

PIER PAOLO ARGIOLAS • ANDREA CANNAS
GIOVANNI VITO DISTEFANO • MARINA GUGLIELMI

LE GRANDI PARODIE

Disney

OVVERO
I CLASSICI FRA
LE NUVOLE




NPE

LE GRANDI PARODIE DISNEY

ovvero i Classici fra le Nuvole
di AA.VV.

© degli Autori dei testi

© Tespi srl per questa edizione

© degli aventi diritto per le immagini utilizzate

Collana: L'arte delle Nuvole, 9

Direttore Editoriale: Nicola Pesce

Ordini e informazioni: info@edizioninpe.it

Ufficio Stampa: ufficiostampa@edizioninpe.it

Stampato in proprio
nel mese di dicembre 2013

service editoriale
tespiedit@gmail.com

grafica in copertina
Sebastiano Barcaroli

Nicola Pesce Editore
è un marchio in uso di Tespi srl
via Appia Nuova, 666 - 00179 Roma

recapito postale
Tespi srl c/o Golden Store
via de Amicis, 22/28
84091 Battipaglia (SA)

edizioninpe.it

<https://www.facebook.com/EDIZIONINPE>

Università degli Studi di Cagliari
Dipartimento di Filologia, Letteratura, Linguistica
Pubblicazione realizzata con il contributo
della Fondazione Banco di Sardegna



Fondazione
Banco di Sardegna

Pier Paolo Argiolas, Andrea Cannas,
Giovanni Vito Distefano, Marina Guglielmi

Le Grandi Parodie Disney

ovvero
I Classici fra le Nuvole



	INTRODUZIONE	9
CAPITOLO PRIMO	DALL'ODISSEA A GUERRE STELLARI: L'ETERNO RITORNO DEI PAPERI	15
	1.1 L'universo Disney: lo spazio e il tempo attraversati dall'anti-eroe Paperino	18
	1.2 La parodia come macchina del tempo	23
	1.3 Gli universi letterari e il libernauta Paperino	30
	<i>SCHEDA A – Che cosa intendiamo per “parodia”</i>	48
	<i>SCHEDA B – Che cosa intendiamo per “cronotopo”?</i>	49
CAPITOLO SECONDO	LA PARODIA DISNEY, FISIONOMIA DI UN MONDO MITICO	51
	2.1 La parodia letteraria a fumetti. Premesse di una grande impresa	51
	2.2 Classici con il becco e con la coda. Teoria dei generi e de-generazione disneyana	58
	2.3 Dalla letteratura al fumetto. <i>Storia e gloria</i> di Guido Martina	77
	<i>SCHEDA C – Che cosa intendiamo per “genere”?</i>	93
	<i>SCHEDA D – Che cosa intendiamo per “cornice”?</i>	95

CAPITOLO TERZO	PAPERI E TOPI ALLA PROVA DEL PERSONAGGIO	97
	3.1 Le molte vite dei Topi e dei Paperi	98
	3.2 <i>Star system</i> disneyano	102
	3.3 <i>L'Inferno</i> da commedia di Topolino & co.	110
	<i>SCHEDA E - Che cosa intendiamo per "adattamento"?</i>	126
CAPITOLO QUARTO	PAPERI E TOPI ALLA RICERCA DI TEMI PERDUTI	129
	4.1 I temi nel mondo Disney	130
	4.2 Se Paperone fosse povero	132
	4.3 Morire a Topolinia?	145
	<i>SCHEDA F - Che cosa intendiamo per "tema"?</i>	157
	NOTE	159
	ELENCO PARODIE CITATE	173
	BIBLIOGRAFIA	183
	GLI AUTORI	189
	INDICE DEI NOMI	193

*Ai nostri bambini,
e a quelli di tutte le età.*

Introduzione

I classici sono quei libri che s'intrufolano nella vita dei lettori con l'idea di non mollare la presa, sono densi per via della storia che vantano alle loro spalle e lievi, per una intrinseca capacità di attraversare tutte le stagioni, e dunque si costituiscono come presenza fantasmatica e onnicomprensiva ad un tempo: si può dire che fondano la nostra esistenza su questa apparentemente irrisolvibile contraddizione. Com'è possibile? Ce lo ha spiegato con la consueta lucida leggerezza Italo Calvino in *Perché leggere i classici*. Segnaliamo in particolare due definizioni: «I classici sono libri che esercitano un'influenza particolare sia quando s'impongono come indimenticabili, sia quando si nascondono nelle pieghe della memoria mimetizzandosi da inconscio collettivo o individuale». Il che equivale a riconoscerli come solidali compagni della nostra quotidianità, sia nella sua dimensione intricata di interazioni sociali, sia per quanto concerne l'esercizio della propria individualità culturale.

La seconda formula è sintetica: «Chiamasi classico un libro che si configura come equivalente dell'universo, al pari degli antichi talismani». Scopriamo inopinatamente che il loro disegno complessivo è così vasto da comprendere insieme la metropoli e la grotta dell'eremita, da contemplare in uno stesso spazio improvvisamente ristretto l'autore e il critico, il lettore e l'esperto bibliotecario, l'industria che produce il best-seller e la panchina dove la lettrice ha lasciato in eredità all'ignaro viandante un libro straordinario.

Con un'imponderabile escursione verso la cultura "bassa" - ma in verità di grado minore solo se accettassimo le ormai desuete e finanche un po' becere gerarchie che impongono una graduatoria di generi e forme - sarebbe forse il caso di citare lo slogan reso celebre da Alberto Lupo in un indimenticabile duetto con Mina (*Parole, parole*) del 1972: «Se tu non ci fossi bisognerebbe inventarti». Per la cronaca, in un secondo tempo esso veniva riplasmato, inconsapevole trionfo del post-moderno, nella formula pubblicitaria di un successo automobilistico firmato da Giorgetto Giugiaro: eravamo ancora nel secolo scorso. Ecco, il senso è un po' quello. Costretti a coniare una nostra definizione per quel grande e ambizioso programma messo in piedi con le *Grandi Parodie* dalla Disney Italia, dovremmo partire dalla considerazione che queste ludiche rivisitazioni nutrono un rapporto ambiguo e discutibile con i classici della letteratura, del tipo: «Se (i Classici) non ci fossero, bisognerebbe re-inventarli». Notiamo di sfuggita che una delle più sorprendenti attitudini riconosciute agli abitanti di Paperopoli e a quelli di Topolinia consiste proprio nella facoltà di coniugare l'alto e il basso, col risultato di saper intrigare il topo di biblioteca alla stessa stregua del bambino alla sua prima esperienza di lettura. Nello specifico, alle parodie va riconosciuta la capacità di combinare i codici e i linguaggi più disparati, con l'opportunità di mescolare insieme la citazione pescata dall'*Inferno* dantesco e i versi della canzonetta sanremese - o il *refrain* di uno spot televisivo - tutti elementi che alla fine convivono con le loro significanti contraddizioni all'interno della stessa vignetta. Quale migliore occasione per far saltare gli schemi e i luoghi comuni della cultura popolare, attraverso salutari iniezioni di poesia d'ogni tempo e luogo (e viceversa)?

Quando ci si pone l'obiettivo di studiare la relazione fra un sistema letterario, fitto di relazioni problematiche fra personaggi che sono vere e proprie celebrità pronte a ri-affiorare dalle nostre biblioteche mentali - i cui padri hanno fondato nei casi più eccezionali il nostro immaginario, e come minimo una discreta percentuale del nostro parlare quotidiano - quando, dicevamo, si deve sondare il livello d'interazione fra i classici e l'universo dei fumetti Disney, il quale ha talvolta pervasivamente invaso il nostro, occorre intendersi fin da principio sulla natura del rapporto: che può essere del tutto parassitario o, al contrario, proficuamente simbiotico. Due grandi apparati mitici s'incontrano, e a volte si scontrano: quello di volta in volta poetico, epico o narrativo in senso stretto e l'altro, riconducibile appunto al mondo dei Paperi e dei Topi. Le trasposizioni fumettistiche che ne derivano

meriterebbero di essere analizzate, come ha puntualizzato la studiosa Linda Hutcheon in *Teoria degli adattamenti*, in quanto opere che godono di una loro piena autonomia e dignità artistica, e non prodotti derivati o di serie B.

È vero che gli autori delle storie a fumetti, sceneggiatori e disegnatori, hanno spesso favorito e avallato una vera e propria politica di cannibalizzazione delle fonti letterarie. Divorando i classici l'universo dei fumetti ne ha assimilato l'anima e lo spirito, nel senso che le *Grandi Parodie* hanno acquisito uno spessore testuale inedito, il quale dipende sostanzialmente dal fatto che quelle storie si sono riconnesse alle grandi matrici narrative in cui affonda le proprie radici il più vasto mondo della finzione, poiché sono gli archetipi, condivisi da tutte le arti - al di là delle differenze tecniche -, da cui derivano tutte le storie del mondo.

A loro volta, i classici sono entrati nell'immaginario di quell'immenso popolo dei bambini, quelli più piccoli e i bambini adulti, che ha imparato a riconoscersi negli archetipi, che si è sentito magari inconsciamente parte integrante di una cultura più sconfinata e che, almeno in buona parte, non ha più smarrito una particolare confidenza con la pagina letteraria, inoculata quasi fosse una salutare medicina attraverso quel particolare medium che è il fumetto.

Soprattutto, chi ha praticato da piccolo lo sport mentale della lettura travisata in forma di parodia, una volta diventato grande, magari dopo aver incautamente deciso di varcare le porte dell'Accademia, non ha avuto alcuna difficoltà ad entrare in sintonia con i meccanismi che sovrintendono i fenomeni dell'intertestualità: ovvero, è stato in grado di cogliere il legame e il dialogo che ciascun libro, e ogni prodotto artistico nel senso più ampio del termine, intrattiene con le opere che precedono, ispirano e suggestionano quell'immaginario comune - senza contare che ogni libro si sforza di instaurare un colloquio pure con gli autori che verranno dopo: ogni testo sa di far parte di un disegno più ampio.

Se vogliamo dedicarci oggi a rivalutare e interpretare quelle che Walter Benjamin chiama in *Parigi capitale del XIX secolo* «le infinite tracce del quotidiano» all'interno di una micro-storia nazionale, o di un macro-discorso sovranazionale, diventa cruciale focalizzarsi sulla costruzione dell'immaginario nella cultura popolare e in quella per l'infanzia: il fumetto, la nona arte, diventa allora una chiave di lettura decisiva. Esportate in tutto il pianeta, le *Grandi Parodie* della Disney, pubblicate dal 1949 - l'abbrivio fu per l'Italia *L'Inferno di Topolino* -, hanno scortato più o meno fedelmente nel mondo del fumetto decine e decine di "monumenti" della letteratura

mondiale, da Dickens a Tolkien, da Dante a Hoffmann, dall'Ariosto a Cervantes, raggiungendo un risultato che raramente è riscontrabile in modo così oggettivo: hanno riscosso insieme l'attenzione della critica e quella di un pubblico esteso ed eterogeneo ad un tempo.

I quattro autori che firmano il volume che avete fra le mani, a partire da questo diffuso attestato di stima - e probabilmente risentendo ancora del ricordo di un'infanzia piacevolmente "disturbata" dai bipedi fatti di becco, piume o code di topo - tentano di dare una spiegazione a questo successo, ed entrano nel merito di una relazione, quella fra letteratura e fumetto, che hanno inteso nel senso del rapporto simbiotico. I relativi contributi si sforzano di indagare il mondo delle *Grandi Parodie* a partire dai quattro punti cardinali necessari per orientarsi dentro un sistema tanto articolato. Andrea Cannas ha affrontato la questione del cronotopo (cap. 1), ovvero dello spazio/tempo all'interno del quale si muovono i nostri protagonisti, i quali ovviamente interagiscono a loro volta con la geografia e la storia del testo parodiato - ma sempre chiamano in causa, in ultima istanza, il Tempo e il Luogo abitato dal lettore. Alla questione dei generi letterari (cap. 2), con relative ricadute e condizionamenti sulle strutture delle storie a fumetti, è dedicato il capitolo di Pier Paolo Argiolas: la parodia delle grandi "istituzioni" della poesia e della narrativa delinea il profilo di una creatività forgiata sull'immaginario letterario, e desiderosa di competere positivamente con gli illustri modelli, diversificati nel tempo, rispetto ai quali si presenta come variante espressiva finalmente libera da complessi di sorta. Ai personaggi disneyani investiti dai loro fratelli gemelli letterari si è dedicato Giovanni Vito Distefano (cap. 3), rintracciando le affinità e le rotture fra i profili umani che da sempre accompagnano le nostre letture e i meno conformi profili animali che li interpretano. Noti al grande pubblico i primi (da Ulisse a Renzo Tramaglino), notissimi ai lettori più giovani i secondi (Paperino e Topolino in prima istanza), il raffronto dei panni rivestiti dai diversi "attori" disneyani rivela insospettite aperture critiche. Infine, alla questione dei temi (cap. 4) ha rivolto l'attenzione Marina Guglielmi, nella convinzione che la prospettiva di studio tematico, come le tre che la precedono, non solo inauguri nuove potenzialità di interpretazione dei fumetti ma possa fornire spunti e suggestioni originali anche alla rilettura dei grandi "precursori" che hanno ispirato le parodie.

S'intende che ciascuno degli autori ha dovuto invadere il campo d'azione del proprio compagno di viaggio, circostanza che non stupisce se consideriamo che ogni Paperino e ogni Topo si muove in uno spazio e tempo defini-

to, pronto tuttavia ad appropriarsi delle forme appartenute ad altri generi e a declinare in modo assolutamente personale temi che erano una volta appannaggio esclusivo della letteratura. S'intende che ciascuno degli autori condivide l'idea di fondo che ha guidato il progetto, che forse non ostenta un ossessivo centro ideologico proprio perché si riprometteva di sfuggire alla gravità di formule e scale di valori già precostituite. L'idea che le *Grandi Parodie* le sentissimo un po' come nostri amatissimi Classici...

Dall'*Odissea* a *Guerre stellari*: l'eterno ritorno dei Paperi

L'artista del futuro capirà che inventare una favola [...] e disegnare un'immagine capace di allietare decine di generazioni o milioni di bambini e di adulti è immensamente più importante e fecondo che non scrivere un romanzo o una sinfonia, o dipingere un quadro in grado di distrarre per un po' di tempo qualche persona delle classi ricche per poi essere dimenticato per sempre.

LEV TOLSTOJ, *Che cos'è l'arte?*

Un numero sbalorditivo di bambini nel nostro Paese ha vissuto il primo incontro con l'arte di inanellare parole e immagini, da cui scaturiscono le storie, grazie ai fumetti Disney, e in particolare attraverso il lavoro, per lungo tempo anonimo, della "scuola italiana".

Se poi allargassimo lo sguardo alla cinematografia, non ci sfuggirebbero le modalità per mezzo delle quali la "casa madre" Disney ha fondato un immaginario che potesse risultare largamente condiviso, la qual cosa tuttavia non comporta necessariamente un giudizio esaltante. La globalizzazione del marchio può in effetti suscitare, e in più di una circostanza ha determinato un effetto omogeneizzante¹: alla domanda «dov'è che Pinocchio recupera il babbo Geppetto?» gli intervistati di tutte le età, in ogni angolo d'Italia, risponderebbero probabilmente «nella pancia della Balena». Non v'è dubbio che Collodi avesse messo in scena un pescecane rassicurante e capiente come il cetaceo della tradizione mitica, dunque capace di ospitare marinai, avventurieri e intere imbarcazioni ben equipaggiate di viveri, ma questa considerazione consola fino a un certo punto: il problema consiste nel capi-

re il senso di un Pinocchio abbondantemente edulcorato, oltreché agghindato in modo improbabile, come quello del cartone americano, il quale ha poco da spartire con l'eroe della fame e della fuga e un po' straccione dell'originale, degnamente rappresentato nella traduzione filmica di Luigi Comencini.

