

## INTRODUZIONE

In questi anni l'innovazione è sempre più all'avanguardia, ogni giorno si sente di nuove tecnologie hi-tech o nuovi dispositivi multimediali che stanno superando i vecchi mezzi di comunicazione, ma ce n'è uno che non scomparirà mai e che resterà sempre vivo come strumento di comunicazione e di divertimento: è il "**fumetto**" o, come è chiamato in America, "**comics**".

Quando pensiamo ai fumetti, pensiamo ad un genere di comunicazione e divertimento dedicato soprattutto ai bambini, ma non ci ricordiamo l'importanza che ha avuto nel passato questo mezzo di comunicazione nato per gli adulti e, solo in un secondo momento, indirizzato ad un pubblico più giovane.

Il mezzo di diffusione del fumetto è stato ed è la stampa, attraverso periodici specializzati, albi, riviste, quotidiani e molto spesso con sezioni a lui appositamente dedicate.

Oggi il fumetto è amato da tutti, adulti e bambini, anche perché è molto frequente incontrare su qualsiasi quotidiano, rivista, magazine, una "STRIP" che contenga barzellette, storie o piccoli dialoghi satirici tra personaggi politici (come Forattini sul Corriere della Sera).

Ormai, in Italia, quando si parla del fumetto lo si associa ad un particolare giornalino, o, meglio "giornaletto" (come si diceva in quegli anni quando si parlava dei fumetti): "**Topolino**".

Topolino ormai è diventato un vero e proprio fenomeno, non c'è bambino, adulto, anziano che nella sua vita non abbia mai letto una pagina di questo giornalino che dal 1949 ad oggi è diventato l'emblema del fumetto italiano disneyano; infatti è considerato "Il fumetto italiano" per eccellenza.

I racconti che si trovano in Topolino sono storie senza età e per tutte le età, e sono considerate patrimonio comune a più generazioni che hanno attraversato la storia della Repubblica italiana.

È Topolino, o meglio Mickey Mouse, come è chiamato in America, la principale icona del fumetto del Novecento.

Il personaggio di Topolino con la sua personalità intraprendente, con la sua indole ottimista, socievole e leale appassiona tutt'oggi i bambini che nonostante la grande varietà di fumetti, rimangono sempre fedeli e affascinati dal loro personaggio preferito.

Anche con l'aiuto degli inserti del Corriere della Sera "*Topolino story*" cercherò di tracciare una mappa, per analizzare la nascita del fumetto, la sua importanza in Italia, la storia di questo "giornaletto" con particolare riferimento al suo

personaggio principale per analizzare poi la sua fama e notorietà dalla nascita fino ad oggi.

La gente oggi è stanca dei soliti supereroi che ci vengono continuamente proposti dal mondo del cinema o dalla carta stampata.

La gente ha bisogno di eroi in cui identificarsi, ma di eroi più umani, che commettano errori nella vita e che siano anche impacciati (Paperino).

Questi uomini-eroi sono i personaggi Disney che ci rappresentano ma riflettono anche il nostro desiderio di affermazione, di emergere e di rivale verso una società non sempre benevola nei nostri confronti.

I fumetti Disney sono quindi lo specchio dei tempi e sono legati alle vicissitudini e alle crisi della nostra società: sono stati per anni portatori, di messaggi, di speranze e ideologie.

CAPITOLO I

LA STORIA DEL FUMETTO



## 1.1 CHE COSA È IL FUMETTO ?

Aprondo qualsiasi enciclopedia della lingua italiana, sotto la voce "*Fumetto*" si legge: "In alcuni disegni e illustrazioni, la nuvoletta che sembra uscire come fumo dalla bocca dei personaggi raffigurati nei disegni e illustrazioni e che contiene le parole che s'immaginano pronunziate da essi; animando in tal modo le figure, tiene le veci di più lunghe didascalie e si presta, se applicato ad una serie di disegni o fotogrammi, a fornire un racconto completo, frazionato quasi cinematograficamente in più scene successive"<sup>1</sup>.

Il fumetto viene definito più o meno nello stesso modo a seconda degli autori e professionisti che scrivono su questo mezzo di comunicazione.

Il fumetto viene definito come **Arte Sequenziale** cioè un *racconto visivo attraverso l'uso d'immagini poste in sequenza.*<sup>2</sup>

Laddove nel termine "visivo" si include anche le lettere che compongono le parole le quali, per essere comprese, hanno prima bisogno di essere viste.

Per capire un fumetto non è sufficiente guardarlo, perché con il termine "fumetto" intendiamo un racconto fatto di parole ed

---

<sup>1</sup> GIOVANNI TRECCANI, *Dizionario Enciclopedico Italiano*, vol. V, Roma, 1970, p. 144

<sup>2</sup> STEFANO SANTARELLI, *Fare fumetti. Linguaggio e narrazione dall'idea alla storia disegnata*, Dino Audino Editore, Roma, 2003, p. 11

immagini tra loro interdipendenti; e che tali parole e immagini devono essere costruite in modo da favorire la comprensione dell'utilizzatore attraverso un processo d'astrazione logica.

