

TOPOLINO

COME E' NATO IL MONDO FANTASTICO DI "WIZARDS OF MICKEY"

Gli autori svelano i segreti di sceneggiatura e disegni e spiegano come è nata l'idea di inventare e sviluppare questo nuovo mondo per il settimanale Topolino

Milano, ottobre 2006 - Per far nascere un intero mondo fantastico si parte ovviamente dalla fantasia e "**Wizards of Mickey**", essendo un universo completamente nuovo, ha richiesto uno straordinario impegno creativo agli sceneggiatori del magazine Topolino e agli artisti dell'Accademia Disney Italia, sia per ideare l'impianto narrativo, sia per le audaci atmosfere visive.

Ad orchestrare il team che ha sviluppato la storia e che ha dato un'immagine a tutti e a tutto è stata Claretta Muci, direttore del settimanale Topolino. A coadiuvarla magistralmente ci hanno pensato la penna di Stefano Ambrosio (sceneggiatore) e la matita di Roberto Santillo (Direttore Creativo) e di Marco Ghiglione (Creative Manager Accademia Disney Italia), i quali – insieme a tutto il team - hanno dato forma alle idee. Idee che sono partite da un unico punto fermo: i tre personaggi principali Topolino, Paperino e Pippo.

Come siano stati 'ingaggiati' e come sia nata la storia lo spiega Stefano Ambrosio, sceneggiatore della saga "**Wizards of Mickey**". *"Ci sembrava giusto che a interpretare un'avventura importante ci dovessero essere le tre star assolute: 'i tre moschettieri' come li chiamiamo in casa Disney, protagonisti degli straordinari cortometraggi degli anni Quaranta e delle prime avventure di Topolino. Tre personaggi che sono complementari: Topolino è il ragazzo che affronta la crescita, Paperino l'aspetto più istintivo che c'è in noi e Pippo, con la sua ingenuità, è la coscienza che dice sempre la verità. Ci interessava, infatti, inventare una storia che mettesse in luce lo spirito di squadra tra questi caratteri e per questo abbiamo deciso di far sfidare i maghi tre contro tre. Ma le chiavi di lettura sono moltissime. Ad esempio ad un certo punto Topolino e Paperino scopriranno l'amore e con esso l'idea che bisogna sacrificarsi per conquistarlo. Parecchi flash-back spiegheranno come è andata distrutta la corona del Grande Stregone, o perché Paperino è partito per questa impresa: oppresso dai debiti di Zio Paperone, ovviamente".*

Una volta delineata la storia, il passo successivo è stato quello di tradurla in fumetto. A scendere in campo, quindi, sono stati gli artisti dell'Accademia Disney, l'unico centro creativo, di ricerca e di sviluppo al di fuori degli Stati Uniti. Affiancato da Roberto Santillo Marco Ghiglione ha dato forma e vita ai nuovi personaggi. E dice *"La maggior parte del mondo di "Wizards of Mickey" è nato da un confronto costante con il lavoro preparatorio dello sceneggiatore. Praticamente ci siamo ispirati a vicenda: ad esempio ho provato a disegnare un draghetto accanto a Paperino... doveva essere solo un elemento decorativo, ma è venuto così simpatico che abbiamo deciso di inserirlo nella trama. Adesso si esprime con ideogrammi di fumo e sarà determinante nell'amicizia tra i nostri eroi e il mondo dei draghi".*