Il fenomeno Disney ha scomodato, nel recente passato, anche gli intellettuali e i campioni dell'agone letterario. Se Cesare Pavese può vantare, nel suo palmares di traduttore, non solo Melville e Joyce, ma anche alcune *shorts* di Mickey Mouse – nel 1933, per incarico dell'editore torinese Frassinelli – Pier Paolo Pasolini e Italo Calvino dal canto loro esprimevano dei giudizi tanto sintetici quanto categorici (e del tutto speculari). Il primo commentò la morte di Walt Disney, sulle pagine di «Paese Sera» il 16 dicembre 1966, con parole sprezzanti: «Disney è uno dei personaggi più mefitici che abbiano mai abitato la Terra. È riuscito a creare una serie di ritratti dell'irrealtà quotidiana, è stato un pioniere del gusto di massa nel senso peggiore del termine». L'altro, a sua volta, ebbe a scrivere che «il più moderno e il più grande dei favolisti è senza dubbio Walt Disney, in cui non saprei dire dove finisce lo studio della psicologia animale, e dove comincia quello della psicologia umana»².

L'universo delle produzioni disneyane è in realtà piuttosto complesso poiché comprende il lavoro di una moltitudine di autori i quali hanno maturato percorsi differenti sia per quanto concerne la formazione culturale, sia in relazione all'affinamento del bagaglio tecnico. Il marchio di fabbrica comporta un'uniformità di ricezione che a volte non tiene conto della varietà dei contributi in partenza: per tornare all'ambito specifico dei fumetti, Walt Disney non è Carl Barks, il quale a sua volta non è semplicemente l'omologo in chiave paperinesca di Floyd Gottfredson - per quanto in modo complementare ciascuno abbia dato il suo fondamentale impulso all'evoluzione di Donald Duck e Mickey Mouse. Guido Martina e Romano Scarpa faranno pure riferimento agli archetipi nordamericani, ma sviluppano i mondi di Paperopoli e Topolinia in forme e secondo criteri assolutamente personali. E se non condizionata, per lo meno istigata da una cultura specificamente letteraria, la "costola" italiana della Disney è stata nel contempo capace di esportare il sistema delle *Grandi Parodie*, o perlomeno i più fortunati episodi, in buona parte del pianeta...

Un numero sbalorditivo di bambini in Italia, nell'epoca d'oro dei fumetti Disney, aspettava trepidante la nuova puntata di «Topolino», mentre i più grandi ne approfittavano per nutrire quel ragazzino che viveva dentro di

loro: la qualità del prodotto era tale da consentire una lettura intergenerazionale e ampiamente condivisa³. Anche Dino Buzzati ha voluto dire la sua in proposito, nella prefazione al volumetto *Vita e dollari di Paperon de' Paperoni*⁴, dove rigettava elegantemente i preconcetti che incombevano sulle storie a fumetti, relegate nell'ambito riduttivo dei prodotti per l'infanzia:

Colleghi e amici, quando per caso vengono a sapere che io leggo volentieri le storie di Paperino, ridono di me, quasi fossi rimbambito. Ridano pure. Personalmente sono convinto che si tratta di una delle più grandi invenzioni narrative dei tempi moderni. Lasciamo pur stare la vertiginosa fantasia e ingegnosità delle vicende, ammirevoli in un mondo dove la regola quasi sovrana dei romanzi è la noia. Sono i due protagonisti, Paperino e Paperon de' Paperoni, a fare la gloria maggiore di Walt Disney. La loro statura, umanamente parlando, non mi sembra inferiore a quella dei famosi personaggi di Molière, o di Goldoni, o di Balzac, o di Dickens⁵.

Sfogliando quelle pagine animate, forse nessuno dei lettori di «Topolino», né tra i grandi né tra i piccini, pensava di godere di un'espressione artistica di categoria inferiore, eppure molti di noi sono ancora condizionati dal pregiudizio secondo il quale esisterebbe una gerarchia di generi e di forme, se non addirittura di destinatari.

Il complesso d'inferiorità rischia di propagarsi, coinvolgendo insieme al fumetto anche altre espressioni della cultura popolare. Interrogato sulla differenza fra canzone e poesia, il cantautore genovese Fabrizio De André in una (rara) intervista televisiva rispose: «io non ho mai pensato che esistessero arti maggiori o arti minori⁶, casomai artisti maggiori e artisti minori, quindi, se si deve parlare di differenza [...] credo che la si dovrebbe ricercare soprattutto in dati tecnici». Una comune ispirazione dovrebbe muovere l'intuito del lettore e l'arguzia del critico nel valutare lo spessore delle "narrazioni" a fumetti: a partire da una volontà di discernere che colga le differenze tecniche nella costruzione dei linguaggi e, nello specifico delle Grandi Parodie, le modalità attraverso le quali un gruppo fino a un certo punto omogeneo di autori interagisce con un patrimonio di immagini e parole ampiamente condiviso.

1.1 L'universo Disney: lo spazio e il tempo attraversati dall'anti-eroe Paperino

Quasi evocando *La Biblioteca di Babele*⁷ di Jorge Luis Borges, anni fa Carl Barks proponeva la sua visione dell'universo dei Paperi, la quale assomigliava a «quella di un cieco che avanza a tentoni in un labirinto sconfinato», infine concludeva il suo ragionamento con la constatazione che la mappa spazio-temporale relativa ai «limiti di questo universo ha continuato a cambiare e ad espandersi»⁸. Non è un caso che la grande stagione delle parodie degli autori nostrani abbia avuto nel geniale patriarca nordamericano uno dei più o meno dissimulati archetipi. I Paperi (e i Topi) costituiscono di fatto un sistema mitico costituito di relazioni che sono linee di forza ben definite, e la serie di narrazioni che ne scaturisce non funziona seguendo una scansione di tempo progressivo - cioè non si racconta una vicenda che ha inizio a partire da un evento fondativo e si conclude magari con una morte anche solo adombrata - ma secondo una logica circolare: ogni storia ricomincia da capo⁹. Gli eroi del fumetto non solo non possono morire, per statuto, ci mancherebbe¹⁰. Gli è che non possono neppure permettersi di invecchiare, e tantomeno è concesso l'atto riproduttivo, anche se può capitare che si alluda all'uovo schiuso da cui è nato l'Avo piumato¹¹. Inoltre, sono creature sempre perfettamente sincroniche, vivono cioè lo stesso tempo del lettore¹², anche all'interno della più ampia evoluzione temporale, come accade nel caso delle Parodie: dalla Grecia dell'*Odissea* fino all'epoca non meglio precisata ma comunque futuribile di *Guerre stellari*.

La logica circolare è in effetti quella che domina le più strutturate narrazioni mitiche, le quali prevedono che l'eroe ritorni sui propri passi con una certa indefettibile costanza. Prendiamo il caso della figura dal blasone più illustre: Ulisse. Il re di Itaca è in primo luogo l'eroe del *nostos*, ovvero del ritorno. Va a Troia, si ferma da Calipso, osa fino al paese dei Cimmeri, incontra Polifemo... pure da vecchio, senza tregua, viaggia fino a un paese i cui abitanti non conoscono il mare e non usano condire il cibo col sale - almeno se diamo retta alle tracce baluginanti sparse dall'indovino Tiresia. Ebbene, Ulisse realizza tutto ciò in funzione del ritorno in patria. La sua stessa esistenza profila la compiutezza del cerchio, un ossessivo riposizionarsi sulla linea di partenza. E di una persistente tendenza a rigenerarsi, a rinascere sotto nuove spoglie, danno una congrua testimonianza le riscritture, le quali impediscono al mito di invecchiare mentre ripercorrono daccapo la sua vicenda, la complicano e l'arricchiscono in un'inesauribile proliferazione

delle versioni del mito: Virgilio, Dante, Shakespeare, Kafka, Joyce, Calvino... Come ha brillantemente messo in evidenza Piero Boitani, Ulisse è l'«eroe della continuità e della metamorfosi, può forse congiungere dentro ciascuno di noi quelle due rive del tempo [antichità e modernità] fra le quali vive ogni cittadino d'Europa»¹³.

Quasi all'epilogo della *Repubblica*, Platone descrive, attraverso il mito di Er, il regno dei morti e narra la circostanza in cui l'anima di Ulisse è chiamata a scegliere una nuova vita in cui reincarnarsi: memore dei «cento mila perigli», delle lotte e dei rischi innumerevoli tollerati nella sua esistenza passata, l'eroe sceglie la via più banale, quella più appartata, l'anonimo tragitto di un uomo comune. Per approdare di nuovo al mondo dei fumetti, quasi per scherzo potremmo dire che Ulisse si è reincarnato in Paperino, il cittadino/papero medio per eccellenza¹⁴. Purché sia chiaro che quella mediocrità va intesa come l'esito del cozzare degli estremi: deriva cioè dalla compresenza dell'alto e del basso¹⁵, del sublime e del triviale, mai davvero riconciliati. Se considerassimo l'insieme delle sue avventure, scopriremmo che Paperino è al contempo estremamente intollerante e incline all'ira, ma anche l'essere più pacifico del pianeta; è pigro ma gli tocca lavorare come uno schiavo; è il pessimo fra gli zii e il migliore dei padri - e soprattutto è sciocco e ingegnoso nell'arco di una stessa avventura, sempre assecondato da una struttura caratteriale che è tendenzialmente bipolare.

In effetti le innumerevoli gesta definiscono Paperino come l'anti-eroe¹⁶, l'anti-mito per eccellenza, e proprio per il fatto d'essere, con la sua casacca da marinaio, la più naturale forma di contestazione/ribaltamento di Ulisse¹⁷, lupo di mare dalle mille astuzie. Non è frutto di circostanze casuali la reiterata disponibilità del campione di Paperopoli a vestirne i panni con entusiasmo e buona approssimazione. Nella *Paperodissea* (1961)¹⁸ il suo ingegno gli consente per una volta di gabbare Gastone - il quale insidiava una Penelope indaffarata nella tessitura di mostruosi maglioni di lana; nella *Paperiade* (1959)¹⁹, Paperino interpreta almeno tre ruoli: è Menelao defraudato, Achille in preda all'ira ma soprattutto è colui il quale ordisce l'inganno del cavallo come mascheramento e al contempo come armamentario bellico. Soprattutto, ne *L'Inferno di Topolino* (1949)²⁰, è del tutto inaspettatamente l'abitante della fiamma biforcuta (fig. I.1) dove palesa la sua natura schizofrenica e sostanzialmente ambigua - almeno quanto lo è, ambigua, la figura di Ulisse (*Inf.* XXVI) che Dante eredita dalla tradizione latina e romanza.

Nel caso di Paperino, in verità, la tendenza al travestimento burlesco costituisce forse l'origine stessa della sua vicenda. Poi, col passare delle



Fig. I.1 – *L'Inferno di Topolino* (1949) – Paperino e la fiamma biforcuta, particolare.

stagioni, maturerà altre potenzialità latenti, quali, ad esempio, la piena libertà di contraddirsi. Ma è a partire da tali premesse che diviene il fulcro della maggior parte delle parodie Disney proprio quel Donald Duck che nasceva come semplice “spalla” del più celebrato topo d'America.

E deriva probabilmente dall'esigenza di fissarne meglio l'identità la consuetudine di tirare in ballo il concetto di Maschera e la Commedia dell'arte. Paolino Paperino è però così versatile da giocare dentro la stessa commedia, ricucendoli assieme, il ruolo del servo sciocco e quello del servo astuto. Alla stregua di un Pinocchio – che è Burattino in quanto erede della tradizione degli Zanni – è mosso dalla fame, vorrebbe diventare milionario seminando quattro monete nel Campo dei miracoli, rifiuta il lavoro e in generale i vincoli della “società stretta”: per esempio l'intollerabile coercizione a pagare quei beni che garantiscano la pura sopravvivenza. Nonostante l'assenza di un Grillo parlante (ma Qui Quo e Qua?), a Paperino vengono costantemente minacciate la Prigione, cioè la schiavitù costituita da mansioni scarsamente retribuite, e in alternativa l'Ospedale, ovvero le botte che derivano da varie tipologie di corpi contundenti, branditi dallo Zio Paperone, secondo uno dei finali più consoni alle sue imprese.

Per tutte queste ragioni, è un eroe costantemente in fuga: da un punto di vista geografico, Paperino fugge costantemente dalla Patria (la città dei Paperi), esplora terre fantastiche oltre ogni limite, vive tutte le avventure già pensate dalla letteratura, e fa inevitabilmente ritorno a casa. Ecco perché Paperopoli può facilmente adattarsi al tempo delle svariate generazioni di lettori senza smarrire una propria identità: le macchine che circolano per le strade, il tipo di illuminazione, i velivoli che ne solcano i cieli segnano, mutando di stagione in stagione, il tempo che passa esclusivamente per uno

specifico lettore che diventa adulto. Ma Paperopoli in sé e per sé non è un luogo fisico, è uno spazio mentale, l'Itaca di un Ulisse di secondo grado, ovvero un luogo opprimente (Zio Paperone, i creditori) se hai il desiderio di evadere dalle imposizioni periodicamente inflitte da chi sta sopra di te, ma rassicurante (il divano, l'amaca) quando nei hai abbastanza di scarpinate, intemperie ed eventualmente altre batoste, e vuoi tornare a casa.

È difficile dar torto ad Andrea Tosti quando scrive: «Paperino siamo noi. Topolino è come dovremmo essere, l'ideale in cui siamo portati, socialmente, a identificarci»²¹. Si può supporre che le parodie realizzate dai Topi siano meno riuscite (anche quantitativamente lo scarto è rilevantissimo) proprio a causa di una certa rigidità del protagonista. Al contrario, Paperino non solo è supportato da una squadra con professionisti di primo livello: il più scarso, Ciccio, è straordinario caratterista: basti pensare al Don Cicciondio di manzoniana memoria o allo scudiero che soffia - e impalma - la bella Angelica al Paperino paladino che diventerà Furioso (fig. I.2); ma è egli stesso, come Ulisse, capace di mille travestimenti, e dunque d'interpretare un numero potenzialmente illimitato di ruoli. Ha avuto una grande chance, Topolino, se avesse avuto successo la linea proposta da Martina in *Topolino e il doppio segreto di Macchia Nera* (1955) e da Scarpa in *Topolino e la collana di Chirikawa* (1960), dove - anche sull'onda delle avventure americane di Floyd Gottfredson²² - compare un personaggio vulnerabile e psicologicamente destabilizzabile, non il modello di cittadino infallibile che appare a volte persino un po' presuntuoso.

In conclusione, non va dimenticato che l'anti-campione in divisa da marinaio può diventare (quasi) invincibile, non appena abbia indossato il costume di Fantomius/Paperinik. Ora, prima di stabilire una qualche forma di relazione (ludica) fra Paperinik e gli altri supereroi del fumetto, va ribadito in primo luogo che è lo stesso Paperino a costituire la sublimazione dell'uomo mediocre. Superman aveva in Clark Kent la sua appendice quotidiana e rassicurante, la quale garantiva al lettore una possibile adesione sul piano dell'umanità: Paperino, straordinario fuoriclasse della medietà oltre ogni limite, vanta il suo complemento distensivo in Paperinik, che offre l'esotica possibilità di sgattaiolare verso uno spazio quieto di successi, e prendere fiato rispetto a una superquotidianità fitta di fallimenti come regola generale: in questo caso il lettore si identifica col vendicatore che perseguita i ministri della Burocrazia, del Fato e del Tempo, che passa marcato da sventure. Paperinik costituisce insomma la rivincita del libero arbitrio sul destino. Se



Fig. 1.2 – Paperin Furioso (1966)

è vero che Paperino si colloca in un certo senso a metà strada fra Ulisse e Pinocchio, come qui si è proposto, tuttavia la sua compagna più fedele non sarà né Atena né la Fata dai capelli turchini - benefiche, benché ambigue, protettrici - bensì la Sfortuna. Più moderno degli altri due, trova in se stesso e nella sua malcelata schizofrenia le risorse per riscattarsi. Diventa Paperinik. Paperopoli è lo spazio eternamente uguale a se stesso in cui l'uomo mediocre è quotidianamente perseguitato²³: eppure sui tetti, fra terra e cielo, come il barone rampante di Italo Calvino, si muove il diabolico vendicatore.

