

Carl Stalling e la musica per i cartoons

di Massimo Bronzetti

Per tanti anni ho guardato i classici cartoons che noi tutti abbiamo in qualche modo "archiviato" nella nostra fantasia e di cui ricordiamo subito la trama appena ci capita di vederli in televisione. Disney, Warner Bros., Metro Goldwing Mayer, Universal, Hanna e Barbera sono solo le più famose case di produzione americane di cartoni animati che hanno accompagnato parecchi pomeriggi della nostra infanzia. Mi sono sempre divertito molto guardando i famosissimi corti animati della Warner Bros. in particolare, ridendo ad ogni gag di Wil Coyote e Road Runners, Speedy Gonzales, Bugs Bunny... e una cosa che mi ha sempre affascinato è stata la realizzazione del cartone. Come era possibile che i disegni si muovessero in quel modo? Cos'è che mi divertiva e stimolava così tanto la mia fantasia? C'era, e c'è ancora adesso, una specie di magia in tutto questo. Probabilmente mi mancava un solo piccolo particolare che non notavo abbastanza: la musica. Analizzando infatti dopo tanti anni un qualunque corto Warner Bros., mi rendo conto del ruolo e delle svariate funzioni che la musica svolge all'interno di ogni cartone. Ad ogni scena corrisponde una perfetta atmosfera musicale, ad ogni movimento di Bugs o di Wil Coyote il suono più impensabile tirato fuori da uno dei 50 elementi dell'orchestra degli Studios; niente è lasciato al caso. Ed è proprio la musica del geniale Carl Stalling e gli effetti sonori di Treg Brown che vanno di pari passo nella caratterizzazione delle scene e nel dare vita alle immagini perfettamente sincronizzate, fino a creare un vero e proprio genere musicale. Cosa non da poco se pensiamo che in un brano di quattro-cinque minuti lo stile musicale cambia caleidoscopicamente passando dallo "stacchetto jazz" a forme più classicheggianti per poi concludersi per esempio con un solo di flauto traverso (in corrispondenza magari dello sbocciare di un fiore).

Il nostro compositore comincia a suonare il piano per i film muti (1920) a Kansas City, dove probabilmente comincia già a elaborare temi e ad abituarsi alle associazioni visivo-musicali, che poi riutilizzerà quando sarà compositore di musica per i cartoni animati. Ed è nel '29 che, avendo da poco iniziato la breve collaborazione con Disney, scrive la partitura per "Skeleton dance", famoso cortometraggio della serie "Silly Symphonies", dove la musica accompagna perfettamente la danza degli scheletri restando fedele al suo concetto "di rianimare gli oggetti inanimati" (1) attraverso di essa; notiamo anche che suoni intradiegetici, come il verso del gufo che rende perfettamente il contrasto fra l'atmosfera comica e quella tetra, entrano a far parte della "giostra musicale" tipica di Stalling, ben lontana da un mero commento sonoro delle immagini. Già si percepisce chiaramente la stoffa del nostro compositore che nel 1936 approda finalmente alla Warner Bros. con cui collaborerà per ben 22 anni.

In un clima musicale come quello americano degli anni '30 e '40, che come ci suggerisce John Zorn (che si è per altro laureato con una tesi proprio su Carl Stalling) è "invaso dalla ricerca di nuove risorse sonore" (2), Stalling si rivela il vero innovatore. Sono infatti gli anni della pantonalità di Copland, di Cage e

