AbruzzoWeb
Tutte le notizie d'Abruzzo a portata di click

FUMETTI: VITALIANO E LE NUOVE IDENTITA', 'COSI' E' NATO IL MIO TOPOLINO GIORNALISTA'

12 Marzo 2017



L'AQUILA – Dalla nascita del Paperino agente segreto, alias DoubleDuck, a quella del Topolino giornalista in Topolinia 20802: Fausto Vitaliano, 55 anni, origine calabrese ma trapiantato a Milano, è lo sceneggiatore delle "nuove identità" dei due più famosi personaggi Disney.

Non solo. È sempre lui ad aver immaginato parodie immaginifiche come quelle del *Don Chisciotte* oppure del romanzo *On the road* di Jack Kerouac, oltre a centinaia d'altre avventure che lo hanno portato anche fuori dal mondo di paperi e topi, a scrivere fumetti anche per la Bonelli e a pubblicare romanzi, biografie e saggi.

Una figura versatile che ad *AbruzzoWeb* ha raccontato parte della sua carriera e del suo lavoro. Dando anche un paio di notizie: a luglio il "reboot" della saga di Dd, di cui viene finito or ora il disegno del terzo episodio, affidato ad Andrea Freccero, e anche la futura possibilità di rivedere ancora in scena il "suo" Topo alle prese con articoli di giornale e città metropolitane.

Come è nato il personaggio di DoubleDuck?

Tutto è cominciato una decina d'anni fa. All'epoca il direttore di Topolino era Claretta Muci. Andrea Freccero aveva presentato una copertina per un "One Shot". La cover, che era riuscita particolarmente bene, ritraeva un Paperino in versione James Bond nella classica posa da 007, pistola con silenziatore e due bionde accanto. Secondo il direttore da quell'immagine poteva nascere qualcosa e così organizzò una riunione a cui fummo invitati in tanti: oltre a me, ricordo Claudio Sciarrone, lo stesso Freccero, Marco Bosco, Stefano Ambrosio, Gianfranco Cordara e Max Monteduro. Cominciammo il cosiddetto "brainstorming" per poi riaggiornarci e tirare le fila. Io presentai una storyline, le ambientazioni generali, i personaggi di contorno e due idee di orizzontalità della storia. La prima riguardava il mistero di come Paperino avesse fatto a diventare agente segreto. Da lì nacque la "Missione lunga 3 giorni". La seconda idea girava intorno all'identità del "Grande Capo" dell'Agenzia. Quanto al nome, all'inizio era "Zero Zero Duck", proposto da Monteduro. Il doppio zero sembrava una doppia D, da lì ci sono stati ritocchi e variazioni fino ad arrivare a quello definitivo. Ho poi lavorato sulla prima storyline con Bosco. Per un certo periodo fummo io e Marco a dedicarci a DoubleDuck. Negli anni ci si sono dedicati anche altri colleghi, ciascuno dando una propria interpretazione al personaggio e alla serie.

Non c'era timore di creare confusione con l'altra identità di agente segreto Qu-Qu7, per non dire di Paperinik?

Quella fu in effetti la prima questione che sollevai. Paperino aveva già diverse identità segrete. Fu per questo che proposi che, almeno all'inizio, Paperino nemmeno sapesse di essere un agente segreto. Claretta comunque era molto decisa e sosteneva che, se il personaggio è forte, è forte. Aveva ragione lei. Tanto per dare un'idea, qualche tempo fa ero in vacanza in Bretagna, in un posto che si chiama Finistère. In un supermercato c'era una parete di fumetti con due cartonati di DoubleDuck, editi da Glènat, che nemmeno sapevo esistessero. Dd è un gran bel personaggio, molto malleabile. Basti

pensare al recente crossover con Pk realizzato da Francesco Artibani.

E il Grande Capo che ha le stesse fattezze di Paperino com'è nato?

A quell'epoca il mio editor era Cordara. Fu lui a chiedermi chi fosse questo "Grande Capo". Gli risposi che glielo avrei fatto sapere al momento giusto, sarebbe stata davvero una grande sorpresa. La verità era che io stesso non ne avevo idea. Ero arrivato al limite, dovevo scrivere la storia in cui veniva rivelato chi cavolo fosse questo capo. Non mi veniva in mente niente, così, disperato, entrai nell'ufficio di Gianfranco e gli confessai l'impasse. Lui era impegnato, stava leggendo cose sue. Sollevò appena lo sguardo e mi rispose, tra il serio e il faceto, che potesse essere lo stesso Paperino. E così feci. A onore del vero, questa dinamica è andata un po' persa nelle puntate successive. Penso che la redazione l'abbia accolta senza particolari reazioni, e anche ai lettori non deve aver fatto né caldo né freddo.