1.2 La parodia come macchina del tempo

A partire dalla gerarchia dei ruoli e relativi conflitti, prende vita il sistema dei Paperi, il quale a sua volta dà sostanza a un corpo potenzialmente illimitato di storie, definibile come un intero aperto all'accrescimento. Alla maniera del cespo di cavolo di Lotman, il quale, nella *Semiosfera*, spiegava come la narrazione mitologica non procedesse in modo lineare, e si qualificasse invece come una struttura «dove ogni foglia ripete con note varianti tutte le altre» in «un'eterna ripetizione dello stesso nucleo profondo di intreccio»²⁴. Dal sistema emerge quell'assoluto e indiscusso protagonista che è Paolino Paperino, l'antieroe che ritorna perennemente sui propri passi e ha l'agio di violare il principio di non contraddizione, come accade in ogni buona tradizione di un mito: qui la ricchezza consiste proprio nel numero di variabili che l'organismo narrabile riesce a innescare. Se la star è una personalità variopinta, multifaccettata o addirittura ambigua, tanto meglio, perché ogni suo gesto potrà essere variamente interpretato, riletto e riscritto, contribuendo alla moltiplicazione delle versioni di uno stesso racconto. Come ha ben rilevato Andrea Tosti, fin dal principio «tanto Gottfredson quanto soprattutto Barks lavorarono alla creazione di una mitologia moderna complessa e stratificata»²⁵. Perché un universo di tal fatta possa funzionare a pieno regime e avere successo, è necessario che sia governato da leggi le quali garantiscano la coesione interna al sistema e al contempo, a vantaggio del lettore, uno spazio/tempo insieme tangibile e vario: quali sono i fattori che possono assicurare, senza attriti, la coerenza e insieme il proliferare delle storie?

Luca Boschi, Leonardo Gori e Andrea Sani²⁶, per quanto concerne il corpo delle avventure realizzate dalla Disney italiana, propongono la formula della simbiosi di fiabesco e realismo. Qualcosa di simile aveva già suggerito Alberto Asor Rosa a proposito delle *Avventure di Pinocchio*²⁷, dove convivo-

no, appunto, e non per semplice giustapposizione, il realismo dei racconti toscani - le perfette riproduzioni d'interni squallidi e dappertutto l'ombra della fame - insieme alle risorse illusionistiche del fantastico. Il critico ha coniato in proposito la definizione di struttura di compromesso, il cui perno fondamentale è lo stesso pezzo di legno Pinocchio, che prende vita meravigliosamente ma viene da tutti riconosciuto ed è credibile proprio in quanto bambino²⁸.

Nel caso dei Paperi, l'ambiente non sarà ovviamente più quello "rustico" della campagna toscana, ma la città del Novecento e il suo prototipo occidentale, con le relative nevrosi e la riconoscibilissima sequela di segni ed emblemi di modernità. Potrebbe essere identificato come un mondo parallelo al nostro, Paperopoli, se non fosse che, in questo caso, l'evoluzione naturale ha premiato i Pennuti²⁹. E, tuttavia, è a partire da queste coordinate perfettamente definite - le quali vengono dal lettore simultaneamente tradotte in termini antropici - è a partire da questi solidi punti di riferimento che ai Paperi è concessa la più ampia capacità di muoversi nello spazio e nel tempo, in particolare grazie:

1) ai mezzi finanziari di Zio Paperone, illimitati (per quanto sempre amministrati con parsimonia) quando si tratti di capitalizzare almeno dieci volte tanto;

2) alla vena di inventore/scienziato pazzo di Archimede Pitagorico, vero elemento di congiunzione fra l'ambizione della scienza e gli orizzonti sconfinati della fantascienza: il *topos* della macchina del tempo è il minimo garantito;

3) eventualmente all'irruzione della magia, e nello specifico delle *Grandi Parodie* in virtù della partecipazione della strega Nocciola (Amelia, la maga che ammalia, può costituire una significativa variante), contraltare irrazionale e misterico alla scienza patafisica incarnata da Archimede³⁰;

4) soprattutto alla Sfiga di Paperino, che è onnipotente.

Tali fattori non di rado complicano il tessuto narrativo intrecciandosi - d'altra parte sono innumerevoli i pretesti fantastici che possono innescare il movimento centrifugo dei personaggi verso uno spazio/tempo posto al di fuori della routine quotidiana.

La geniale intuizione di espandere quasi illimitatamente l'albero genealogico dei Paperi ha offerto agli autori della Disney Italia un'ulteriore capitale risorsa: da qui deriva infatti l'opportunità di riprodurre i ruoli in cui si

articola il sistema dei Paperi in ogni epoca della storia. E, perché no, anche prima. È già stato osservato come Dio non compaia mai nella produzione Disney. Tuttavia, se mai una qualche forma di religione dovesse manifestarsi, essa assumerebbe con tutta probabilità i connotati del politeismo, e Zeus sarebbe iconograficamente riconducibile a Paperon de' Paperoni... In un certo senso, i Paperi son sempre esistiti: costituiscono infatti, da una prospettiva interna al sistema, un vero e proprio mito cosmogonico.

In tal senso, il caso più affascinante e sistematico è offerto dalla vasta epopea pubblicata col titolo *Storia e gloria della dinastia dei paperi* su «Topolino», dall'aprile al maggio 1970³¹. Prendendo l'abbrivio da una cornice narrativa che risente delle suggestioni diffuse dalla allora recente conquista della Luna, essa racconta per grandi tappe tutta la storia dei Paperi, a partire dall'Antico Egitto, e conferma la grande capacità dei nostri pennuti di oscillare fra "universi paralleli", dalle taverne della Roma antica fino ai razzi spaziali, con grande disinvoltura. È, per quanto concerne il nostro discorso, una saga particolarmente significativa poiché stavolta lo sguardo ironico degli autori non si esercita solo su testi letterari, che possono pure restare sotto-traccia, ma ancor più ambiziosamente agisce proprio sull'asse cronologico: *Storia e gloria della dinastia dei paperi* si configura come il rovesciamento (l'ennesimo) di un'immagine evolutiva dei gruppi sociali, che in definitiva rimangono sempre fedeli a se stessi, e va intesa dunque come scardinamento del concetto di Tempo come progressione lineare³².

Da tutto ciò consegue non solo che possano viaggiare avanti e indietro nel tessuto dello spazio/tempo, ma pure che in ogni epoca c'è stata - e ci sarà ancora - una famiglia di Paperi, identica a quella attualmente definita, nelle forme degli Antenati o, al limite, dei Discendenti. I ruoli e i caratteri in cui si articola il sistema sono in definitiva archetipici, e i rapporti di forza (familiari e sociali) che incoraggiano l'interazione tra i vari componenti di quel microcosmo sono gli stessi, basilari, su cui si fondano le comunità umane.

Moltiplicare dunque gli spazi e i tempi e lasciare che i Paperi siano perfettamente riconoscibili: questo è il più facile marchingegno per rendere inestinguibili le loro avventure. L'altra capitale risorsa, per gli autori, scaturisce da quell'eterno bacino di storie che è la letteratura. Qualcuno ha scritto che le espressioni popolari dell'arte sono sempre state incentivate dai processi della riscrittura - e, specularmente, succede pure che tanta poesia "colta" ri-attivi materiali che avevano già conosciuto un'ampia diffusione orale. Ma, al di là delle formule di prammatica, la riscrittura è in generale il vero (e il

più potente) motore che genera le storie: male che vada, si tratterebbe di mutuare uno schema narrativo che funziona, lasciare in controluce per la soddisfazione del lettore onnivoro ciò che da sempre ha suscitato la solita devastante emozione, e infine modificare quel tanto che basta affinché l'opera sia adeguata al nuovo contesto... La faccenda è ovviamente un po' più complicata, eppure Bart Simpson, in una delle ormai celebri sigle d'apertura del cartone animato *The Simpsons* - era una puntata della tredicesima stagione, dedicata alle parodie di classici della letteratura (tra gli altri, una tanto gustosa quanto rapida *Odissea*) -, verga sulla lavagna un monito valido per gli autori d'ogni tempo: «il vampirismo non è una carriera». Ecco, in un certo senso si può affermare che ogni scrittore è un parassita che succhia il sangue in circolo nella sterminata biblioteca universale. E straordinari vampiri sono stati gli autori delle *Grandi Parodie* della Disney Italia. In verità, come ho cercato di spiegare poc'anzi, la natura ambigua e poliedrica di Paperino, e almeno originariamente anche quella di Topolino, è geneticamente connessa alla sua versatilità parodica³³. Difatti, ben prima dello straordinario successo della "scuola italiana", con le relative rivisitazioni dei grandi classici, anche i maestri americani non avevano disdegnato alcune fugaci ma paradigmatiche escursioni in campo letterario, con l'intento di riattualizzare formule narrative di già consolidato successo. Se in verità lo stesso zio Paperone (Uncle Scrooge) era stato creato da Carl Barks³⁴ a partire dal modello di Ebenezer Scrooge, protagonista de *Il Canto di Natale* (*A Christmas Carol*) di Charles Dickens, sempre restando in ambito Disney, ma sul versante dei Topi, occorre indicare come punto di partenza il *Mickey's man Friday* del 1935³⁵, rilettura ludica del capolavoro di Defoe. Scrive a proposito Antonio Faeti³⁶:

Chiunque possieda qualche frequentazione, anche episodica, di certi sentieri poco noti, rintracciabili nelle cartografie della "Storia della letteratura per l'infanzia", sa che i "riscrittori parodici" sono numerosi, in questo ambito, e può seguirne le tracce entro varie dimensioni culturali e in molteplici letterature "adulte" [...] Esiste un'ipotesi "bassa", ma non per questo trascurabile, secondo cui il "letterato per l'infanzia" è quasi "naturalmente" un "riscrittore", perché, privo di originali propensioni alla creazione, usa "appoggiarsi" ai più celebri prodotti dell'immaginazione umana come un parassita autoconsapevole che si ciba senza rimorsi dei brandelli dell'altrui grandezza. Frutto di una diversa riflessione è invece l'opinione di chi ritiene che la riduzione in briciole parodiche di tanti "classici", a cui ci si dovrebbe accostare solo con reverente cautela, scaturisca da un'irresistibile vocazione pedagogica. I "riscrittori" sminuzzano, triturano e soprattutto (almeno apparentemente) addolciscono, con il

miele dell'ironia, i bocconi indubitabilmente salutari per lo stomaco adulto e poco appetibili per le bocche infantili.

Non è arduo verificare come le arti “novelle”, le quali agli esordi devono spesso cimentarsi in una sorta di rito d'iniziazione, abbiano spesso ricercato l'approvazione di un padrino illustre, fino a chiamare in causa, in uno spazio condiviso per la loro consacrazione, i grandi successi delle arti “maggiori”. In Italia è valso per il cinema: si pensi a *L'Inferno*, film muto del 1911 diretto da Francesco Bertolini, Giuseppe de Liguoro e Adolfo Padovan, che ovviamente è ispirato alla *Commedia* di Dante ma al contempo alle celebri illustrazioni di Doré. E il discorso si può in un certo senso estendere anche al fumetto, se consideriamo che la pubblicazione de *L'Inferno di Topolino* nel 1949³⁷ si lega, come prima grande parodia, al lancio di un rinnovato «Topolino» in versione tascabile per iniziativa del duo composto da Guido Martina (testi) e Angelo Bioletto (disegni). Una volta superata la prova d'esordio, l'approccio non potrà che essere più maturo e disinvolto. A proposito di *Mickey Mouse Mighty Whale Hunter (Topolino e il mostro bianco)* del 1938 è ancora Faeti a rilevare che:

In storie come queste [...] il fumetto, in quanto medium, celebra se stesso e chiarisce la propria identità. Agguantando, con rapace baldanza, i Miti più segreti e gli Emblemata meno facilmente accessibili di un Immaginario di per sé nutrito da fonti controverse, il fumetto rivela di essere, così come lo si volle alle origini, un medium popolare e pedagogico [...] Rilegge anche i classici americani con un'impudenza che non ha nulla di gratuitamente provocatorio: il *Moby Dick* disneyano non dissacra Melville, ma si accosta con affettuosa partecipazione al mondo di leggende e di miti marini in cui è immerso anche il capolavoro dello scrittore³⁸.

Il segreto del successo di un periodico come «Topolino», negli anni in cui il settimanale toccò il picco delle vendite, credo consistesse nella sua capacità di rivolgersi a un pubblico eterogeneo in primo luogo in relazione alle fasce d'età. Sotto questo aspetto, proprio le *Grandi Parodie* si contraddistinguono per i diversi piani di accesso che mettono in gioco; in particolare, il livello intertestuale, cioè il dialogo che i nostri testi intrattengono con le fonti letterarie in forma di citazione, allusione o rovesciamento ironico, può essere pienamente colto quasi esclusivamente da chi, possibilmente dotato di una “memoria poetica”, vanta una certa esperienza di letture alle spalle. In più, come la critica ha già avuto modo di sottolineare, rispetto agli apripista nordamericani:

i soggettisti disneyani di casa nostra hanno anche sperimentato una struttura narrativa di tipo completamente diverso, che ha pochi punti di contatto sia con la *daily strip* di Floyd Gottfredson, sia con i *comic books* di Cark Barks, e che, semmai, ricorda molto da vicino lo stile dei *feuilletons* ottocenteschi. Guido Martina, Carlo Chendi, Luciano Bottaro e molti altri autori si sono ispirati, in altre parole, alla matrice del romanzo popolare, adattandolo alle psicologie di Topolino e dei Paperi, e ridotto ad un livello accettabile anche per i lettori più giovani. Con questa tecnica sono state scritte le più "italiane" fra le storie dei nostri autori, e cioè le *Grandi Parodie* che sono esplicitamente modellate sui "romanzoni" del passato³⁹.

Il lettore viene dunque gratificato per mezzo dei «classici espedienti della narrativa d'appendice: le avventure fantasiose, lo smascheramento di un personaggio, la rivelazione improvvisa e lo scioglimento di un nodo dell'intraccio sino ad allora ignoto al protagonista».

Prima di passare ad alcuni esempi in carne e piume, tratti dall'universo rivoluzionato dei grandi classici, una piccola appendice. Occorre tornare al punto da cui eravamo partiti, la questione dell'immortalità dei Paperi - nel senso che, come s'è visto, essi sono sottratti al divenire e conseguentemente al logorio del tempo che pure fa ingiallire la pagina. Concetto espresso a suo tempo da Umberto Eco, a proposito di Superman, in *Apocalittici e integrati* - qui riportiamo i punti salienti⁴⁰:

Il personaggio mitologico del fumetto si trova ora in questa singolare situazione: esso deve essere un archetipo, la somma di determinate aspirazioni collettive, e quindi deve necessariamente immobilizzarsi in una sua fissità emblematica che lo renda facilmente riconoscibile [...] ma poiché è commerciato nell'ambito di una produzione "romanzesca" per un pubblico che consuma "romanzi", deve essere sottoposto a quello sviluppo che è caratteristico [...] del personaggio del romanzo.

