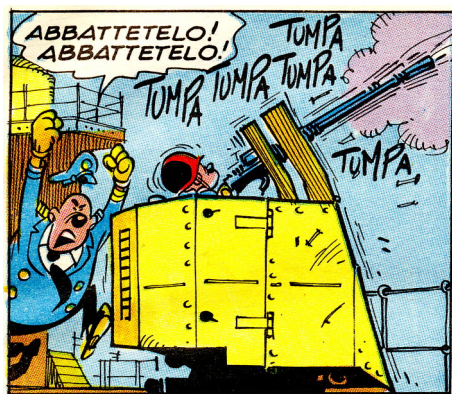


I TL 947-A, Paperino e la visita distruttiva, 1974.

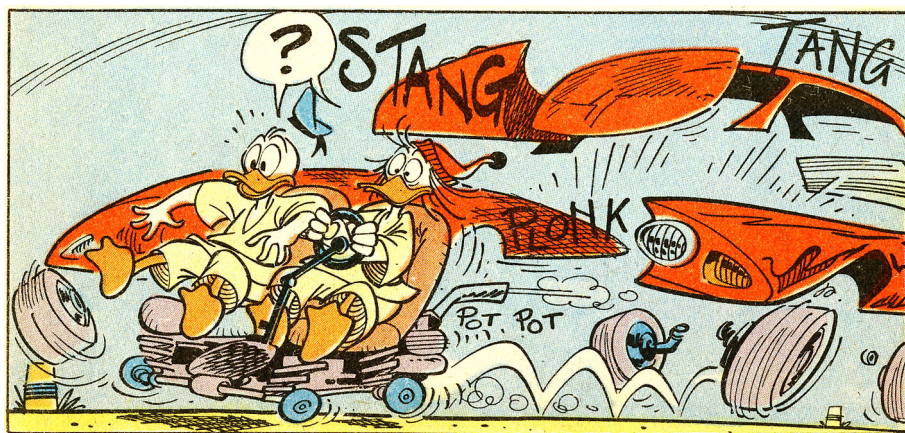
e ombra di Scarpa, cercava un'occasione per far vedere cosa sapeva fare. Io lo seguivo come un messia, naturalmente, e fu così che ci trovammo ad essere i primi autori Disney che lavoravano per altre testate (abominio ed eresia), lui era il primo disegnatore Disney che usciva dalle vignette, che sconvolgeva le prospettive, ecc. ecc. e io ero il primo sceneggiatore che lo seguiva nelle sue rivoluzioni... perché non sapevo di farlo.

Pezzin ha circa diciott'anni quando spedisce a Topolino la sua prima sceneggiatura, *Paperino e le distruzioni a catena* (Pezzin/Gatto, I TL 736-B, 1970), che però viene pubblicata solo un paio d'anni dopo. La trama, in cui Paperino e i nipotini gestiscono un albergo che due bande di scalmanati ripetutamente radono al suolo, pur non essendo ancora una delle avventure dirompenti per le quali Pezzin diventerà famoso, non è affatto male per essere l'opera d'esordio di un diciottenne.

Dopo un silenzio di alcuni anni (dovuto, come Giorgio stesso mi ha recentemente raccontato, sia all'impegno universitario che al fatto che il severo responsabile delle sceneggiature Giangiacomo Dalmasso bocciava quasi tutte le sue proposte) *Topolino* finalmente stampa la fantastica *Paperino e la visita distruttiva* (Pezzin/Cavazzano, I TL 947-A, 1974), che inaugura le folli carriere techno dei due Giorgi. In questa storia Paperino e Paperoga operano come spie industriali ai danni di Rockerduck ma vengono presto scoperti da erculei guardiani che iniziano ad inseguirli in giro per lo stabilimento in una frenetica sequenza di gag. I paperi finiscono col rubare una stupenda auto sportiva rossa, piena di gadget tecnologici quanto e più della celebre auto di James Bond: premendo un bottone, ad esempio, possono sganciare un barile di melassa sugli inseguitori! Sfortunatamente, però, tirando un'altra leva la macchina si smonta. La trama conta poco: ciò che rende la storia grandiosa è la vitalità e l'energia dell'azione, il fuoco di fila di gag e il dinamismo dei disegni di Cavazzano.



I TL 1059-A, Paperino e l'eroico smemorato, 1976.