"Un lavoro davvero stimolante – continua Ghiglione - potevamo spaziare attraverso decine di stili differenti in totale libertà, così abbiamo cercato di caratterizzare il più possibile i mondi in cui si svolgono le sfide. Ma anche i personaggi sono stati oggetto di un lungo studio: ad esempio, tutti i maghi hanno un bordone diverso che diventa sempre più potente man mano che vi vengono incastonate le pietre magiche vinte. Topolino comincia l'avventura vestito come ce lo ricordiamo nel film Fantasia, poi, man mano che acquista potere, questo traspare anche dall'abbigliamento. Abbiamo poi deciso anche di

incorporare linguaggi provenienti da altri stili di fumetto, senza uscire dalle caratteristiche Disney, ma con l'idea di dare ai ragazzi dei riferimenti che ormai appartengono al loro immaginario fantastico. Ad esempio, visto che il contesto di sfide in un torneo è tipico dei manga, quando i nostri eroi lanceranno gli incantesimi ci sarà in evidenza una scritta con il nome della magia, la sua traduzione e il simbolo magico (glifo) che lo rappresenta. Invece per il drago meccanico di Pippo abbiamo pensato ad una creazione che poteva essere uscita dalla mente di Jules Verne".

Al di là di citazioni, riferimenti e filologia, la divisione editoriale dei periodici Disney Italia assicura soprattutto una cosa: sarà una delle avventure più divertenti e coinvolgenti che siano mai state scritte e disegnate. E non solo per Topolino.

WIZARDS OF MICKEY

Il riassunto dei primi quattro episodi

Episodio 1: Il grande torneo

La siccità rende difficile la vita degli abitanti di Miceland, dove vive Topolino, apprendista dello stregone Nereus. Nell'attesa di diventare mago Topolino si dimostra intraprendente, ma pasticciona e il suo esperimento per ingrandire le rape rischierebbe di provocare seri danni se il suo mentore non mettesse tutte le cose a posto. Nonostante il pasticcio Nereus dà fiducia all'allievo: mentre lui si recherà alla biblioteca di Bukara, gli affiderà in custodia il Diamagic del villaggio capace di provocare la pioggia.

E' proprio il momento che aspettava Gambadilegno, servitore del Signore degli Inganni che, giunto poco dopo al villaggio, provoca Topolino, fino a quando questi decide di usare il Diamagic, ovviamente con risultati disastrosi. Gambadilegno ne approfitterà per impossessarsi della pietra. E Topolino dovrà così mettersi sulle tracce del suo nemico.

Nella città di Grandhaven, antica capitale del regno dei Dolmen, si è riunita una quantità di maghi per partecipare al Grande Torneo degli Stregoni. E' una sfida in cui squadre di tre maghi mettono in palio i propri Diamagic: chi li conquisterà tutti potrà riformare l'antica corona dello stregone supremo. E' lì che arriva Topolino seguendo le tracce di Gambadilegno. Ma quando lo incontra ha una sorpresa: l'unico modo per recuperare il suo Diamagic è sfidarlo a duello in Torneo.

Topolino però non ha una squadra, ma il destino gli fa incontrare Pippo e Paperino. Pippo in realtà vorrebbe fare di tutto tranne il mago e, anzi, pensa che la magia non risolva i problemi, ma è destinato comunque a questo mestiere dalla sua famiglia da cui ha ereditato una borsa magica capace di contenere un po' di tutto. Paperino è invece un mago sfortunato i cui incantesimi funzionano spesso a scoppio ritardato. E' oppresso dai debiti (in particolare con zio Paperone) ed è accompagnato dal Draghetto Fafnir che emette il suo fuoco a sproposito, cacciandolo ancora più nei guai.

A Pippo servono alcune erbe che crescono nella palude dove si svolgeranno le selezioni del torneo, Paperino deve sfuggire ai creditori e Topolino deve recuperare il suo Diamagic: i tre decidono di formare una squadra e con il nome di "Wizards of Mickey" si iscrivono al torneo.