Superman deve dunque rimanere inconsumabile e tuttavia consumarsi secondo i modi dell'esistenza quotidiana. Possiede le caratteristiche del mito intemporale, ma viene accettato solo perché la sua azione si svolge nel mondo quotidiano e umano della temporalità.

Il paradosso esige una soluzione che si collochi «nell'ordine della temporalità»:

se Superman sposasse Lois Lane farebbe, come si è già detto, un altro passo in direzione della morte, porrebbe una premessa irreversibile; e tutta-

via occorre trovare sempre nuovi stimoli narrativi e soddisfare le esigenze "romanzesche" del pubblico. Si racconta così "cosa sarebbe accaduto se Superman avesse sposato Lois". Si sviluppa tale premessa in tutte le sue implicanze drammatiche e alla fine si avverte: badate, questa era una storia "immaginaria" che in verità non si è verificata⁴¹.

Conseguentemente

[il lettore] smarrisce la nozione dell'ordine temporale. E gli accade di vivere in un universo immaginativo in cui, a differenza di quanto accade nel nostro, le catene causali non siano aperte (A provoca B, B provoca C, C provoca D e così via all'infinito) ma chiuse (A provoca B, B provoca C, C provoca D e D provoca A), e non abbia più senso quindi parlare di quell'ordine del tempo in base al quale descriviamo abitualmente gli accadimenti del macrocosmo.

Per concludere

una nozione confusa del tempo è l'unica condizione di credibilità del racconto. Superman si sostiene come mito solo se il lettore perde il controllo dei rapporti temporali e rinuncia a ragionare in base ad essi, abbandonandosi così al flusso incontrollabile delle storie che gli vengono dette e mantenendosi nell'illusione di un continuo presente. Poiché il mito non è isolato esemplarmente in una dimensione di eternità ma, per essere partecipabile, deve essere immesso nel flusso della storia in atto, questa storia in atto viene negata come flusso e vista come presente immobile.

Nel caso dei Paperi, ma non scordiamoci degli sterminati bis-progenitori di Pippo, per risolvere il nodo concettuale - e manovrare il tempo in modo che questo scorra avventurosamente, traendo a sé l'attenzione partecipata del lettore, senza tuttavia consumare i protagonisti dei racconti - mi pare che gli autori abbiano agito sull'orizzonte delle origini, giovandosi dell'opportunità di moltiplicare gli Antenati.

Di conseguenza è difficile computare quanto illimitati siano i territori che i Paperi possono popolare per innumerabili stagioni... Da ciascun ceppo di questo sconfinato albero genealogico trae origine un universo che assomiglia, ma non è esattamente identico in ogni dettaglio, a tutti gli altri. D'altra parte Paperopoli, intesa come cronotopo, è straordinariamente simile alle nostre città se non fosse che le forme viventi di cui pullulano le strade sono una straordinaria mescolanza di forme animali in assetto da bipedi evoluti. Ecco, sotto questo aspetto le Parodie costituiscono una chiave di volta, per-

ché consentono di incrementare viepiù la mole di luoghi e tempi vivificabili, ed erodibili, dai Paperi. I quali, finito di leggere il racconto, trascorso l'incubo o esaurita la magia della strega (o dell'inventore) di turno, tornano a vorticare nel loro tempo eterno. D'altra parte il processo di trasfusione, dalla letteratura al fumetto, è reversibile. Italo Calvino indicò tra le fonti delle sue *Cosmicomiche* anche *Popeye* e in generale le strisce dei giornalotti per ragazzi. Ne è derivato il più fumettistico e seriale dei personaggi letterari, il signor Qfwfq, capace in quanto tale di abitare ogni spazio e ogni epoca.

Ultimo appunto. Se, come ha sottolineato Umberto Eco, le strutture dell'iterazione sono quelle più amate dai bambini, non è forse un caso che le *Grandi Parodie* propongano, rispetto alle consuetudini, delle rilevanti eccezioni nei rapporti fra le parti - con conseguenze strutturali anche profonde (vedremo il caso clamoroso di Paperina che fugge e sposa lo scudiero Ciccio) - le quali possono tuttavia essere riassorbite dal sistema. Per quanto siano classificabili come anomalie o irregolarità, tali eccezioni evidentemente strizzano l'occhio al lettore adulto: costituiscono di fatto anch'esse uno schema riproducibile ma, come dire, perverso.

1.3 Gli universi letterari e il libernauta Paperino

La serie delle *Grandi Parodie* mostra, in effetti, la capacità dei bipedi piumati di attraversare la storia della letteratura mondiale conservando intatta la propria spiccata fisionomia. Per dirla tutta, l'universo dei Paperi ha cannibalizzato, riattualizzandolo, il variegato immaginario poetico con il quale di volta in volta è entrato in contatto. In testa al gruppo, Paolino Paperino: pur forse derivando dai tipi della Commedia dell'Arte una certa disponibilità alla performance scenica, il nostro protagonista non è limitato dalla rigidità della maschera ma attinge direttamente alla versatilità metamorfica degli archetipi universali, tra i quali spiccano, come due polarità dinamiche, gli eroi dalle infinite peripezie Ulisse - colui che gabbia sempre il prossimo - e Pinocchio - l'eterno gabbato.

Il testo classico, che volta per volta è tradotto in fumetti, viene assimilato attraverso tre modalità di approssimazione temporale:

A) *Parodia con cornice*

I Paperi (o i Topi) vivono il loro tempo e il loro spazio, che sono perlopiù identificabili con la dimensione in cui vive il lettore. Mediante vari espe-

dienti, come la lettura di un libro, o il fatto che Paperon de' Paperoni abbia deciso d'improvvisarsi impresario teatrale o produttore cinematografico, o ancora per facoltà onirica magari indotta dalla magia di una fattucchiera, il racconto in primo piano si apre a un ulteriore e più profondo livello di finzione⁴², il quale consiste nel riadattamento del testo classico, con i personaggi disneyani che interpretano i ruoli dei personaggi letterari. La parodia è dunque accompagnata e preceduta da una sorta di cornice (più o meno "robusta") che definisce in maniera abbastanza netta il confine fra la dimensione della contemporaneità e quella della finzione - la quale tendenzialmente si svolge in un passato più o meno remoto. Ne consegue un notevole effetto illusionistico. Quando nei cartoni animati firmati da Matt Groening la famiglia Simpson sprofonda sul divano davanti al televisore, e l'apparecchio trasmette una puntata di «Grattachecca & Fichetto», grazie all'allestimento di un vero e proprio gioco di specchi lo spettatore è, almeno per un istante, spinto a identificarsi e dunque a considerare i Simpson come una famiglia americana in carne e ossa che si gode il suo programma preferito. In generale, quando la finzione di primo livello apre un ulteriore spazio ancor più marcatamente fantastico attraverso l'artificio della cornice, l'effetto può consistere, per il lettore o lo spettatore, nell'opportunità di recepire quella soglia come una dimensione a sé prossima. Il meccanismo di scatole cinesi conduce il fruitore verso una percezione realistica della zona di confine che precede il libero artificio dell'invenzione letteraria/fumettistica/animata.

La cornice costituisce anche la zona d'attrito, laddove la popolarità del fumetto si confronta con il prestigio del modello letterario. Le *Grandi Parodie* tendono tuttavia, in più di un'occasione, a valorizzarla come pre-testo per una rappresentazione "magica" e sciamanica: a quel punto la narrazione profusa oralmente, magari a "puntate", davanti a un pubblico incantato che attende la puntata successiva, può diventare il territorio condiviso fra fumetto e fonte letteraria. O, viceversa, può svilupparsi una forma di ludica competizione, per cui (per esempio in *Zio Paperone e la Locandiera* del 1989⁴³) non di rado chi all'interno della finzione è deputato a leggere o raccontare dichiara di riportare la versione autentica, cioè la variante parodica s'impone a partire dalla messa in discussione o addirittura dalla dichiarata falsità dell'archetipo classico⁴⁴. Del resto, e più in generale dentro un sistema narrativo, se ogni mito si fonda su un intreccio di racconti, ogni singolo "aggiornamento" per affermarsi deve annunciare l'inattendibilità delle altre redazioni, a partire dal modello trådito che viene dunque tradito.

B) Parodia in costume

I Paperi (o i Topi), senza alcun tipo di preambolo, vestono i panni e interpretano i ruoli dei protagonisti della fonte letteraria, sempre ben identificabile a partire dal titolo dell'episodio. Apparentemente si tratta dell'immersione più completa e indistinta nella sostanza e nello spirito cui dà accesso la pagina letteraria, vissuti - nella quasi totalità dei casi - in quella stagione trascorsa che viene immediatamente evocata dai costumi indossati dai personaggi Disney. Il riadattamento sfrutta in questo caso tutte le risorse di un ricercato esotismo, che si gioca tuttavia non solo e forse non tanto sul piano dello spazio (i più vari paesaggi dell'immaginario letterario) quanto invece proprio su quello temporale.

Per quel che concerne tale specifica modalità di trasposizione parodica, è tuttavia particolarmente efficace il cortocircuito temporale prodotto dai copiosi e clamorosi anacronismi - frequentissimi peraltro anche nelle altre categorie qui segnalate - per cui anche in pieno medioevo potremmo rilevare, nella forma dell'allusione o della nitida epifania, la presenza o perlomeno l'interferenza del tempo del lettore e dei suoi inequivocabili segni identitari.

C) Parodia "in tempo reale"

I Paperi (o i Topi) vivono il loro presente - nel quale tendenzialmente può identificarsi anche il lettore che sfogli quelle pagine a fumetti - senza concedere nulla alle coordinate spazio-temporali della fonte letteraria, la quale viene dunque interamente e forzosamente traslata sull'orizzonte della contemporaneità. Paperopoli (o Topolinia) si dimostra, da questo punto di vista, un luogo così versatile da accogliere le trame e le gesta di una buona parte della letteratura mondiale. Se, in generale nelle *Grandi Parodie*, si crea sempre un rapporto dinamico fra il sistema dei personaggi Disney e il complesso dei protagonisti dell'opera che viene reinterpretata - una relazione che può sempre manifestare tensioni o attriti, e insomma il rischio almeno potenziale del rigetto, - in questa specifica modalità il mondo a fumetti possiede di norma la capacità di piegare totalmente alle proprie esigenze, e alla propria tradizionale rete di rapporti, la fisionomia originaria del modello. Ancor più di quanto accade negli altri due casi (A e B), dove la rilettura era già impostata secondo criteri ispirati alla libera reinterpretazione, qui il riferimento al testo "classico" può essere ridotto ai minimi termini, se non addirittura manifestarsi attraverso strizzatine d'occhio del tutto pretestuose. Ovviamente l'accesso all'opera letteraria, e le relative interferenze (capita di scorgere i Paperi in un atteggiamento bizzarro, come se ogni tanto scivolassero incon-



Fig.1.3 - Paperin Furioso (1966) - La parodia innescata dalla magia di Nocciola.

sapevolmente verso un remoto passato che non gli appartiene) sono quasi esclusivo appannaggio del lettore “maturo” che abbia già un’autonoma conoscenza della fonte primaria d’ispirazione.

Di seguito proporremo tre casi emblematici, corrispondenti alle modalità di rivisitazione parodica (A, B e C) alle quali abbiamo fatto cenno, scelti per la qualità “tecnica” delle storie, per la sagacia e raffinatezza con cui gli autori hanno impostato il dialogo intertestuale, ma soprattutto per la loro straordinaria capacità di dilettere.

A) PARODIA CON CORNICE. *Il Paperin Furioso (Poema poco cavalleresco)* (1966)⁴⁵, ispirato all’*Orlando furioso* di Ludovico Ariosto⁴⁶.

a.1) *Inversioni*

Tutto ha inizio con una gran riunione presso la fattoria di Nonna Papera in occasione dell’annuale raccolta delle mele. Ogni componente della famiglia dei Paperi si comporta secondo le aspettative del lettore - in particolare, nonostante venga espressamente invitato a vigilare sull’operato dei nipotini, tradizionalmente votati all’indigestione di frutta, Paperino approfitta della prima occasione utile per disertare dal lavoro: si apparta e si appisola beatamente sotto la grande quercia dei bei ricordi infantili. Per il nostro eroe essa rappresenta la vera condizione edenica: uno stato di perfezione originaria verso cui tendere senza esitazione. A questo punto fa il suo ingresso in scena la strega Nocciola, la quale innesca di fatto la parodia favorendo l’accesso in quel mondo fantastico che viene costantemente alimentato proprio dall’elemento magico - secondo una delle caratteristiche peculiari tanto dell’*Orlando Innamorato* di Matteo Maria Boiardo quanto dell’*Orlando furioso*⁴⁷. Difatti Nocciola decide di punire il lavativo, e insieme a lui anche Ciccio, il factotum (?) di Nonna Papera, conformemente ai crismi di una pedagogia vagamente terroristica: la potente maga trasfigura il pisolino in incubo (fig. I.3), nel corso del quale i due pagheranno il fio della loro neghittosità affrontando prove massacranti come fossero immersi in un sogno condiviso, e quasi nella logica di un contrappasso dantesco. Per esempio Paperino presta soccorso a una beffarda vecchina (in realtà si tratta sempre della dispettosa Nocciola, la quale fa ampio uso della magia per “tormentare” i paladini) che lo costringerà a lavorare come un somaro e a tagliar legna per un mese di fila.

Tipiche del sogno saranno, fin da principio, una certa rarefazione della logica e una discreta fantasmaticità delle entità fisiche. In questo caso, la soglia



Fig. I.4 – *Paperin Furioso* (1966) – Gastolfo sulla Luna.

fra racconto cornice (che appare essere uno spazio reale, almeno dal punto di vista del mondo onirico) e racconto parodico consiste appunto nel passaggio dalla veglia al sonno, ma la leva per il salto spazio-temporale è data dalle formule alchemiche della strega. I due Paperi vengono catapultati nel mondo di Carlo (Papero) Magno, ma in verità si ritrovano in una dimensione che è ancor più nutrita di sostanza letteraria e cavalleresca di quanto non sia fondata su fedeli coordinate storico-geografiche.

Il lettore potrà dilettarsi a rintracciare le corrispondenze, le incongruenze e i ribaltamenti che intercorrono, e in gran quantità, fra il modello poetico e la trasposizione a fumetti, ma qui ci limiteremo ad osservare alcuni fatti salienti, e qualche elemento addirittura “deviante”. È già stato osservato come, nel rapporto fra l’organismo di partenza (il testo letterario che viene tradotto in fumetti) e il sistema mitico disneyano che lo reinterpreta, le linee di forza si dispieghino a tutto vantaggio della struttura d’arrivo: per esempio le caratteristiche dei personaggi della fonte sono flesse assecondando le peculiarità e le esigenze degli eroi disegnati. Così anche stavolta accade che Carlo Magno sia decisamente troppo propenso a concedersi alle perversioni dello Zio Paperone (avarizia, bagno nelle monete d’oro, irascibilità verso il nipote etc.) al punto da smarrire qualsiasi barlume di un alone poetico. E non è un caso che i Mori siano in tutto e per tutto assimilabili ai Bassotti e desiderino ardentemente derubarlo dell’immane tesoro. O, ancora, la splendida creatura miscuglio di forme animali che fu l’Ippogrifo diventa qui una

sorta di razzo spaziale - la parodia è scritta negli anni Sessanta e risente della straordinaria epopea dei viaggi nello spazio - brevettato dal grande alchimista/inventore Archimede, il quale consentirà a Gastolfo (fig. I.4) di provare a recuperare l'ampolla con il senno di Paperino. Eppure l'ordinaria routine viene turbata nel momento in cui si perpetrano alcune clamorose infrazioni alle regole che governano tradizionalmente il mondo dei Paperi - io credo per istigazione, per la forza dissacrante e centrifuga esercitata dal grande modello ariostesco, indiscusso campione di ludici tradimenti ai danni delle forme e norme che definivano la materia cavalleresca. Per esempio Angelica, interpretata da Paperina, finisce per sposare Ciccio, scudiero del nostro campione - per banale accidente, è tratta in inganno dalle circostanze fino a pensare che fosse stato l'ineffabile palafreniere a salvarla dalle grinfie del mago Basilisco. Ovviamente non sarebbe concesso, entro le abituali coordinate, un simile tradimento: al limite, e normalmente per ripicca nei confronti di una qualche scortesia del fidanzato, le si può concedere, a Paperina dico, un fugace appuntamento galante con il fortunato Gastone, e (s'intende) all'insegna di un programma puramente platonico⁴⁸. Ma Paperina che se la svigna con Ciccio, questo davvero è, oltreché una beffa, un vero e proprio sacrilegio!