Ti piace dov'è arrivata e come si è sviluppata la saga?

Ciascuno dei colleghi ha indubbiamente messo la propria impronta e le proprie idee sul personaggio, come è giusto che sia. Questo sta nella logica di tutti i personaggi Disney, che sono, in un certo senso, fatti di pongo e possono essere modellati in tante forme. Questo non vuole dire che puoi far fare loro tutto quello che ti passa per la testa. Il personaggio fa quello che può, quello che sa e quello che deve fare, nell'ambito di quello che chiamiamo "patto narrativo". All'interno di questo patto, tuttavia, il personaggio viene plasmato dalla sensibilità dell'autore. Alcune declinazioni di DD non le avrei fatte ma non perché non mi piacessero, ma per il semplice fatto che ciascun autore agisce secondo la propria creatività.

Quali, per esempio?

Comincerei da Kay-K, che doveva nascere e "sparire" una volta scoperto che era una ladra. Poi il personaggio ha preso campo (anche con il mio contributo) e ha un po' invaso il territorio di Paperino. Le è stata ottimamente creata una backstory, una famiglia, una dinamica di relazioni più fitta. Tutto benissimo, ma questo, secondo me, ha avuto delle conseguenze. La principale, come dicevo, il fatto che Kay rubasse a volte la scena a Paperino. Con il tempo si è poi creato, sempre secondo me, un secondo problema, che potremmo definire "mancanza di orizzontalità". Le storie, comprese alcune scritte da me, come *Prima della Prima*, erano autoconclusive, mancavano di un approdo. Così, si moltiplicavano i complotti, i doppi e tripli e anche quadrupli giochi, colpi di scena, twist ending… Infine, Paperino, inteso come personaggio-base, si è un po' perso. DoubleDuck è un agente segreto fighissimo, un ammazzasette. Assomiglia molto poco a Paperino, tant'è che sorge il sospetto che sia diventato un personaggio a sé, anziché un alter-ego. Manca quella "paperinità" che è stata invece trattata, magnificamente, su Pk. Lì, anche quando combatte gli alieni peggiori, Paperino rimane sé stesso, conserva la propria natura, non è mai un altro personaggio. DoubleDuck a volte assomiglia al cugino-spia di Paperino.

Di qui è nata l'esigenza del reboot?

No. Queste idee le tenevo per me. Poi un giorno il mio editor Stefano Petruccelli mi ha chiamato, chiedendomi che cosa ne pensassi della serie oggi. Gli ho risposto, raccontandogli più o meno quello che dicevo. La mia non era affatto una lamentazione, attenzione. Le serie funzionano così, non solo quelle a fumetti: a un certo punto "piegano". Stefano mi ha poi chiesto che cosa farei. La prima risposta è stata: rimettere Paperino al centro della vicenda. E parlo di Paperino, il personaggio al quale tutti assomigliamo, quello che inciampa nella vita proprio come noi, che ogni tanto si incazza e ogni tanto si impigrisce. La seconda risposta è stata: ridimensionare Kay-K, altrimenti prima o poi si sarebbe "mangiato" Paperino. Mi ha chiesto uno schema. L'ho preparato, lo abbiamo discusso e limato. Con quello che è venuto fuori si poteva fare una storia. Ne sono uscite tre. "Reboot" all'inizio era solo il nome di un documento. Ma è rimasta ed è diventata un titolo.

Quando vedremo questa ridiscussione?

A luglio. Freccero sta terminando di disegnare il terzo episodio proprio in queste settimane. Tengo a precisare che "Reboot" non è un azzeramento e nemmeno una rivoluzione. Nelle mie intenzioni è solo un tentativo di riavvicinamento allo spirito originale della serie, con una certa orizzontalità e con due novità: una nuova organizzazione di criminali, perché quella storica non aveva più molto da dire. La seconda novità riguarderà Kay-K.

Quali sono state le coordinate di partenza per la nascita della serie "Topolinia 20802"?