È proprio questo, il difficile compito dell'autore: creare quell'illusione di realtà che costituisce il fondamento stesso del fumetto.

Quindi il fumetto viene definito anche come una **Grande Illusione** in quanto deve far leva sull'astrazione e sulla fantasia del lettore.<sup>3</sup>

Il linguaggio usato nei fumetti, è molto importante per creare quell'unione tra parola e immagine che è la simbiosi su cui si basa questo mezzo di comunicazione; infatti è un linguaggio che si basa sul sistema delle icone.

La singola vignetta racconta, cioè ha una funzione narrativa che anche in assenza di dialoghi o didascalie narra un momento dell'azione della storia.<sup>4</sup>

Quindi il fumetto può essere definito come una narrazione costituita da una sequenza di disegni disposti in strisce orizzontali chiamate "strips" che si leggono da sinistra a destra. Le immagini sono di solito contenute in vignette separate.

---

<sup>3</sup> STEFANO SANTARELLI, *Fare fumetti. Linguaggio e narrazione dall'idea alla storia disegnata*, Dino Audino Editore, Roma, 2003, p. 12

<sup>4</sup> DANIELE BARBIERI, *I linguaggi del fumetto*, Milano, 1998, p. 13-14

Le parole che i diversi personaggi pronunciano all'interno della storia, compaiono all'interno di piccoli riquadri o nuvolette chiamate "balloons" che escono dalla bocca di chi parla per indicarne il discorso, o dal capo per indicare un pensiero.

Il testo scritto all'interno delle nuvolette viene chiamato "*lettering*" ed è l'operazione di scrittura materiale dei testi che avviene essenzialmente scritto a mano, anche se ci sono alcuni autori che utilizzano il "*lettering stampato*".

Proprio da questo elemento convenzionale della nuvoletta che nasce il termine "Fumetto" che sta ad indicare il segno grafico del fumo che esce dai vari personaggi delle storie.

Nel fumetto inoltre vengono rappresentati vari suoni tramite vocaboli onomatopeici, mentre alcuni simboli grafici esprimono altri elementi narrativi (come ad esempio il movimento).<sup>5</sup>

Questi segni contribuiscono a creare quell'illusione di realtà di cui un fumetto ha bisogno per essere credibile.

Infatti, quando ad esempio leggiamo "BANG", noi percepiamo il rumore di uno sparo.

Un fumetto senza le onomatopée, non solo sarebbe come un film muto, ma non sarebbe proprio un fumetto.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> <http://digilander.libero.it/romanzi/laura.htm>

<sup>6</sup> STEFANO SANTARELLI, *Fare fumetti. Linguaggio e narrazione dall'idea alla storia disegnata*, Dino Audino Editore, Roma, 2003, p. 82

Alcuni esempi di parole onomatopeiche usate nei fumetti sono:

CRASH! : schianto fracasso

CRACK! : rottura

SPLASH : schizzo, spruzzo

BANG! : colpo, esplosione

SMACK! : schiocco

SLAP! : schiaffo

SNIFF: annusare

SIGH! : sospiro

SOB: singhiozzo

CLAP: battimano, applauso

HAW HAW: risata

BOOM: tuono

SLURP: mangiare rumorosamente<sup>7</sup>

Oggi il mezzo di diffusione dei fumetti è la stampa, attraverso periodici specializzati, albi, riviste, quotidiani (con sezioni apposite) e libri.

La struttura narrativa di un fumetto varia dalla semplice "striscia" dei quotidiani alle più complesse "tavole" sviluppate su un'intera pagina d'albi o giornali.

Il termine italiano "fumetto" non è universale, infatti, è chiamato: **Comics** in Usa e nei paesi anglofoni, **Bande Dessinée**

---

<sup>7</sup> PIERO ZANOTTO, *Il Grande libro del fumetto*, Edizioni Paoline, 1988, p. 70

in Francia, **Historieta** in Sud America e nei paesi di lingua spagnola, **Tebeo** in Spagna, **Manga** in Giappone.

Questo mezzo di comunicazione venne definito in molti modi: puro intrattenimento, arte, comunicazione, didattica, svago, etc.

È opinione comune credere che il fumetto sia destinato solo ai bambini, ma in realtà questo si rivolge anche agli adolescenti, agli adulti, agli uomini e alle donne.

Infatti, la relazione tra “giornaletti” (come venivano chiamati i fumetti negli anni '30) e bambini è molto stretta e deve essere presente nella mente di qualsiasi autore di fumetti.

Il mezzo per sua natura vuole semplicità, quindi se ciò che un autore scrive e disegna è comprensibile per un bambino, lo sarà per tutti, e questo non significa che annoierà un adulto!

Quindi il fumetto predilige chiarezza e leggibilità anche perché è una lettura generalmente disattenta che avviene soprattutto in metropolitana, sui tram, sugli autobus, in bagno e spesso in luoghi poco convenzionali.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> STEFANO SANTARELLI, *Fare fumetti. Linguaggio e narrazione dall'idea alla storia disegnata*, Dino Audino Editore, Roma, 2003, p. 10