Invece accade nell'*Orlando furioso* che Angelica preferisca al più nobile dei cavalieri un semplice fante dell'esercito saraceno, un tale Medoro... Inutile dirlo, Orlando - non appena scopre quello che, dal suo punto di vista, costituisce un intollerabile tradimento - va fuori di testa esattamente come capiterà a Paperino, al quale, peraltro, la furia e l'ira calzano a pennello.

Altra significativa inversione, rispetto al copione tradizionale, si realizza nel momento in cui il nostro eroe è interamente pervaso dalla pazzia: mosso da un'istintiva sete di vendetta, che probabilmente ha radici più antiche, insegue Papero Magno e ne minaccia l'incolumità fisica - rovesciando il *topos* che, contemplando in generale l'universo paperopolese, chiude un buon numero delle avventure a fumetti. Del resto, anche la fortuna dell'odiato Gastolfo è impotente contro la furia straordinaria e devastatrice di Paolino Paperino.

a.2) Cortocircuiti

Abbandonata la dimensione consueta - e ben radicata nella realtà di Paperopoli⁴⁹ - della cornice, quasi si trovasse nel palazzo del mago Atlante, lo sguardo vaga in un labirinto fitto di segnali contraddittori e illusori. Il rischio è il disorientamento: il lettore non può neppure affidarsi al corpo della



Fig. I.5 - *Paperin Furioso* (1966) - La mongolfiera di Archimede sfugge all'assedio dei Mori.

storia originale - sempre riconoscibile, al di là del travestimento fumettistico - poiché essa è abbondantemente travisata. Occorre invece affrontare l'avventura con lo spirito del libernauta Paperino, provvisti di quella leggerezza che lo contraddistingue, che gli consente di sfuggire alla gravità di una tradizione, di un sistema di riferimenti, di una funzione rigidamente precostituita - quella stessa calviniana leggerezza che ha portato gli autori delle parodie Disney a privilegiare un rapporto ludico con le fonti letterarie.

Lo spaesamento può dipendere in buona misura dall'assenza di coordinate storico-geografiche ben definite e salde: certo siamo all'epoca dei paladini di Carlo Magno, in un Medioevo dove la cavalleria comporterebbe regole e ruoli ben definiti se lo scioglimento narrativo già non ponesse una serie di interrogativi inquietanti sull'opportunità di rispettare i principi del gioco. Ecco tuttavia svelarsi una nuova complicazione, un vero e proprio congegno destabilizzante: una fitta serie di anacronismi ci fa oscillare ripetutamente da uno spazio-tempo all'altro. Direi quasi come ci fossimo infilati dentro un paradosso quantistico: se riconosci il personaggio non capisci più dove l'hanno collocato, se identifichi con una certa approssimazione dove si trova, allora non distingui più la fisionomia del personaggio... L'effimero Medioevo attraversato da Paperino e Ciccio prevede infatti, anzi sbandiera l'intuizione dell'ascensore, un servizio espresso gestito da avvoltoi, una sferovisione per mezzo della quale si accede al meraviglioso mondo dei quiz e alla pubblicità di prodotti usa e getta, un canguro, l'idea della precedenza stradale, una burocrazia kafkiana, il concetto del paracadute e della contraerea - dell'ippo-grifo a razzo, con tanto di conto alla rovescia, si è già discusso - e infine anche un pallone aerostatico a pedali per sfuggire all'assedio dei Mori, invenzione di Archimede (fig. I.5) la quale, per inciso, rievoca l'impresa di quell'astronomo che, come un moderno Icaro, si era librato in volo sui cieli di Parigi stretta dalle truppe prussiane, per osservare in santa pace un'eclisse di sole dalle coste settentrionali dell'Africa⁵⁰.

Da un lato la schizofrenia del protagonista si contagia a tutto ciò che lo circonda, suggerendo l'ipotesi che il reale, di cui la finzione è pur sempre il riflesso, non abbia nulla a che fare col razionale: la follia sarebbe quindi una condizione universale. Dall'altro, troviamo una conferma della grande duttilità e capacità dei Paperi in generale, e del loro campione in particolare, ad attraversare con sommo compiacimento qualunque circostanza. Questo perché ognuno di loro possiede una psicologia umanissima ed è anzi spinto ad agire dalla più potente delle pulsioni - il desiderio - che incalza e spinge i nostri a vivere una condizione di perenne allerta, che il più delle volte si traduce in movimento; in più, perfeziona la consistenza di ciascun papero - eventualmente nelle forme di un antenato che è pure ritratto vivente del bis-bis nipote - quella tendenza del tutto fantastica ad essere ubiqui nel tessuto dello spazio/tempo: la più formidabile delle leve, per mezzo della quale gli autori possono scalzare un mondo e sostituirlo con un altro.

Il lettore, intanto, vede eclissarsi anche la solida certezza del referente letterario, poiché nel bel mezzo di un orizzonte aristesco vede materializ-



Fig. 1.6 – *I promessi Paperi* (1976)

zarsi, per mezzo della citazione di canzonette (*Non son degno di te* e *Viva la pappa col pomodoro*), nientemeno che Gianni Morandi e Rita Pavone, e insieme a loro incautamente l'Ugolino e la Francesca di Dante, le cui vicende vengono alluse per lacerti di versi. Perfino *l'Amleto* di Shakespeare: la questione è appunto relativa all'«essere o non essere». Tutte queste opere, una volta evocate, coesistono sincronicamente sullo stesso orizzonte di eventi. Ogni volume, appena sfilato, introduce in un mondo differente ma solo fino a un certo punto esclusivo - visto che ciascuno potrebbe ospitare un Papero.



Fig. I.7 - *I promessi Paperi* (1976) - La vendetta delle due Papere in combutta con l'Ufficio torchiatura del Fisco.

B) PARODIA IN COSTUME. *I promessi Paperi* (1976)⁵¹, ispirata a *I promessi sposi* di Alessandro Manzoni.

b.1) Inversioni

Almeno per quanto concerne le figure in primo piano, il sistema dei personaggi disneyani ha decisamente la meglio, fino al punto di cannibalizzare le fisionomie originarie. Don Rodrigo diventa Don Paperigo (impersonato da Paperone⁵²), e vive con l'ossessione attiva dell'accumulo delle monete d'oro e quella tutta passiva di resistere alla corte serrata della «scocciatrice di Monza», altrimenti detta «la rompiscatole lombarda» (ovviamente interpretata da Brigitta) accompagnata dal fido tutore nonché saccheggiatore di dispense Don Cicciondio (Ciccio). Con l'ausilio dei Bravotti, e proprio allo scopo di affrancarsi

dalla presenza asfissiante della spasimante, Don Paperigo pretende che il «poeta ditirambico a tassametro» Paperenzo Strafalcono rompa il fidanzamento con Lucilla Paperella per sposare, appunto, Gertruda. C'è un ribaltamento dai risvolti comici, rispetto al punto cruciale della vicenda com'era descritta nell'archetipo: i Bravotti gridano in faccia a Paperenzo che «Questo matrimonio s'ha da fare! E al più presto!» (fig. I.6) - intimidazione che in seguito viene duplicata da Lucilla Paperella, al primo tentennamento percepito nelle intenzioni del fidanzato. Da qui ha inizio la serie di disavventure - impossibile darne conto esaustivamente - che rimandano in maniera più o meno puntuale al romanzo manzoniano: basti dire che le fila della narrazione non sono più governate dalla



Fig. 1.8 – *I promessi Paperi* (1976) – Milano in preda alle Poste.

Provvidenza, ma vengono gestite dal *topos* paperinesco della Sfortuna, la quale accompagna Paperenzo come un'ombra. A rimettere a posto le cose, con la cartatica punizione inferta al riccastro, ci penseranno invece le due papere coalizzate e i Gabellotti d'assalto del Fisco (fig. 1.7). Vale la pena segnalare che la Peste di Milano si rinnova e si adegua al gusto moderno nelle forme di uno sciopero delle poste di Milano - e di conseguenza fioccheranno i giochi di parole del tipo: scoppiano le poste di Milano, la città in preda alle poste e la città impostata.

Il meccanismo parodico rende palpabile fino a che punto quello disneyano possa essere definito come un sistema mitologico di secondo livello: più che portatori di una propria originale vicenda di lunga durata, o depositari di

un racconto archetipico, i Paperi si rivelano essere straordinari interpreti di storie o narrazioni già attivate e funzionanti: l'effetto di fidelizzazione nei confronti del pubblico di lettori si fonda d'altra parte molto più sugli scantonamenti rispetto alla linea suggerita dal modello letterario - e dallo scarto, peraltro, deriva la comicità - che non sulla conservazione, una volta che il "classico" di turno sia riconoscibile anche e solo a partire dal titolo.

b.2) Cortocircuiti

Siamo direttamente catapultati in un contesto che appartiene al passato, più o meno corrispondente a quello materializzato dalla voce narrante ne *I promessi sposi*. Non mancano, tuttavia, le oscillazioni temporali che di nuovo strizzano l'occhio all'attualità del lettore, il quale riconosce in un contesto "estraneo" - tutt'al più familiare per un lettore di Alessandro Manzoni - una serie di situazioni, consuetudini o fenomeni di costume che lo riconducono inesorabilmente al presente. Abbiamo già brevemente illustrato il fenomeno della peste del Seicento che inopinatamente cede il passo allo sciopero che fa scoppiare le poste (fig. I.8). Le contrade di quella che dovrebbe essere la Lombardia del 1630 sono tuttavia fittamente pervase da segnali anche socialmente destabilizzanti: il concetto di svalutazione della berlinga, l'incombere di nuovi balzelli tipo *l'una tantum* sulle chitarre, il miraggio dei ponti festivi - fino all'epifania di un paio d'icone che appaiono del tutto fuori luogo, quali la bomba molotov e una coppia di devastanti urlatori d'impronta rockettara, debitamente amplificati.

Viene pure riproposta l'efficace formula della contaminazione delle fonti, per cui la parabola manzoniana è costantemente disturbata dall'emergere di altri referenti, i quali coprono un esasperato arco diacronico: si va dall'immancabile Dante Alighieri (con citazioni almeno da *Inferno* III e V) per finire di nuovo con le canzonette sanremesi. La tavola riccamente imbandita dagli autori prevede insomma che la parodia possa proporre il classico capolavoro ascrivibile a una letteratura "alta" servito in combinazione con piatti decisamente più popolari. La varietà, oltre a garantire un'ampia accessibilità e fruizione della storia a fumetti, assicura quella comicità che deriva dalle associazioni più improbabili e stridenti, secondo la logica dell'accostamento alto/basso - che è peraltro la prima impressione che qualunque lettore ricava nell'osservare Dante e Manzoni interpretati da Paperi e Topi.



Fig. I.9 - Paperodissea (1961) - Paperino torna a casa e trova Paperina/Penelope che "fila la tela".

C) PARODIA TUTTA GIOCATA NEL PRESENTE. La *Paperodissea* (1961)⁵³, ispirata all'*Odissea* di Omero⁵⁴.

c.1) Inversioni

Si è già accennato al valore paradigmatico che può assumere l'individuazione di Paperino come antieroe per eccellenza, in un'iperbolica esaltazione della mediocrità dell'uomo comune - e, sotto questo aspetto, è segnale inequivocabile la sua tendenza a impersonare Ulisse. Il caso più eclatante è rappresentato dalla *Paperodissea*, lunga vicenda di cui il Nostro è incontrastato primo attore; come accade nella versione originale, tutti gli altri personaggi, come satelliti, gli gravitano intorno: agiscono, nel bene e nel male, in funzione di Paperino. Inutile perdersi in dettagli, e specificare per esempio che Telemaco è diventato giocoforza trino, essendo obbligato a reincarnarsi in Qui, Quo e Qua; o esporre fino a che punto la fedele Paperina calzi a pennello il ruolo di Penelope, impegnata com'è a lavorare ai ferri per il suo eroe improbabili maglioni di lana sempre destinati a passare di moda (fig. I.9). Tutto ciò scivola in secondo piano, rispetto all'assoluta evidenza con la quale Paperino riduce le imprese e lo spirito dell'eroe dal più ricco curriculum mitico a un livello di totale contingenza. Il fuoriclasse dal poco senno, in definitiva, è come sempre gabbato dalla sorte, e specificamente da Paperone e Gastone - oltretutto proprio quando per una volta l'esito pareva trionfale: e tuttavia, quelle vittorie ai danni dei proci/creditori erano state imprese di bassa lega, trovate da saltimbanco che non possono impedire l'approdo a un triste finale in gattabuia.

La profezia di Tiresia annunciava che a Ulisse spettava un ultimo viaggio - ancora un distacco da Penelope - verso il paese abitato da indigeni che non conoscono il mare e l'uso di condire il cibo col sale. Come l'Homer/Ulisse della famiglia Simpson misinterpreta quel vaticinio avventurandosi, secondo il suo stile, fino al bancone del bar di Boe, così Paperino vivrà la sua ultima impresa al tavolo da gioco, a sfidare la Fortuna, sognando di trasformare quattro zecchini d'oro in un tesoro.

c.2) Cortocircuiti

Il tempo della *Paperodissea* sembra combaciare con le atmosfere che solitamente animano i vicoli e l'esistenza dei cittadini di Paperopoli; lo spazio è invece decisamente vario, trattandosi comunque della riscrittura di un'opera che, più di ogni altra, ha formato l'immaginario occidentale relativo ai viaggi per mare. Anche in questo caso, tuttavia, il discorso si fa più contorto,



Fig. I.10 – *Paperodissea* (1961) – Paperino/Ulisse e il “turbo”.

intanto poiché il prologo della vicenda è del tutto adeguato alle scenografie di un film western (già spaghetti western⁵⁵?). Nel capolavoro eroicomico di Alessandro Tassoni accadeva che il ratto di Elena venisse rimpiazzato con una *Secchia rapita*: qui, con modalità analoghe, Paperino, perfettamente bardato da cavaleggero dell'esercito degli Stati Uniti, è chiamato a combattere contro gli Indiani per recuperare un bufalo impunemente sottratto allo Zio Paperone. La guerra dura i dieci anni prescritti dal copione classico, dopodiché l'eroe dovrebbe tornare in patria (Itaca/Paperopoli). Della rassegna delle successive disgrazie il lettore è avvertito, come nell'originale, in modo retrospettivo, mediante un *flashback* tecnologicamente allestito: Archimede ha infatti inventato la *telepass*, un «apparato da ripresa televisiva» (siamo all'inizio degli anni Sessanta) che permette di vedere gli accadimenti del passato.

In maniera speculare rispetto a quanto veniva allestito per le “parodie in costume”, nella *Paperodissea* la prospettiva dell'attualità è incrinata da flussi temporali che possono precipitare il lettore in un'epoca antica, condizionato com'è dal peso degli archetipi - in particolare quello omerico lievemente complicato da pochi ma significativi echi della rilettura dantesca: in fondo anche Paperino viene a un certo punto travolto da un «turbo» (fig. I.10), come Ulisse (*Inf.* XXVI) di fronte alla montagna del Purgatorio, anche se nel nostro caso non si può affermare che fosse in vista di una terra “promessa”.