Parliamo di più di dieci anni fa. Da tempo l'Accademia Disney organizzava incontri nei quali si facevano ragionamenti sul personaggio di Topolino, su come rideclinarlo. La sensazione era che o Topolino non avesse più niente da dire (sbagliato), o avesse ancora un sacco di cose da dire (vero) però negli anni la figura del "precisino perfettino" lo avesse danneggiato. Era tuttavia sempre più difficile prenderlo e fargli fare qualcosa di interessante. Occorreva costruirgli un nuovo terreno intorno,

nuovi scenari. Tito Faraci aveva fatto esattamente questo, con Mickey Mouse Mistery Magazine. La mia idea era che dovesse essere l'ambiente a costringerlo all'azione, e ritenevo che la Topolinia residenziale, quella delle casette e dei giardinetti, gli avesse già offerto tutta l'azione possibile. Topolinia non è nemmeno una città, sembra un elegante sobborgo di una grande metropoli, con meno personaggi e vicende rispetto a Paperopoli. Ma non volevo spostarlo dalla città e metterlo altrove, anche perché lo aveva già fatto ottimamente Tito. Così pensai a un quartiere classico, un po' come la Downtown di Los Angeles. Chiamai quel quartiere "20802" perché è un numero palindromo. L'idea era che Topolino ci andasse ogni tanto e poi tornasse indietro. Anche qui c'è stato un grande lavoro di squadra, soprattutto con Marco Ghiglione e Roberto Santillo. Marco ha immaginato una città degli Stati Uniti, ma molto europea, un po' alla San Francisco, ricca di palazzi neoclassici e Art Déco. Ha poi realizzato diversi studi preparatori talmente belli da essere stati esposti in una mostra a Lucca. Il punto di partenza era Topolino che si alza a un'ora comoda, fa colazione, guarda fuori dalla finestra e scopre che si sta annoiando, dato che, a differenza sua, hanno tutti qualcosa da fare. Perfino Minni. Finché si ricorda che lui il giornalista lo sa fare.

A che punto è oggi la serie? Quando la rivedremo in edicola?

A intervalli più o meno regolari provo a riproporla. Ma per adesso è lì ferma, con alcune storie che si potrebbero raccontare. I soggetti sono pronti, si tratta di avventure autoconclusive, ma non è stato ancora trovato spazio nella programmazione delle storie. Mi piacerebbe molto riprendere "Topolinia 20802": quello è un Topolino che mi piace, è sempre lui ma ha incertezze, ingenuità, candore ma anche decisione. Un po' come il James Stewart dei film di Alfred Hitchcock: un tizio che si trova in mezzo a un casino, poi riesce a venirne fuori, e i casini non lo guastano. Topolino è così, un personaggio, usando una parola molto in voga ultimamente, "resiliente". La serie non è stata accantonata, come avvenuto con "Cronache del Pianeta T". Quella trama non ha funzionato e non ho voglia di rimettermici. Mi piacerebbe invece rivedere Topolino giornalista.. Credo prima o poi ci sarà la possibilità.

Quale preferisci tra queste due serie di tua creazione di cui abbiamo parlato?

Sul piano sentimentale, "Topolinia 20802" la sento mia, e quelle storie sono più vicine a quello che mi piace raccontare. Mi dispiace che non abbia preso piede. Come personaggio, però, credo sia più interessante e coinvolgente DoubleDuck.

Tra tanti bravi disegnatori, ce n'è uno che ha colto meglio di altri l'essenza delle storie di 20802?

Indubbiamente, Casty. Il suo Topolino è esattamente quello che immaginavo io. Ed è normale che sia così, giacché Casty è innamorato del Topo degli esordi. L'episodio di 20802 disegnato da lui mi è rimasto nel cuore.

"Topolino giornalista", di Gottfredson è una delle storie Disney più famose, ma in "Topolinia 20802" non c'è alcun riferimento o citazione. Una scelta voluta?

Molto voluta. In generale, detesto le citazioni, che considero un "cancro" del fumetto. Se si inserisce un certo riferimento allo scopo di fare ridere, è una buona idea. Ma le citazioni volutamente ammiccanti mi infastidiscono, anzitutto come lettore. Li giudico puerili tentativi e richieste di complicità. Ancora peggio quando l'autore ti sfida a trovare le citazioni. Detto ciò, nemmeno mi sognerei di citare una divinità come Gottfredson.

Molti sceneggiatori detestano i forum, tu per un po' ne hai fatto un veicolo ufficiale. Come mai e che cosa ti ha dato?