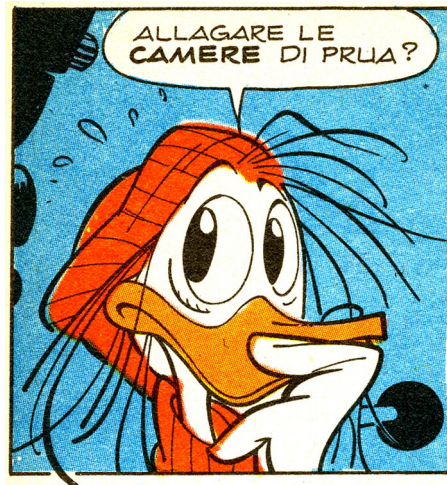
I TL 947-A, Paperino e la visita distruttiva, 1974.

Dopo decenni, Pezzin è il primo autore che riscopre e ripresenta nei fumetti il ritmo frenetico dei cartoni animati umoristici, ma

lo fa in chiave tecnologica: egli combina l'esagitata frequenza di gag che si ritrova in una vicenda di Stanlio ed Ollio con l'arsenale di gadget ostentato da 007. E Cavazzano è lì con lui, pronto ad illustrare con espressività e dinamismo superlativi sia il lato comico che quello tecnologico—il comico reso con una grafica ancor più gommosa e cartoneanimesca di quella tradizionalmente disneyana ed il tecnologico invece rappresentato con un realismo inconsueto rispetto allo standard dei fumetti Disney, in forte contrasto con le allampanate e dinamicamente deformate caricature che Cavazzano usa come personaggi.

La storia della visita distruttiva è la scintilla che accende un incontrollabile incendio: da quel momento in poi, Pezzin e Cavazzano sono inarrestabili. La loro produzione, negli anni che seguono, include alcune delle più selvaggiamente esilaranti avventure mai comparse in un fumetto Disney, quali ad esempio *Paperoga e il peso della gloria* (Pezzin/Cavazzano, I TL 1007-A, 1975), *Paperoga e l'isola a motore* (Pezzin/Cavazzano, I TL 1050-C, 1976), *Paperino e l'eroico smemorato* (Pezzin/Cavazzano, I TL 1059-A, 1976). Queste sono le storie delle quali, quando si incontrano due fumettofili che erano ragazzini negli anni Settanta, pagine intere vengono recitate parola per parola in un irrefrenabile parossismo di risate, in una spontanea gara a ripetere il più accuratamente possibile la sequenza di battute idiote pronunciate da Paperoga e a descrivere, nei più minuti dettagli e con concitato gesticolare, le trovate grafiche di quelle vignette ormai classiche. Un gruppo di persone appena conosciutesi si ritrova in macchina insieme¹ e a un bel punto si comincia a parlare di queste storie; di colpo gli interessati iniziano a recitare con voce solenne brani scelti dalle storie in questione, correggendosi puntigliosamente l'uno con l'altro sulle esatte parole delle battute e ridendosi addosso a vicenda per mezz'ora anche se ciascuno di essi ha già vissuto questa scena un sacco di altre volte con altre persone (ma sempre con quelle stesse storie!). Raramente si incontrano fumetti più divertenti di così e queste storie sono dei capolavori assoluti. Nel mio ufficio ho una riproduzione ingrandita di una tavola di una di queste storie, che funziona da stimolo per innescare il processo di cui sopra ogni volta che ricevo un visitatore dotato del background culturale adeguato.

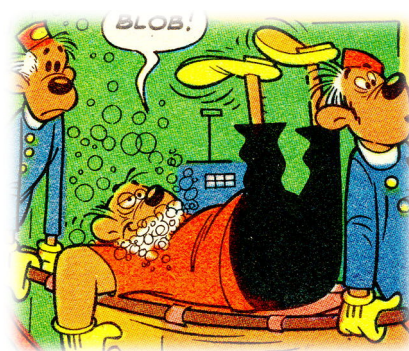
Nella prima delle tre storie citate Paperoga diventa un marinaio su un futuristico sommergibile atomico costruito dai cantieri de' Paperoni ed in procinto di essere esibito in anteprima di fronte a un pubblico di militari. L'intera storia è un continuo fuoco d'artificio di deliziose gag a tutti i livelli: linguistiche, visive, semantiche. Il sottomarino è talmente avanzato che, se le eliche si guastano, esso può usare gli stabilizzatori come pinne e nuotare come un pesce, spiega Paperone. Inoltre, siccome lo scafo è fatto di uno speciale



TL 1007-A, Paperoga e il peso della gloria, 1975.