Fig. I.11 - Paperodissea (1961) - Copertina.



Prima pubblicazione: Topolino nn. 268 e 269 del 15 e 22 gennaio 1961

Viceversa, la sua nave era appena salpata da un'isola sospesa a metà strada fra il paese dei Lotofagi e l'Eden - dove Paperino e i suoi compagni avevano malauguratamente assaggiato il frutto proibito.

Eppure il cortocircuito storico più rilevante, e l'archetipo tutto moderno col quale il papero per antonomasia deve confrontarsi, consiste nell'imprevedibile materializzarsi della guerra fra Cowboy e Indiani alle porte di Paperopoli e oltre la soglia d'ingresso alla contemporaneità. Il senso va ricercato probabilmente in un voluto fraintendimento del concetto di frontiera. Quella antica, già messa in discussione dall'Ulisse omerico e poi da Dante identificata col margine estremo delle colonne d'Ercole varcate in direzione dell'ultramondo, si trasforma nella più popolare, moderna e cinematografica frontiera del Far West (fig. I.11)⁵⁶. Ecco allora che il segreto di Paperino finalmente si svela: questo papero poco eroico e sfortunato, bisnipote degenerato di Ulisse, è il migliore interprete della stagione che segue alla caduta della frontiera. Mito postumo, degradato per costituzione, vive il presente senza lasciarsi troppo condizionare dagli emblemi del passato, senza farsi soverchiare dal peso del sogno americano tecnologicamente estinto.

Nel frattempo svanisce anche l'ultimo malinteso: la tensione ludica non destabilizza solo i modelli, letterari e sempre più cinematografici. La parodia agisce in ultima istanza deformando la percezione che il lettore ha del proprio Tempo.

(ANDREA CANNAS)

SCHEDA A

Che cosa intendiamo per “parodia”?

Con il termine *parodia* si indica il travestimento, solitamente burlesco, di un'opera d'arte particolarmente nota, in prosa o in versi, in musica o sullo schermo, con scopi di volta in volta umoristici, satirici o critici. L'imitazione e la rielaborazione alla base del processo parodico possono concentrarsi su diversi aspetti dell'originale, che vanno dal travestimento della forma all'intervento sui contenuti.

Anche se la scrittura parodica è spesso condotta con finalità comico-farsecche, evidenti sin dalla storpiatura dei titoli, dei nomi dei protagonisti, delle battute celebri e degli episodi più famosi, essa tuttavia scade raramente nella pura macchietta, e presuppone anzi un discorso sotterraneo ma continuo con l'opera, l'autore o il genere parodiati, guardati con rispetto e ammirazione - nessuno, inoltre, si dà la briga di manipolare oggetti privi di un certo valore letterario.

Nel termine greco *parodia* i due significati del prefisso “para” rimandano rispettivamente alla somiglianza (“accanto”, “quasi come”) e all'opposizione (“verso”, “contro”). La parodia si divide appunto tra la vena comica e ludica e lo spirito satirico e polemico, e, da divertimento intellettuale, tende a tramutarsi in esercizio di esplorazione e conoscenza, senza con questo perdere il proprio lato creativo - sono parodie di intere stagioni e mode letterarie capolavori assoluti come l'*Orlando furioso*, il *Don Chisciotte*, *I viaggi di Gulliver* o *Le avventure del barone di Münchhausen*.

A proposito della Disney, è curioso notare come l'eroe-marchio - il topo comune - sia una presenza pressoché costante lungo tutta la storia della parodia: ripercorrendo le epoche a ritroso, si giunge addirittura al V secolo a.C., alla *Batracomiomachia* o “Battaglia dei topi e delle rane”, l'opera che facendo il verso all'epica omerica inaugura la scrittura parodica, nata quindi sin dal principio sotto il segno del topo, suo primo e longevo interprete.

(P. P. A.)

Per approfondire un po':

Guido Almansi e Guido Fink, *Quasi come*, Bompiani, Milano, 1989.

Massimo Bonafin, *Contesti della parodia. Semiotica, antropologia, cultura medievale*, Torino, UTET, 2001.

Gérard Genette, *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*, Einaudi, Torino, 1997.

Daniel Sangsue, *La parodia*, Armando, Roma, 2006.

SCHEDA B

Che cosa intendiamo per “cronotopo”?

L'etimologia della parola in questo caso ci viene in soccorso. La concezione del tempo (dal greco *chrónos*) si combina e s'intreccia profondamente con quella dello spazio (sempre dal greco, *tópos*). A partire dall'unità minima: si tratterebbe allora di considerare l'attimo percepito in un punto specifico. Il cronotopo è stato in primo luogo un'ipotesi della fisica, che combinava le classiche nozioni fino ad allora distinte di spazio e di tempo in una sola trama del tessuto cosmico, a partire dalla teoria della relatività di Albert Einstein. Il tempo diveniva la quarta dimensione dello spazio: se immaginassimo il tessuto cosmico come un immenso lenzuolo, e provassimo a gettare una palla di piombo all'interno dello stesso, ne apprezzeremmo immediatamente la “curvatura”: così ogni corpo celeste agisce deformando le quattro dimensioni dell'universo. L'esorbitante massa di un buco nero è per esempio in grado di rallentare il tempo, concetto che ha dato nuovo vigore alle ipotesi (scientifiche e fantascientifiche) sulle “macchine del tempo”.

Lo specifico concetto di cronotopo, che deriva da una rappresentazione geometrica suggerita da Hermann Minkowski del continuum quadrimensionale, ha trovato terreno fertile nell'ambito degli studi sulle forme narrative per iniziativa del genio di Michail Michajlovič Bachtin: il concetto di cronotopo indica «l'interconnessione dei rapporti temporali e spaziali all'interno di un testo letterario» (*Estetica e romanzo*, 1975). Carpito dalle scienze matematiche, il cronotopo si ritaglia nella teoria letteraria un ambito quasi metaforico per esprimere di nuovo l'inscindibilità di spazio e tempo: «Nel cronotopo letterario ha luogo la fusione dei connotati spaziali e temporali in un tutto dotato di senso e concretezza».

La cosiddetta analisi cronotopica è utile per comprendere un testo, o un insieme coerente di testi, nella loro complessità, la quale si costituisce di più livelli: quello della realtà storica (e geografica) in cui sono ambientati; il rapporto che intercorre fra l'autore e tali concrete coordinate e infine il livello rappresentato dalla traduzione della realtà storica (e geografica) in più o meno collaudati schemi letterari. È chiaro che nel caso delle *Grandi Parodie* il discorso si complica perché il “sistema” dei Paperi (o dei Topi) incorpora una serie di testi i quali fanno già riferimento a una loro dimensione storico-geografica, non di rado in conflitto con lo spazio-tempo delle creature disneyane, ovvero l'eterno presente cui appartiene il lettore.

(A. C.)

Per approfondire un po':

Michail Michailovič Bachtin, *Le forme del tempo e del cronotopo nel romanzo. Saggi di poetica storica*, in Id. *Estetica e romanzo*, Einaudi, Torino, 2001.

Gérard Genette, *Lo spazio e la letteratura*, in *Figure II*, Torino, Einaudi, 1972.

Algirdas Julien Greimas, *Pour une sémiotique topologique*, in AA.VV., *Sémiotique de l'espace*, Denoel-Gonthier, Paris, 1979.

Cesare Segre, *Le strutture e il tempo*, Einaudi, Torino, 1974.

La parodia Disney. Fisionomia letteraria di un genere composito

O Musa, che assistesti alla battaglia
ricopri d'una gloria inestinguibile
colui che diè l'assalto alla muraglia
immobile, infrangibile, invisibile.
Da un lato combatteva la canaglia
dall'altro stava Paperin, terribile,
che fama conquistò fra genti e popoli
quale liberator di Paperopoli.

Paperopoli Liberata, Proemio, 1967

Così volge alla fine la vicenda
che porta il titolo di "Paperiade":
ma ancor dobbiam vedere la tremenda
ira del nostro eroe che una miriade
cagionerà di fatti che in effetti
degni saran di gloria e di fumetti.

Paperiade, incipit della terza parte, 1959

Galeotto fu 'l libro e chi lo scrisse.

DANTE, *Inferno* V, v. 137

2.1. La parodia letteraria a fumetti. Premesse di una grande impresa

Inizialmente ospitato in appendice o a margine di pubblicazioni considerate più "nobili", escluso dai circuiti didattici e critici, il fumetto ha progressivamente guadagnato la dignità di prodotto editoriale e artistico autonomo, e oggi, dopo aver ridotto il *gap*, anche culturale, con le altre discipline, e salvo poche e isolate resistenze, ha conquistato spazi sempre più prestigiosi e du-

raturi nel sistema generale delle arti, fino a meritare, secondo la felice definizione del critico francese Francis Lacassin, l'appellativo di "nona arte"⁵⁷.

Intere generazioni di lettori devono l'accostamento, il perfezionamento e spesso anche l'amore per la lettura al decisivo incontro col fumetto, divenuto rito sociale e tappa insostituibile nei processi di tirocinio fantastico, visivo e persino etico dei ragazzi. L'albo «Topolino» e le tante operazioni riconducibili allo sterminato universo Disney occupano un posto privilegiato tra le pubblicazioni che nel mondo hanno alimentato e continuano ad alimentare tale apprendistato fantastico e narrativo. Anche se il segreto dello straordinario successo planetario delle storie, dei personaggi e ora anche dei prodotti commerciali marchiati Disney non sarà probabilmente mai svelato, è però possibile provare a interrogarsi sui fattori che hanno contribuito a crearlo e consolidarlo.

Uno dei fattori in gioco riguarda proprio l'Italia, e ha nella letteratura il proprio tratto distintivo; al perfezionamento di un sistema coeso e altamente simbolico come quello disneyano, strutturatosi nel tempo nella «creazione di una mitologia moderna complessa e stratificata»⁵⁸, ha infatti contribuito in misura importante anche la creatività italiana. Come noto, la Disney è presente capillarmente in tutto il mondo con una serie di filiali nazionali parzialmente autonome, caratterizzate da uno specifico staff messo al servizio del connubio tra universalità del messaggio disneyano e specificità del genio e del pubblico nazionali. La filiale italiana si è da subito orientata a una certa indipendenza rispetto al modello statunitense, e nei decenni si è dimostrata all'altezza della fortunata casa di produzione con le orecchie tonde, sia dal punto di vista qualitativo che quantitativo⁵⁹. La costola italiana della Disney si è distinta per la creazione di un itinerario parallelo ma equivalente alla casa madre, popolato di nuovi personaggi e nuove testate e dotato di peculiarità proprie, fondamentalmente autoctone.

Un caso specifico ed emblematico di questa fantasmagorica galassia è rappresentato dall'operazione di riscrittura e adattamento fumettistico parodico dei classici della letteratura mondiale d'ogni epoca - le cosiddette *Grandi Parodie Disney*.

L'esperimento parodico Disney, nonostante alcuni precedenti americani, nasce compiutamente in Italia nell'ottobre 1949 con la pubblicazione della prima parodia Disney italiana: *L'Inferno di Topolino*, sceneggiato da Guido Martina e illustrato da Angelo Bioletto⁶⁰. Topolino/Dante e Pippo/Virgilio, proiettati oniricamente tra i dannati, sono protagonisti di un viaggio ultramondano contrappuntato, per tutta la sua durata, dalla presenza di terzine

incatenate forgiate sul modello dantesco, ospitate accanto ai tradizionali fumetti in uno spazio esterno alla vignetta, denominato cartiglio. L'albo ebbe il raro privilegio, rispetto alle consuetudini dell'epoca, di suscitare l'attenzione di un quotidiano "serio" come il «Corriere della Sera», che seppe cogliere l'originalità e la raffinatezza di un prodotto le cui potenzialità, anche in casa Disney, sarebbero state pienamente intese solo qualche anno dopo.

Le *Parodie Disney* rappresentano il vertice assoluto della fantasia inventiva e della perizia grafico-letteraria della Disney Italia. Esse reinterpretano e ricostruiscono, in forme più o meno fedeli agli originali, opere letterarie, fiabesche, teatrali e liriche antiche e moderne, e, specie negli ultimi decenni, opere cinematografiche e serie televisive. Il travestimento parodico di queste opere è ottenuto calando paperi e topi nei panni dei personaggi di una storia nota, solitamente ambientata in epoche remote e in luoghi fantastici, di cui vengono riproposti i tratti più caratteristici, adattati secondo i parametri della narrazione disneyana per ragazzi. L'operazione di recupero, citazione e riscrittura così configurata delinea il profilo di un (sotto)genere dai contorni ben definiti, originale e unico, contraddistinto dalla coerenza e omogeneità degli aspetti contenutistici e formali; il contenuto, ossia la vicenda narrata, coincide con la rielaborazione di uno dei grandi classici del passato, considerabile a vario titolo "mitico", mentre la forma, ossia il modo con cui questo contenuto viene presentato, è quella del fumetto disneyano, in cui però personaggi, ambientazione e linguaggio si modificano e si adattano in base al modello parodiato. Il genere parodico italiano gioca insomma sull'assorbimento e sulla "disneyzzazione" dei grandi classici della letteratura, e non solo di quelli, tramite strategie parodiche uniformanti che rivelano, in controtuce, gli invisibili ingranaggi di un meccanismo articolato e al contempo splendidamente lineare.

La scelta di adoperare i capolavori immortali della letteratura mondiale di tutti i tempi come palinsesto di nuove suggestioni per le fantasie topopaperinesche disneyane è un segno evidente della spiccata propensione letteraria della Disney Italia. Questa preferenza si palesa, oltre che nell'oggetto stesso - parodia di classici della letteratura - in numerose altre scelte simili, indirizzate in tal senso dall'impronta lasciata dalla personalità e dai gusti del precursore Guido Martina, cui sarà dedicato l'ultimo paragrafo di questo capitolo. Dal punto di vista della struttura narrativa, ad esempio, pur accogliendo il ritmo e il senso delle *gag* originarie, gli autori italiani delle parodie sono molto distanti dal riprodurre i modelli della *daily strip* del topolinesco Floyd Gottfredson e dei *comic books* dell'omologo paperinesco Carl Barks, e

prediligono invece il modulo europeo e strettamente letterario del *feuilleton* ottocentesco o romanzo d'appendice, specie nella variante popolare, fiabesca e avventurosa. Gli albi disneyani, d'altronde, come il romanzo d'appendice, sono legati alla serialità delle uscite a puntate, cui corrisponde una certa ricorsività degli schemi narrativi e un meccanismo di promesse e rimandi che mantiene viva, di settimana in settimana, la curiosità dei lettori⁶¹. L'operazione parodica complessiva è inoltre marcata dal ricorso ai canonici *escamotage* teatrali della Commedia dell'Arte e del teatro dei burattini, che confermano la matrice nazionale ed europea delle fantasie parodiche italiane.