Episodio 2: La palude dei Dolmen

Per partecipare al Torneo degli Stregoni occorre superare una dura selezione: recuperare prima della squadra avversaria una pergamena nascosta nella palude dei Dolmen. Gambadilegno con la sua squadra (che prevede anche i tre bassotti di cui uno reso invisibile da un mantello magico), trucca i sorteggi per evitare di scontrarsi subito con i potentissimi draghi della Magma Fire e passa facilmente il turno. A "Wizards of Mickey"

capita, invece, una squadra di stregoni altezzosi che usano la magia con disinvoltura ma Topolino, Paperino e Pippo riusciranno solo con intelligenza e spirito di deduzione. In questo capitolo scopriamo anche cosa è successo a Nereus, il mentore di Topolino. La missione alla biblioteca di Bukara era in realtà una trappola ordita dal Signore degli Inganni per imprigionarlo in una gabbia 'a prova di magia'. Egli vedeva in Nereus il maggior ostacolo ai suoi piani: impossessarsi di tutti i Diamagic per governare il mondo, e contemporaneamente sottomettere i Draghi muovendo guerra al loro regno sotterraneo. Intanto, dopo aver superato le selezioni, Topolino sfida subito Gambadilegno per impossessarsi del Diamagic rubato, non ha alcuna pietra da mettere in palio ma Gambadilegno è così sicuro di sé che accetta lo stesso la sfida... e perde. Topolino ha compiuto la sua missione e può tornare a casa insieme ai suoi nuovi amici.

Episodio 3: Il Segreto della grande Corona

Sui Monti di Gelo Topolino, Paperino e Pippo sono sulla strada per Miceland, ma il freddo non fa bene al cucciolo di drago Fafnir che ha contratto la 'bronchite fumogena' e non è più in grado di emettere fiamme. Paperino rievoca l'incontro con il draghetto che ha salvato tempo prima e che ora gli è molto affezionato. Per salvarlo la squadra decide di recarsi a Svartland e chiedere consiglio alla squadra dei draghi iscritta al torneo.

E mentre Macchia Nera, alias signore degli Inganni, trama per scoprire l'ingresso al mondo sotterraneo dei draghi, Topolino riesce a mettersi in contatto con il suo mentore Nereus per mezzo di un medaglione magico: scopre così che è imprigionato e decide che farà di tutto per liberarlo. Ma scopre anche come si sono formati i Diamagic: una volta erano parti della corona dello stregone supremo, distrutta proprio da Nereus e Macchia Nera nel corso di un duello.

Gambadilegno convince Topolino che i draghi parlano solo con chi li sfida a duello e così i tre si ritrovano in competizione con il temibile Magma fire. Sarebbero destinati a perdere, ma i Bassotti decidono di rapire Fafnir durante il duello per scoprire grazie a lui l'entrata al mondo dei draghi. I nostri interrompono la sfida e gli avversari, scoperta la motivazione, decidono di andare in loro soccorso. Recuperato e guarito il piccolo amico di Paperino, i draghi premiano l'animo nobile dei 'senza scaglie', decidendo che lo scontro si è concluso in parità.

Episodio 4: Luna Diamante

Al castello di Caer Vanair le sfide del torneo continuano e conosciamo tante nuove squadre, come la Luna Diamante, formata da Minnie, Paperina e Clarabella. Appare subito chiaro che tra Topolino e Minnie e Paperino e Paperina c'è qualcosa, ma se le emozioni di Paperino sono palesi, Minnie è più misteriosa e sembra intenzionata più a conoscere le mosse di Topolino nel torneo. Wizards of Mickey sfida la Squadra dell'Arazzo e usando sempre l'intelligenza 'disfa' letteralmente il guerriero di tessuto messo in campo dagli avversari, guadagnando così il Diamagic che ha il potere di 'Controllare la Pietra'. Diamagic che Topolino desidera per poter liberare così Nereus dalla sua prigione. Ma è immediatamente sfidato da Minnie. Solo nella notte Clarabella rivelerà ai nostri eroi che Minnie vuole il Diamagic per poter liberare il suo regno da un crudele incantesimo. E così il giorno dopo, Topolino, che conosce il punto debole di Minnie, esita a sferrare il colpo fatale e perde...volontariamente. Paperina intanto confessa a Paperino che anche lei lo ama.