dell'esplorazione di nuove possibilità sonore per il piano, di Partch che costruisce strumenti basandosi sulle sue teorie di accordatura a 46 toni, del dirompente Bebop di Charlie Parker e Dizzy Gillespie, dell'esilarante duetto composto dal chitarrista Django Reinhardt e dal violinista Stephan Grappelli, e naturalmente delle composizioni e degli arrangiamenti di Duke Ellington. Da un lato quindi la massima apertura nei confronti di una ricerca orientata verso nuove possibilità sonore, come si diceva sopra, e dall'altra l'emergere del Jazz in una delle fasi più proficue della sua storia. Nessuna limitazione comunque per il nostro compositore; tutti i generi di musica sono considerati uguali e tutti possono potenzialmente prendere parte alla realizzazione sonora per l'animazione. Certamente sono tante le citazioni di brani già esistenti di cui la Warner naturalmente comprò i diritti, e spaziano da "Jingle bells" (che caratterizza ogni scena in cui ci sia la neve, a prescindere dal natale) a brani jazz totalmente sconosciuti come "A cup of coffee, A sandwich and You" di Billy Rose oppure "Powerhouse" di Raymond Scott, per poi giungere al famosissimo tema del Guglielmo Tell, che ci fa subito immaginare Bugs Bunny al galoppo su un cavallo mentre insegue Daffy Duck. Ma il materiale citato, che sia un pezzo famoso o un brano sconosciuto, non ha nessuna importanza in sé poiché esso è "una vera e propria materia grezza da plasmare" (3) e viene dunque completamente deformato, rimaneggiato, riarrangiato e soprattutto ricontestualizzato in modo da esser parte di un vero e proprio continuum sonoro con le immagini. Adattare infatti un pezzo musicale e ricontestualizzarlo appunto con un'immagine, che sia essa di un film o di un cartoon, è sicuramente un'arte. Fra i maestri che hanno reso questo rapporto musica-immagine un rapporto di complementarità e di vicendevole completamento ricordiamo artisti del calibro di Morricone in coppia con Leone, Rota con Fellini o Herman e Hitchcock. E come dimenticare a questo punto la magnifica scena di "2001: odissea nello spazio" (Kubrick, 1968) in cui uno degli astronauti si trova all'interno della navicella spaziale con in sottofondo il tema del "Danubio blu" di Strauss.

Resta in ogni modo Raymond Scott, uno degli oscuri compositori jazz sopra citati dei primi anni del '900, colui che più ha influenzato il nostro compositore, il quale oltre ad attingere al suo repertorio musicale ha saputo cogliere un'importante caratteristica tipica di Scott ovvero: l'ossessionante precisione. Egli era noto infatti per il suo fare molto calcolatore e la sua intolleranza per l'improvvisazione, che lo porta a costringere tutti gli elementi della sua orchestra a provare centinaia di volte i pezzi fino alla nausea. Da qui la sua famosa frase: "Noi abbiamo tutti i pezzi pronti, ma prima di otto mesi non saremo pronti perché bisogna fare pratica...".

Tutti questi sono elementi che torneranno parecchio utili a Stalling nel suo lavoro di sincronizzazione con le immagini che alla Warner come alla Disney erano fatte contemporaneamente alle musiche. Egli si avvale infatti come punti di riferimento per questa operazione sia dello storyboard, una sorta di fumetto che segue l'evolversi di tutte le scene e di tutte le inquadrature del cartoon, sia del cosiddetto "foglio macchina", che invece riporta un elenco esatto dei fotogrammi in ordine temporale permettendogli così di stabilire fotogramma per fotogramma le battute musicali in corrispondenza dei movimenti interni al cartone. Ed è anche in campo tecnico che Stalling si dimostra un grande innovatore: egli è infatti il primo ad usare l'ormai famigerato "Tick System", un innovativo sistema di registrazione che consente ai musicisti di sentire battere in cuffia il tempo metronomico, raggiungendo così non solo un livello di precisione molto elevato ma anche una grande facilitazione per quanto riguarda la fase di montaggio e sincronizzazione di cui si parlava sopra.