Quando due testi entrano in relazione parodica tra loro, il testo parodiato funge di norma da schema narrativo o da traccia linguistica per il testo parodiante (o parodico), cui offre una sorta di canovaccio sul quale esercitare, in forme disciplinate, la propria fantasia comica, satirica o critica; ciò permette al testo parodico di liberare le proprie potenzialità creative grazie alle risorse, anche in negativo, del testo-fonte, ampiamente adoperato anche quando non espressamente citato. Anche se la forza del mondo mitico disneyano e la qualità e autonomia narrativa delle parodie rendono questi lavori godibili anche a un pubblico, infantile o meno, che non conosca l'opera o la storia di cui viene curata la trasposizione fumettistica, la notorietà del testo-fonte resta infatti condizione minima per l'efficacia dell'operazione riscrittrice, dato che la parodia, come uno specchio deformante, esprime la totalità delle proprie potenzialità, e il senso della propria deformazione, solo in presenza - e nel confronto - con l'immagine originaria. Salvo rare eccezioni, quindi, i modelli delle parodie disneyane sono celeberrimi classici, riconducibili alla maggior parte dei generi tradizionali - la commedia e il romanzo storico, il poema cavalleresco e l'epopea, il teatro tragico e la narrativa horror, il romanzo di viaggio e d'avventure, la fantascienza e il fantasy - e conosciuti, nelle linee generali, anche quando non frequentati direttamente.

Rispetto al già articolato gioco d'incastri, sovrapposizioni e contrappesi su cui poggia normalmente il buon esito dell'operazione parodica standard, le parodie disneyane presentano un ulteriore elemento che ne aumenta la complessità e, al tempo stesso, il valore; nel passaggio da testo parodiato a testo parodiante, infatti, alla normale consistenza del mondo mitico di partenza si sovrappone e affianca quella del mondo mitico d'arrivo, ossia la ricchezza dell'universo disneyano. Un artista poliedrico come Dino Buzzati - scrittore, giornalista e pittore, che già nel 1969 aveva scosso il mondo letterario nazionale col suo *Poema a fumetti* - ha giustamente parlato, a proposito dell'universo mitico disneyano, dei suoi protagonisti e delle sue

storie memorabili, di «una delle più grandi invenzioni narrative dei tempi moderni⁶²». Uno dei segreti della consistenza ed eccezionalità narrativa del mondo mitico delineato - o, meglio, raffigurato - sta proprio nella moderna e psicologicamente complessa cifra dei personaggi disneyani, la cui statura, «umanamente parlando» - dice Buzzati - «non mi sembra inferiore a quella dei famosi personaggi di Molière, o di Goldoni, o di Balzac, o di Dickens» (*Ivi*, p. 5).

Il cast disneyano ha grande importanza nel fornire ai riscrittori italiani *materiale umano* cui adattare una potenzialmente illimitata gamma di soluzioni narrative, categorie ideali, generi letterari; pur con grandi differenze al suo interno; relativamente al sistema dei personaggi, le parodie disneyane non pescano infatti in egual misura dai due universi narrativi, ma al monocoloro di Topolinia prediligono di gran lunga la realtà più varia e vario-pinta di Paperopoli. Rispetto alla personalità di Paperino, arricchitasi nel tempo anche grazie al contributo della fantasia italiana, quella di Topolino ha subito invece una parziale involuzione, finendo col perdere gli aspetti più ridicoli e scanzonati del suo carattere in favore di un'efficienza, onestà e abilità logico-deduttiva che ancor oggi mantiene. La fisionomia assunta dal personaggio Topolino e dal mondo mitico di cui è l'eroe principale (con la significativa eccezione di Pippo, indispensabile contrappeso comico) lo ha reso adatto quasi esclusivamente a riscrittture "in giallo", come i guanti che indossa - si pensi a *I racconti di Edgar Allan Top*, apparsi tra il 1993 e il 1995, o a *Topolino in "Relitto e castigo"*, del 1993⁶³.

Con l'apporto decisivo di personalità e personaggi universali - chi più, chi meno - il mondo mitico delineato nelle operazioni parodiche italiane raggiunge un livello di strutturazione tale da essere paragonabile a quello espresso dall'opera originale, con la quale entra in relazione in un rapporto di contatto/scontro che coinvolge i differenti universi mitici del testo-fonte e di quello d'approdo, con risultati talora sorprendenti. Le ripercussioni che si producono su ambo i versanti, oltre a essere legate alle differenti tipologie di genere letterario coinvolto nel processo parodico e alle diversità riscontrabili tra universo dei paperi e universo dei topi, su cui torneremo nel prossimo paragrafo, sono anche condizionate dal rispetto di parametri fissi e non derogabili, noti come *Canoni di liceità Disney*.

I Canoni di liceità Disney, frutto dello sviluppo e dell'aggiornamento del lungo elenco di *Suggerimenti per la scrittura dei Dell Comics* (1955), consistono in un insieme di linee-guida editoriali per sceneggiatori e disegnatori, mai osservate alla lettera ma rispettate nei punti fondamentali⁶⁴. Queste



Fig. II.1 - Topolino e Pietro Gambadilegno *Old Style*.

indicazioni, non troppo dissimili dalle implicite norme di buon senso che regolano il mondo della comunicazione per ragazzi, sono però dotate di una propria, riconoscibile specificità; alcune di esse, in particolare, confliggono con una parte cospicua dei generi e dei capolavori letterari oggetto di parodia - come il teatro tragico, pur ampiamente adoperato - e partecipano, viceversa, alla costruzione dei tratti più caratteristici del sistema disneyano dei personaggi. L'eliminazione di crudeltà e sofferenze, e naturalmente della morte, ad esempio, impone finali lieti e rassicuranti, mentre il rifiuto di rappresentare le passioni più brucianti spiega perché paperi e topi siano eternamente e platonicamente fidanzati, e legati tra loro da vincoli di sangue indiretti - zio, nipote, cugino, nonna - e mai dal rapporto genitori-figli. I personaggi sono inoltre privi di veri e propri vizi, ma dotati al massimo di *tic* spassosi e manie innocue: si pensi all'evoluzione di un personaggio originariamente sopra le righe come Pietro Gambadilegno, col sigaro perennemente tra le labbra, ora divenuto un ex tabagista dotato, a dispetto del nome, di entrambi gli arti (fig. II.1); insomma: «I "riscrittori" sminuzzano, triturano e soprattutto (almeno apparentemente) addolciscono, con il miele dell'ironia,

i bocconi indubbiamente salutari per lo stomaco adulto e poco appetibili per le bocche infantili⁶⁵».

Alla luce di quanto detto, l'operazione parodica italiana, che fa apparire ancora più datate le sempre più isolate resistenze nei riguardi del fumetto come forma d'espressione artistica, sembra quindi particolarmente adatta a fornire spunti di riflessione sulle caratteristiche della letteratura per l'infanzia e sulla parodia come strumento dalle notevoli potenzialità didattiche. La parodia - preme ricordarlo - è operazione ben diversa dalla riduzione scolastica, talvolta preferita in sede didattica. La riduzione, specie se non d'autore, per tanti e, forse, ovvi motivi rischia di essere meno istruttiva, originale e piacevole di una parodia ben congegnata, capace invece, nei suoi esiti migliori, di condizionare un'intera epoca o stagione letteraria, riassumendo e "consumando" generi o mode letterarie ormai giunti alla fine della loro parabola positiva - si pensi al ruolo avuto dall'*Orlando furioso* e dal *Don Chisciotte* nei confronti del ciclo cavalleresco, o a quello de *I viaggi di Gulliver* e de *Le avventure del Barone di Münchhausen* nei riguardi dei romanzi utopici, fantascientifici e d'avventure.

Nel variegato contenitore parodico disneyano, forgiato su questi illustri modelli, trovano spazio le semplici ma efficaci strategie della tradizionale narrativa popolare d'avventura - la trama accattivante e il finale positivo, il gusto per l'evasione e l'enigma, la suspense, il tema del doppio e il *coup de théâtre* finale - sempre più escluse dal piano di una scrittura romanzesca, concentrata in prevalenza sull'esibizione dei propri meccanismi interni, sull'introspezione psicologica e sullo sperimentalismo formale. L'impresa italiana delle parodie dei classici, recuperando la grande letteratura, reinterpretandola e in un certo senso risarcendola, si pone perciò alla congiunzione di percorsi solitamente paralleli, qui riuniti nella doppia articolazione classico-parodico, serio-comico, canonico-eccentrico e pedagogico-ricreativo, e quindi, nel configurarsi in genere autonomo, con regole e obiettivi propri, oltre a rispondere alle attese del giovanissimo pubblico di lettori, contribuisce in maniera consistente a soddisfare anche un'esigenza più generale, "di sistema".

Vediamo ora una breve rassegna delle tante soluzioni adottate per soddisfare questo ampio ventaglio di promesse.

2.2 Classici con il becco e con la coda. Teoria dei generi e de-generazione disneyana

A) TIPOLOGIE DI PROIEZIONE PARODICA

Il genere parodico disneyano, apparentemente unitario nel trattamento del materiale letterario e di quello fumettistico, presenta in realtà al suo interno una serie di significative varianti; l'individuazione delle diverse strategie narrative che, in una relazione di natura parodica, permettono di legare un'opera a un'altra, aiuta a capire il senso intrapreso dalla vicenda italiana⁶⁶. Nelle riscritture parodiche italiane si assiste sin dagli esordi a una triplice modalità di organizzazione dell'universo narrativo e del sistema dei personaggi, rimasta, salvo qualche eccezione, fundamentalmente invariata fino a oggi: proiezione (fittizia) nell'altrove parodico; proiezione (reale) nella grande Storia; ri-attualizzazione parodica nel cronotopo disneyano.

a) Proiezione (fittizia) nell'altrove parodico

La prima tipologia di riscrittura coniuga l'ambientazione disneyana nell'oggi con la proiezione, non reale ma immaginaria, nell'altrove fantastico dell'opera-fonte - altro luogo, altra epoca, altri usi. I personaggi disneyani, inizialmente rappresentati nella loro realtà topo-paperinesca, accedono al mondo dell'opera parodiata tramite meccanismi di trasposizione diversamente declinati, riconducibili a più o meno corpose "cornici di contatto": il racconto, il sogno, la rappresentazione teatrale, l'incantesimo, il viaggio nel tempo. Queste soluzioni, che rendono plausibile ambientare la parodia disneyana nel sistema mitico dell'originale letterario, entrano però in parziale contrasto col sistema mitico d'approdo; la trasposizione, per tanti aspetti sconvolgente e non sempre di facile e immediata resa, richiede perciò un ulteriore sforzo traduttorio per essere pienamente realizzata. Questo sforzo si determina nel travestimento mimetico, realizzato mutuando dall'opera-fonte l'ambientazione storica e geografica, i nomi e le identità, la foggia degli abiti, il registro linguistico e tanto altro. L'efficacia del travestimento mimetico diviene il primo requisito per iniziare l'avventura parodica vera e propria, e rendere meno traumatico il passaggio da un sistema all'altro, in questa come anche nella successiva tipologia di trattamento disneyano dei grandi classici.

La prima tipologia si contraddistingue quindi per la compresenza di cronotopo disneyano e proiezione nell'altrove letterario, attuata con accorgimenti "di contatto". A questa categoria appartengono, tra le tante, la già citata paro-

Fig. II.2 - *La Metamorfosi di un Papero* (1991). Presentazione dei personaggi.



Prima pubblicazione: Topolino n. 1875 del 3 novembre 1991

dia d'esordio *L'Inferno di Topolino* (1949), *Paperino di Münchhausen* (1958), *Paperin De Paperac* (1967) e, in tempi più recenti, *Paperino e "I dolori di un giovane papero"* (1992), dove un «sogno romantico» tramuta Paperino nello scrittore di successo di uno straziante romanzo epistolare. Questa prima tipologia è movimentata al suo interno da tante piccole varianti narrative.

In alcune parodie d'impianto teatrale, cinematografico o televisivo, i personaggi Disney, invece che essere catapultati nelle storie fantastiche per effetto di un sogno o di un'altra delle tecniche citate, restano nella propria "realtà" di paperi e topi, e, recitando, impersonano i ruoli dei protagonisti della storia parodiata, che coincide insomma con una rappresentazione. Ne *La metamorfosi di un papero*, presentata come «commedia perlopiù inventata, ma vagamente ispirata al romanzo di Franz Kafka», tocca ai personaggi dell'universo dei paperi calcare la scena e, da attori consumati, calarsi nella vicenda narrata con la sola mediazione della prima pagina - unica ed esile cornice di contatto - in cui si esplicitano, come in una locandina teatrale o cinematografica, i ruoli impersonati dai *characters* disneyani (fig. II.2). Al medesimo modello sono riconducibili ad esempio *Il fantasma di Canterville*, portato in scena (o meglio sulla pagina) dalla *Compagnia filodrammatica dei paperi* nel 1990, *L'importanza di chiamarsi Papernesto* (1994), *Zio Paperone in... Capitani coraggiosi* (1996) o, ancora, l'intero ciclo del "Teatro Alambrah" (1993-1994) comprendente le pièces *Miseria e nobiltà*, *Il visconte dimezzato* e *Le furberie di Scapino*.

Una variante insolita della proiezione in un altrove straniante tramite strategie di contatto è quella della cosiddetta "Saga della Spada di Ghiaccio", capolavoro forse ineguagliato della fantasia fumettistica disneyana. La saga, inizialmente pensata in tre episodi - *Topolino e la Spada di Ghiaccio*, *Topolino e il torneo dell'Argaar*, *Topolino e il ritorno del Principe delle Nebbie* (1982-1985) - si è poi conclusa, a quasi un decennio di distanza, col quarto e (forse) definitivo capitolo: *Topolino e la Bella Addormentata nel cosmo* (1993)⁶⁷. L'opera si configura come una riscrittura parodica di genere, costruita, cioè, coinvolgendo nel trattamento parodico diversi elementi di un genere letterario piuttosto che un'opera singola, come di solito accade nelle parodie disneyane; il genere parodiato - il Fantasy - aiuta a sviluppare alcune considerazioni sul generale processo di disneyizzazione fantastica fin qui affrontato. Nella "Saga della Spada di Ghiaccio", anche nota come "Tetralogia dell'Argaar", la consueta proiezione nell'altrove e lo svolgersi della vicenda hanno caratteristiche del tutto peculiari. Topolino e Pippo - il vero eroe della saga - vivono un'avventura a cavallo tra due mondi paralleli:



Fig. II.3 – *La Saga della Spada di Ghiaccio - Topolino e il ritorno del principe delle nebbie* (1985) – Il salto attraverso il varco interdimensionale.