Non so se ho fatto davvero del forum un veicolo ufficiale. Partecipavo alle discussioni pensando, ingenuamente, che il forum fosse un bel posto, un bar di amici dove discutere alla pari "della rava e della fava". E non ho mai pensato di utilizzare quello spazio per farmi dire quanto ero bravo. Per un po' ha funzionato, dopodiché le dinamiche di un forum hanno preso il sopravvento. I "dibattiti digitali" patiscono, com'è noto, il problema dell'anonimato, la mancanza di filtro. E, per alcune persone, non per tutti, quella modalità di comunicazione fa uscire il peggio di sé. Mi sono state dette cose orrende, anche a livello personale. Io riconosco di non avere un carattere facile, e tuttavia ritengo di essere socievole. Inoltre, la mitologia dell'autore mi fa ridere. Ma, come dice Tito, la presenza dell'autore in un forum è ingombrante. A un certo punto non sapevo più con chi stessi parlando, era un continuo spreco di energia. Tengo a dire che la stragrande maggioranza degli utenti dei forum sono ragazzi fantastici. Ma è un po' come quando viaggi in autostrada: quasi tutti gli automobilisti rispettano le regole, ma basta un idiota che ti si incolla al paraurti lampeggiando per indurti a pensare che nelle autostrade non si può più viaggiare. Pensavo di dare un contributo, ritenevo che, tra appassionati di un universo narrativo, esistesse un terreno comune. Non è stato così. Pazienza. La cosa buona è che a molti ragazzi con desiderio di lavorare in questo mondo ho dato consigli. E uno su mille ce l'ha fatta! Ho conosciuto Vito Stabile tramite un forum. Gli ho dato due dritte e alla fine, grazie anzitutto alle sue capacità, è diventato un autore di Topolino.

Contrario anche all'uso dei social?

Sì. Per un certo periodo ho anch'io avuto la mia "doverosa" pagina *Facebook*. Ma ne sono uscito e non ho alcuna intenzione di ritornarci. Il nostro lavoro porta alla solitudine: per giorni e giorni te ne stai davanti al computer senza contatti con il mondo. La finestra virtuale dà l'illusione di socialità, ma è, perlappunto, un'illusione. In realtà, non c'è niente di più antisocial di un social. Non c'è alcuna condivisione, sono solo camere dell'eco. Parli solo con sconosciuti che la pensano esattamente come te, che ti danno ragione su tutto e ai quali dai ragione su tutto. Inoltre, da quando non ho più *Facebook*, rivedo i miei amici, quelli veri, più volentieri e con maggiore frequenza.

Tra il 2012 e il 2014 sei stato due anni lontano dal Topo. Che cosa ti ha portato?

Non è stata certo un'idea mia. Sono stato costretto a farlo. La cosa buona è che, forzatamente lontano da Topolino, ho lavorato per Bonelli. Mi sono presentato a Mauro Marcheselli che mi ha concesso di scrivere quattro capitoli per la collana "Le Storie", uno dei quali è uscito a febbraio. Poi c'è stato il cambio di editore, e Simone Airoldi, allora in Panini (ora passato in Bonelli), mi ha "reintegrato".

Per scrivere per due editori così diversi che prerogative occorrono?

Per scrivere per Topolino occorre un amore straordinario per Disney, perché se non ce l'hai non ce la puoi fare. Per scrivere anche per altri, occorre duttilità. Devi sapere raccontare qui una cosa e qui un'altra. Qui in un modo e lì in un altro. Non è facile.

Per concludere, parliamo di due storie-cardine molto diverse, "On the road" e "Don Pipotte". Quale ti è piaciuta di più e perché?

È difficile dirlo. "On the road" è una parodia "meno normale" farla. Nel romanzo di Kerouac ci sono temi estremi: droga, omosessualità, incesti, alcolismo. Eppure, a leggerla bene si scopre che in mezzo a tutto questo c'è anche… roba disneyana: il viaggio, l'amicizia, il superamento del limite. Tutti temi che abitualmente si trovano in Topolino. Quanto alla versione del Don Chisciotte realizzata con Sciarrone, posso dire che è stato un processo più "logico". Il capolavoro di Cervantes si presta naturalmente a un adattamento per i lettori di Topolino. Devo anche dire che mentre la sceneggiatura di "On the road" andava bene, a "Don Pipotte" mancava qualcosa, specie nel finale. La storia funzionava, ma alcuni passaggi mi risultavano frettolosi, certi snodi narrativi non giravano nella maniera giusta. Ne ero molto dispiaciuto e ne parlai con Petruccelli. Lui mi aveva parlato della possibilità che la storia uscisse in una edizione cartonata e così l'ho "implorato" di consentirmi di sistemare il finale. È, così, probabile che l'edizione cartonata sarà una "extended version", con alcune tavole in più. Prima funzionava ma adesso funzionerà molto meglio.

© 2026 Abruzzo Web Enfasi srl - Quotidiano digitale registrato presso il Tribunale dell'Aquila con decreto n°501 del 2 settembre 2003
Iscrizione al ROC n. 26362 - P.IVA 01812420667
Direttore responsabile Berardo Santilli