Tutte queste tecniche sono naturalmente da riferirsi all'epoca in cui vengono realizzati i cartoni presi in esame, cioè gli anni '40 e '50, anni in cui non era ancora possibile il pieno controllo del "dato sonoro o visivo". E' infatti con le nuove tecnologie digitali che diventa tutto più semplice, più veloce e soprattutto più economico. Non è infatti paragonabile il costo di un turnista con quello di un buon sintetizzatore, o il costo di una bobina con un Compact Disc; per non parlare della cosiddetta fase di "Editing" e "Postproduzione", ovvero una sorta di "taglia-cuci" del dato sonoro (o visivo), che essendo totalmente "digitalizzato", cioè trasformato in informazione, viene elaborato con estrema facilità ed economia sia di tempi che di costi. Certamente resta il fatto che il suono di un violino "vero" non sarà mai (nonostante i notevoli progressi della tecnologia) come quello di uno sintetizzato, e che gli effetti sonori elaborati al computer potranno risultare talvolta più freddi rispetto a quelli che un "rumorista" riesce a tirare fuori dall'oggetto più impensabile. Il ruolo e il vero e proprio mestiere del rumorista si va fra l'altro sempre più perdendo, inglobandosi all'interno della moderna figura del "sound designer", che elaborando il suono attraverso il computer e attribuendosi competenze che spaziano dall'ingegneria del suono alla psicologia della percezione, crea appunto il "disegno sonoro" che accompagnerà le immagini. Bisogna fare quindi una fondamentale distinzione fra il comporre musica al computer ex novo usando sintetizzatori, campionatori e quant'altro e catturare invece un evento sonoro convertendolo in semplice informazione per trasformarlo, strutturarlo o metterlo soltanto in sequenza con altri suoni; cercando di definire attentamente i termini della questione attorno al "digitale" che spesso si trova ad essere involontariamente antagonista dell'"analogico" (4) ed evitando inutili e sterili allarmismi che tanto ricordano l'atteggiamento dell'"intellettuale regressivo" nei confronti della tecnologia (5).

Stalling dimostra dunque un atteggiamento molto moderno rispetto al modo in cui compone, tagliando un pezzo, unendone un altro e cambiando continuamente stile musicale. Vari tipi di musica, dal Rap alla più "colta" musica concreta (vedi Schaeffer...), ricordano molto questo alterare, combinare e modificare continuo, tipico del nostro compositore, nonostante l'assenza di una diretta connessione fra essi.

Spostando invece un attimo lo sguardo verso più recenti realizzazioni di cartoni animati, notiamo che ad esclusione del meraviglioso "Fantasia" della Disney (e forse di pochi altri), il ruolo della musica perde completamente quell'aspetto fondamentale che dava un po' il "sapore" a tutto il cartoon.

Disse profeticamente Stalling prima di morire: "Un guaio dei cartoni oggi è che hanno così tanto dialogo che la musica non significa molto". Ed è proprio così purtroppo; la musica nel cartone di oggi è letteralmente soffocata dai dialoghi dei personaggi. Cosa c'è di stimolante, ad esempio, nel sentire Tarzan cantare con la voce di Elton John? Forse i criteri di sonorizzazione per l'audiovisivo sono destinati a uniformarsi del tutto fino a che sentiremo in un cartoon la stessa musica di un qualsiasi serial televisivo? Più probabilmente, è solamente una odierna "Cultura dell'impatto" che non riesce a raggiungere l'estrema raffinatezza di un artista come Carl Stalling.

BIBLIOGRAFIA e riferimenti

- 1- *Realtà del virtuale*, P.L. Capucci, Clueb 1993
- 2- Booklet interno a *The Carl Stalling project. Music from Warner Bros. cartoons 1936-1958*, CD
- 3- *Bibidi Bobidi Bu*, Guido Michelone-Giuseppe Valenzise. Castelvechi 1998
- 4- "Carl Stalling. Musical Mickey Mousing", Luciano Massetti, *Musicclub*, settembre 1997
(http://www.musicclub.it/arretrati/musicclub_set/musicclub5.html); "The Carl Stalling homepage"
(<http://www.virtuel.collegebdeb.qc.ca/langues/davidk/winter99/bbk02/derome/wefraf.html>)
- "Carl Stalling and humor in cartoons", Daniel Goldmark, *Animation World Magazine*, Aprile 1999
- 5- John Zorn, "Carl Stalling: An Appreciation", presentazione inclusa nel CD *The Carl Stalling Project*, NYC, Aprile 1990