TL 1007-A, Paperoga e il peso della gloria, 1975.

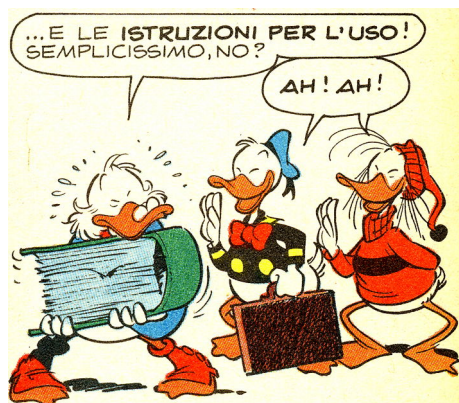


TL 1007-A, Paperoga e il peso della gloria, 1975.

¹Episodio realmente accaduto, intorno al 1995, durante un viaggio in macchina in direzione di Lucca Comics con l'esimio fumettologo Fabio Gadducci, che gentilmente mi ospitava, ed alcuni suoi amici. Ciao Fabio, se mai leggerai questa nota!



I TL 1007-A, Paperoga e il peso della gloria, 1975.



I TL 1050-C, Paperoga e l'isola a motore, 1976.

acciaio flessibile, il sommergibile può “tirar dentro la pancia” per evitare i siluri. L'interno è ripieno di marchingegni ma è avanzato quanto quello di un'astronave e Paperone elenca con orgoglio tutti gli accessori di lusso che è stato capace di installare, fra cui una “piscina liofilizzata”. Una delle tante meraviglie della tecnica è un “barbiere elettronico”, vagamente somigliante a una grossa lavatrice, con un buco sul davanti in cui si mette la testa. Sfortunatamente uno dei marinai, intontito dal sonno, ha sbagliato manovra e si è fatto fare uno shampoo alle gengive! Ciò non ha conseguenze letali ma il malcapitato è temporaneamente fuori combattimento, motivo per cui Paperoga finisce col prendere il suo posto (nonché col trascinare il sottomarino nel caos più totale senza rendersene conto). La parola “gengive” suona buffa di per sé: Jacovitti, ad esempio, la usava a bella posta, come esplicitamente ammise nella sua intervista a cura di Boschi, Gori e Sani sul volume *Jacovitti* (Granata Press, 1992). L'idea di farsi lo shampoo alle gengive non ha un secondo significato, è semplicemente priva di senso, ma è naturalmente comica, specie se accoppiata alla rappresentazione grafica offerta da Cavazzano di questo tragico evento. L'affiatamento fra i due autori in questa storia è assolutamente di prima classe: come Pezzin condisce la sua sceneggiatura e i suoi brillanti dialoghi con una battuta umoristica dietro l'altra anche a livello microscopico, così fa Cavazzano di sua iniziativa, anche oltre ciò che la sceneggiatura stessa dice. Il Paperoga tutto pesto che vediamo alla fine della storia non si limita ad esibire il classico paio di cerotti che, nel linguaggio dei fumetti, indicano che uno si è fatto male: dopo tutte quelle disavventure, persino uno dei suoi lunghi capelli ha dovuto essere medicato con una piccola benda!

La storia dell'isola a motore racconta di una misteriosa entità che fa sparire gli aerei di Paperone. Paperone e Paperoga vengono spediti ad indagare in qualità di agenti segreti, con l'armamentario del caso. Ancora una volta la storia è piena di gag, molte delle quali sono ottimi esempi della predilezione di Pezzin per l'umorismo tramite esagerazione. Ad esempio, quando Paperone apprende la notizia che un altro dei suoi aerei è scomparso, inizia a piangere come un bambino; e il generale dell'aeronautica ed il tecnico radar si trovano costretti a dargli il biberon e fargli dondolare la culla! Parimenti, il kit da agenti segreti che Paperone fornisce ai suoi nipoti consiste in una piccola valigetta piena di gadget miniaturizzati (bombe al silenziatore, microcannoni antiaerei, caffettiera, motore fuoribordo gonfiabile da 50 cavalli e molti altri, fra cui una pistola liofilizzata) ma corredata di un enorme librone di istruzioni spesso trenta centimetri. “Umoreismo tramite esagerazione” rimarrà uno stilema caratteristico dello stile di Pezzin anche nelle storie seguenti: il tema martiniano di Rockerduck che si mangia il cappello dopo esser stato battuto da Paperone viene portato al parossismo da Pezzin, secondo il quale Rockerduck addirittura ordina cappelli per pranzo a camionate. Un'altra ricorrente trovata di Pezzin è l'annunciatore televisivo che dà una notizia sorprendente e gli as-



I TL 1059-A, Paperino e l'eroico smemorato, 1976.

coltatori a casa che, per esprimere la loro incredulità o per chiedere maggiori dettagli o lamentarsi di ciò che accade, parlano all'omino nel televisore, il quale risponde.

La terza storia che ho citato, *Paperino e l'eroico smemorato*, spedisce i due cugini in cerca di personaggi celebri affinché Paperone possa far soldi pubblicandone le autobiografie. I due paperi finalmente trovano un vecchio che Paperoga riconosce essere un asso volante della Prima Guerra Mondiale. Sfortunatamente, però, l'uomo non ricorda nemmeno il proprio nome (per non parlare delle sue avventure belliche) a causa di una concussione cerebrale procuratasi



to & Jonny: Anonima tritoli, 1976.



I TL 977-A, Zio Paperone contro "il progettista", 1974.

nell'affondare una corazzata schiantandocisi sopra con il suo aereo in stile kamikaze. L'unica cura possibile per restituirgli la memoria consiste nel ricreare lo shock originale facendogli affondare un'altra corazzata con lo stesso metodo. Come al solito il ritmo frenetico della storia è perfetto, con azioni che si risolvono in gag che a loro volta generano nuove azioni a tambur battente. La sinergia fra sceneggiatore e disegnatore è ottima ed il fatto singolare che Cavazzano accosti personaggi caricaturali a navi ed aerei estremamente realistici rende la storia indimenticabile. Specialmente notevole è la celebre vignetta sestupla a tutta pagina, con ardita prospettiva, dell'aereo da guerra in picchiata sulla corazzata mentre sgancia tutte le bombe: senz'altro una novità assoluta per un giornalino come *Topolino*. Secondo Pezzin, la redazione non era troppo entusiasta di queste innovazioni e per ciò tentò di "nascondere" la storia nelle pagine interne del giornalino; di solito, invece, su *Topolino* le storie di produzione italiana (di 25-30 pagine) venivano pubblicate in prima ed ultima posizione mentre come "riempitivo" per le pagine centrali venivano usate delle storie brevi di produzione americana, danese e brasiliana.

In quegli anni, come abbiamo notato, dalla metà degli anni Settanta ai primi anni Ottanta, Pezzin e Cavazzano lavorarono insieme su molte altre serie non disneyane che crearono da zero essi stessi, fra cui *Walkie & Talkie*, *Oscar & Tango* e quella che personalmente preferisco, *Smalto & Jonny*, le sfortunate avventure di due mercenari (un capo smilzo e furbo e un luogotenente obeso e idiota) che offrono i loro dubbi servizi al miglior offerente. Pezzin è un umorista di talento che opera simultaneamente a diversi livelli, dalle effimere ed intraducibili ma tuttavia irresistibili battute a livello lessicale (il capo mafioso di nome "Don Ferdinando Caciolaro") alle gag che visualizzano modi di dire o proverbi (la prorompente cicciona stesa da una mazzata in testa somministrata con un fiore, però di ferro battuto), fino alle assurdità pure e semplici (il rozzo killer che, fra distrazione e fame arretrata, inavvertitamente mangia l'importantissimo scontrino, necessario per ritirare una valigia piena di tritolo, dopo averlo inzuppato nel vermouth come un biscottino nel tè) e alle trame fantasiose. Le storie di Pezzin sono incredibilmente dinamiche. La libertà di idee proveniente dall'aver sviluppato diverse serie da zero, senza i vincoli di un universo di personaggi preesistente, gli rende possibile trasferire il suo esuberante dinamismo nel mondo Disney e questa è l'essenza del suo contributo innovativo.

Un'altra importante qualità di Pezzin (il quale detiene una laurea in ingegneria, si fabbrica da solo i mobili di casa ed ha gestito con la moglie per diciott'anni un negozio di modellismo) è la sua maestria nel costruire trame affascinanti basate su idee tecnologiche. Adoro la storia *Zio Paperone contro "il progettista"* (Pezzin/Rota, I TL 977-A, 1974), in cui un genio criminale immagina strategie per realizzare audaci furti e ne vende gli infallibili progetti a ladri meno dotati che li portano a termine. Indimen-

ticabile la stupenda scena in cui i Bassotti fermano un furgone portavalori spargendo una forte colla sulla strada e poi lo derubano calzando speciali scarpe che consumano una sottile suola ad ogni passo. Altrettanto memorabile è *Zio Paperone e l'acqua concentrata* (Pezzin/Cavazzano, I TL 1113-B, 1977) in cui Paperino casualmente scopre un composto che concentra l'acqua e la rende gommosa, così che diventa possibile mangiare un panino contenente delle *fette* di vino rosso. Non manca l'irresistibile humour dell'assurdo che abbiamo evidenziato più sopra: centinaia di spie industriali si mettono ordinatamente in fila davanti ai laboratori de' Paperoni per rubare la formula ed uno dei loschi figurei con occhiali neri ed impermeabile apostrofa risentito quello che gli sta dietro, invitandolo a rispettare il suo turno!



I TL 1503-C, Paperino e la casa elettronica, 1984.



I TL 1113-B, Zio Paperone e l'acqua concentrata, 1977.

Pezzin è anche uno degli autori più plausibili ed interessanti quando si tratta di creare storie sui computer: *Paperino e la casa elettronica* (Pezzin/M. De Vita, I TL 1503-C, 1984), in cui Paperino e Paperoga vincono una futuristica casa computerizzata, è un vero capolavoro, coi seggiolini-bilancia che controllano il peso-forma quando ti siedi a tavola e il cervello elettronico che ti serve insipide verdure invece di un bel piatto di rigatoni se ti ritiene sovrappeso. Altre eccellenti storie esplorano il tema dei computer che minacciano la società: si vedano ad esempio *Zio Paperone e la rivoluzione elettronica* (Pezzin/M. De Vita, I TL 1438-A .. 1439-A, 1983) in cui Paperone computerizza ogni attività a Paperopoli e viene poi ricattato dai Bassotti che si infiltrano nel sistema informatico e minacciano di rivelare le informazioni private dei cittadini contenute nel computer; nonché *Archimede e... l'illogica vittoria* (Pezzin/Cavazzano, I TL 1106-A, 1977) in cui Paperone ed Archimede costruiscono dei robot che sembrano esseri umani e che si accollano i compiti più noiosi quali portare a passeggio il cane o andare a scuola.



I TL 1106-A, Archimede e... l'illogica vittoria, 1977.



I TL 1833-AP Topolino e i Signori della galassia: Contatto con la Terra, 1991.

Pezzin è una star di prima grandezza fra gli sceneggiatori Disney italiani e devo resistere alla tentazione di andare avanti per pagine e pagine, cosa che non sarebbe difficile visto che la sua produzione si è sempre mantenuta su livelli di alta qualità, anche durante i periodi bui dei primi anni Ottanta e degli ultimi anni Novanta in cui la qualità media delle storie italiane è stata piuttosto bassa. Ma prima di passare oltre vale la pena ricordare che Pezzin ha creato, con Bruno Concina, la serie italiana di storie con la macchina del tempo in cui Topolino e Pippo vengono spediti nel passato dai professori Zapotec e Marlin per risolvere i più svariati enigmi storici (la storia completa della genesi di questa serie è stata rivelata in un interessante articolo di Marco Barlotti e Dario Ambrosini sul numero 13 di *I Maestri Disney*). Bisogna anche citare la sua recente invenzione (1994) del serial *C'era una volta... in America*, disegnato per lo più da Massimo De Vita, che mostra Topolino e Pippo ai tempi e nelle terre dei pionieri americani. E non dobbiamo dimenticare la sua ottima parodia di "Guerre Stellari", scritta insieme alla moglie Manuela Marinato, *Topolino e i signori della galassia: la guarnigione segreta* (Pezzin/M. De Vita, I TL 1846-A .. 1849-A, 1991), assieme al suo preludio *Topolino e i signori della galassia* (Pezzin/M. De Vita, I TL 1833-A .. 1834-D, 1991). Questa brillante e stupendamente illustrata saga cosmica è imperniata, come d'altronde la trilogia-non-più-tale della spada di ghiaccio dello stesso De Vita, su di un Pippo che inconsapevolmente è un Maestro spirituale (uno fra solamente dodici nell'intera galassia) di grande saggezza: "un Maestro sa quello che fa anche senza saperlo".