Topolinia, da cui il viaggio ha origine, e il mondo di Argaar, in cui giungono, caratterizzato da uno scorrere del tempo diverso da quello terrestre, che permette alla lunga serie di peripezie narrate di coprire in realtà pochi istanti nella dimensione disneyana, alla quale Pippo e Topolino tornano senza che nessuno possa aver notato la loro assenza. Ciò accade perché la dimensione alternativa di Argaar non è metaforicamente parallela a quella

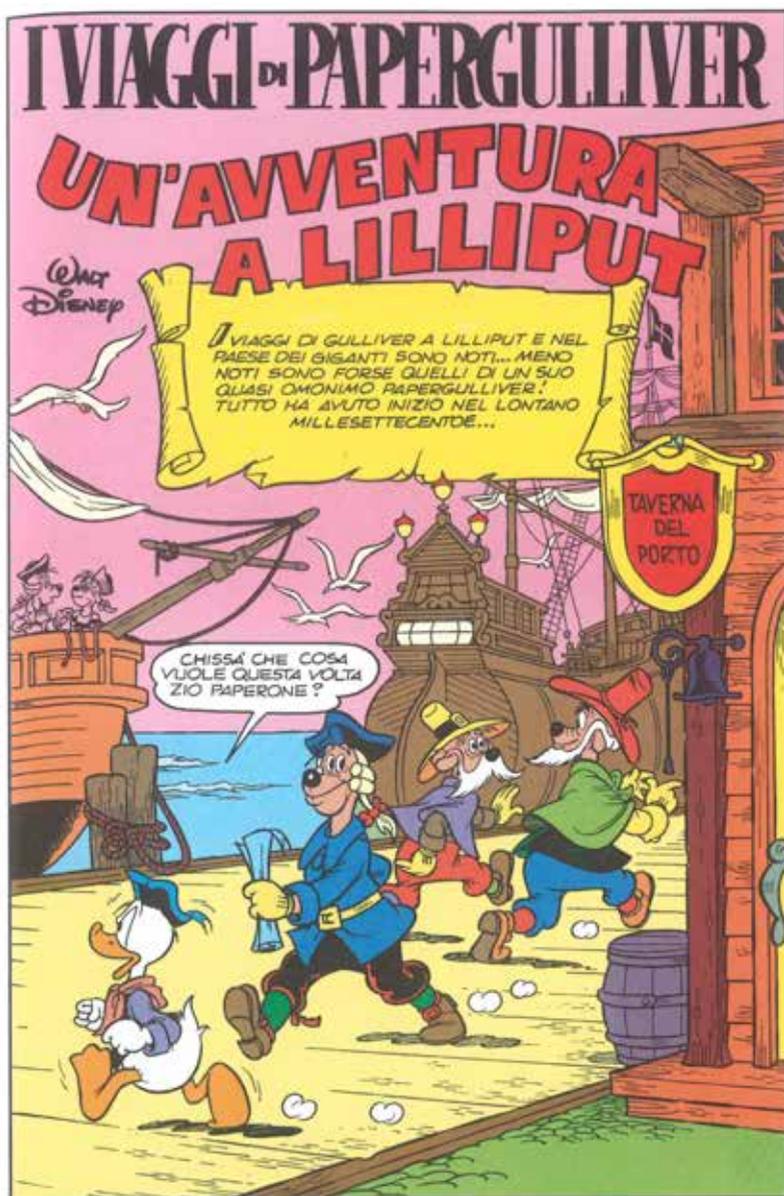
da cui provengono i due viaggiatori, come la norma delle parodie di primo tipo prevede, ma è proprio *letteralmente parallela*, ossia ammessa, e anzi imposta, dalle regole del fantasy - e infatti i due protagonisti la raggiungono attraverso un varco spazio-temporale (fig. II.3). L'universo di Argaar non resta confinato in una dimensione onirica, ma *esiste parallelamente*, somiglia a quello disneyano ma non vi coincide, salvo che nel momento di contatto/attraversamento, l'unico in cui sia ammessa l'intersezione tra mondi, come previsto dalle consuetudini di genere - si pensi al classico *Dungeons and Dragons*⁶⁸. La realtà alternativa preserva le proprietà fondamentali del fantasy su cui è modellata, e mantiene le sue potenzialità, e gran parte del suo fascino, proprio sottraendosi alla disneyzzazione estrema.

b) Proiezione (reale) nella grande Storia

La seconda tipologia adottata dagli autori italiani delle *Grandi Parodie*, solitamente definita "in costume", consiste nel collocare gli eroi disneyani entro le coordinate delineate dall'opera parodiata, ossia nel cronotopo in cui l'opera è ambientata, che diventa il nuovo universo di riferimento da cui trarre identità, abbigliamento, avvenimenti. Questo universo non è alternativo a quello disneyano, ma in esso compreso: lontano, nel tempo e nello spazio, dalla tradizionale metropoli disneyana. Nella scelta di far muovere agilmente paperi e topi in epoche e luoghi remoti, reali e fantastici, passati e futuri, trasparente, in forme implicite ma non per questo meno incisive, il presupposto dell'esistenza di un mondo disneyano alternativo a quello umano - abitato da paperi, topi, anatre, cani, mucche, cavalli e uccelli antropomorfi - che riproduce il nostro in tutti i suoi aspetti, ivi compresi quelli della narrazione letteraria; ciò spiega la plausibilità, se non addirittura l'ovvietà, dell'esistenza, accanto ai manzoniani *Promessi sposi*, degli omologhi e paralleli *Promessi paperi* (1976) e *Promessi topi* (1989), che rivivono le medesime vicende originali, modificandone naturalmente alcuni aspetti per renderli compatibili col mondo mitico d'approdo.

Come detto, nelle parodie di primo tipo il travestimento in costume resta confinato in territori onirici, immaginari, teatrali. Nelle parodie del secondo tipo, invece, il travestimento in costume non è un'intromissione fantastica nella quotidianità disneyana di Paperopoli e Topolinia, ma la semplice conseguenza dell'aver collocato paperi e topi nell'asse della Storia; risponde cioè a un'opzione realistica, diametralmente opposta, per certi versi, a quella osservata nella prima formula parodica. Gli accorgimenti "di contatto", adoperati anche nelle parodie del secondo tipo, son qui volti a giustificare una

Fig. II.4 – *I viaggi di Papergulliver: un'avventura a Lilliput* (1984) –
Cornice incipitaria di contestualizzazione storica.



Prima pubblicazione: Topolino nn. 1491 e 1492 del 24 giugno e 1° luglio 1984

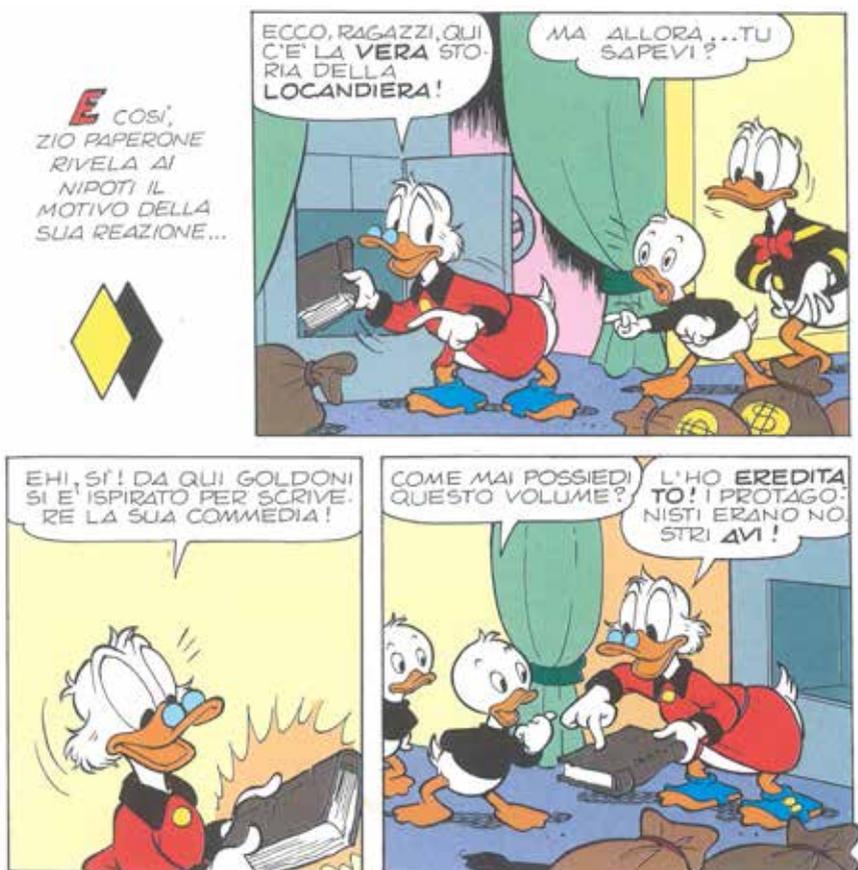


Fig. II.5 - Zio Paperone e la locandiera (1989) - Il manoscritto della "vera storia".

proiezione reale - anche se la realtà è romanzata, letteraria - e non onirica o fantastica: il contatto è perciò affidato spesso a poche righe di contestualizzazione storica, ospitate nei cartigli iniziali. Così avviene nell'incipit de *I viaggi di Papergulliver: un'avventura a Lilliput* (1984, riportato in fig. II.4), pressoché identico a quello de *La leggenda di Paper Tell* (1988): «Tutti conoscono Guglielmo Tell, l'eroe dell'indipendenza Svizzera... altrettanto non si può dire invece del quasi omonimo Paper Tell che, secondo una leggenda, visse più o meno negli stessi anni e nelle stesse zone...». *Paperino Barbiere di Siviglia* (1962) è calato *ex abrupto* nell'anno 1784 «sotto le finestre di

Don Paperon Paperones, notissimo capitalista risparmiatore di Siviglia...», mentre le primissime vignette de *Le avventure di Top Sawyer* (1990) sono ambientate in un luogo che «non è Topolinia, ma il piccolo villaggio di Top-pesburg, sulle rive del fiume Illinois», dove il lettore si trova alle prese con un «antenato di Topolino, Top Sawyer».

In *Paperin Caramba y Carmen Olé* (1979), ambientata «Là, presso i bastioni di Siviglia», l'aggancio alla vicenda originale è simile al modello standard, ma declinato in termini geografici invece che storici, con venature esotiche e reminiscenze letterarie: e dato che alla Siviglia reale si è sostituita quella teatrale dell'opera, non stupisce che accanto alla *Tabaqueria* di proprietà di Carmen/Paperina campeggi l'insegna della *Barberia* di un malvagio Figaro/Rockerduck.

La proiezione in costume nasce spesso anche dalla lettura di un testo, cui è affidato il ruolo di tramite tra l'oggi dell'ambientazione disneyana e l'altrove spaziale e temporale in cui vengono calati i presunti antenati dei paperi, che così possono indossare i panni dei protagonisti dell'opera parallela - nell'universo disneyano, sostanzialmente, la vera e originale opera. Ne *Il dottor Paperus* (1958) Paperino rivive attraverso la lettura di un manoscritto la vicenda del suo antenato, mentre *Zio Paperone e "L'Avaro" di Molière* (1985) si basa su un testo comprovante l'esistenza di un Arpagone Paperone, antenato di zio Paperone vissuto nel XVII secolo, che avrebbe fornito a Molière l'ispirazione per la propria opera; anche in *Zio Paperone e la locandiera* (1989) salta fuori un manoscritto incentrato sulla «vera storia della locandiera» e con protagonisti gli avi dei paperi, da cui Goldoni avrebbe tratto poi spunto per la composizione del suo capolavoro (fig. II.5); lo stesso dicasi per *Lo strano caso del Dottor Paper e di Mister Paperyde* (1984), la cui vicenda nasce dalla lettura del manoscritto di un avo inglese dei paperi - e ci sarebbe da chiedersi, a questo punto, quanti manoscritti riposino sepolti e dimenticati nelle soffitte di Paperopoli, pronti a essere riportati un giorno nuovamente in vita...

Vi sono infine anche rari casi in cui la parodia di secondo tipo, forse dopo aver esaurito la gamma di possibilità a sua disposizione, invece che cercare nuove strategie per motivare il rapporto in qualche misura genetico col testo-fonte, preferisce bypassare questo passaggio in favore dell'esibizione esplicita del processo di riuso letterario che sta a monte dell'operazione parodica, come accade nell'incipit di *Topolino e la guerra dei mondi* (1987):

Nel lontano 1896 il romanziere inglese Herbert George Wells scrisse la

prima storia di fantascienza dedicata a un'invasione extraterrestre, *La guerra dei mondi*. Quella grande avventura, che ha dunque oltre un secolo, è ormai diventata un celebre classico, che vi riproponiamo nell'interpretazione di Topolino e dei suoi e vostri simpatici amici.

c) Ri-attualizzazione parodica nel cronotopo disneyano

Al termine di questa rassegna di tipologie di travestimento parodico disneyano si trova, infine, la terza e ultima macro-tipologia riscrittoria, che si muove in direzione diametralmente opposta rispetto al travestimento in costume dei personaggi disneyani e alla loro collocazione in realtà ed epoche parallele o distanti dalla nostra, e dalla loro.

La terza tipologia raccoglie parodie ambientate nella quotidianità del cronotopo propriamente disneyano: l'attuale Paperopoli o, meno di frequente, Topolinia. I personaggi Disney, mantenendo la propria identità e senza accorgimenti di contatto che ne determinino il travestimento, e a seconda della capacità di incrociare un fascio di caratteristiche note del personaggio e dell'opera parodiata, riproducono atteggiamenti e azioni dell'opera-fonte adattandoli a un nuovo spartito, dando vita così a una vera riattualizzazione, disneyanamente condotta, del classico. Già alcune tra le prime parodie dell'impresa italiana propendono per questa strategia riscrittoria.

Nella *Paperiade* (1959)⁶⁹ la vicenda epica troiana, suddivisa in tre albi, viene adoperata come palinsesto per una libera trasposizione collocata ai giorni nostri, nel mondo dei paperi. Le vicende omeriche costituiscono un'esile trama sulla quale s'inseriscono singoli riferimenti espliciti a passaggi noti dell'*Iliade*, reinterpretati naturalmente in chiave comica, come nel travestimento finale da cavallo che vede coinvolti Pippo e Paperino - il quale, abbastanza sorprendentemente, ricopre in fasi diverse i ruoli di Menelao, Achille e Ulisse.

Anche nella *Paperodissea* (1961)⁷⁰ l'avventura omerica funge soprattutto da canovaccio. Paperino, ripercorrendo nella realtà disneyana la vicenda di Ulisse, dopo aver combattuto una "guerra decennale" con gli indiani per la restituzione di un bufalo a Zio Paperone, passa attraverso mille peripezie per tornare a casa, a Paperopoli; lì lo attende Gastone, a capo dei creditori che da tempo, a seguito di una torbida vicenda di evasione fiscale che non risparmia neppure i più insospettabili dei personaggi disneyani, si sono accampati e bivaccano come veri *porci* nella fattoria di Nonna Paperina. Lo attende, naturalmente, anche Paperina, intenta, come Penelope, al lavoro a maglia: prepara per il ritorno del suo amato un maglione che, nell'attesa,

viene continuamente disfatto e rifatto per stare al passo coi cambiamenti della moda, che scandiscono l'inesorabile scorrere delle stagioni⁷¹.

La progressiva preferenza accordata nel tempo a questa modalità narrativa di terzo tipo testimonia il consolidarsi dell'universo fantastico disneyano, divenuto così noto e articolato da non richiedere più, per apparire sufficientemente plausibile, l'esibizione della filiazione genetica o dei meccanismi di proiezione solitamente adottati. A questo risultato si è giunti per tappe, e perciò non stupisce, ad esempio, che proprio all'inizio della parabola parodica gli autori italiani, e specie Guido Martina, abbiano optato per l'inclusione nel piano della riscrittura dei molteplici *characters* disneyani, "pescati" dalle due dimensioni metropolitane di Paperopoli e Topolinia e dall'intera galassia disneyana di storie e personaggi, espressa in quegli anni nei lungometraggi che resero celebre la casa statunitense - *Biancaneve e i sette nani*, *Le avventure di Pinocchio*, *I tre porcellini*, *Cenerentola*, *La bella addormentata nel bosco*: «Agli occhi del lettore *aficionado*, la parodia si configura quindi come un *happening* speciale, in cui ritrovare tutti insieme i propri beniamini, in alcuni casi anche facendo cadere la dogana narrativa che divide tradizionalmente Paperopoli da Topolinia⁷²».

L'inclusione dell'intero immaginario disneyano, cinematografico e non, rimanda, oltre che a ragioni promozionali e di "cassetta", alla volontà di contrapporre al mondo mitico del testo-fonte un equivalente mondo narrativo e figurativo, frutto della commistione tra la dimensione topo-paperinesca e le altre opzioni fantastiche disneyane, considerate nel loro complesso varianti dello stesso universo mitico - e infatti convivono nello spazio multi-dimensionale ma coeso dei parchi tematici Disney sparsi per tutto il globo. La progressiva autonomia conquistata dai "mondi mitici" di Paperopoli e Topolinia renderà questo accorgimento meno necessario.

A proposito della duplicità topo-paperinesca appena evocata, pur avendo fin qui considerato equivalenti, nella descrizione dell'operazione parodica, i due mondi dei paperi e dei topi, occorre ricordare che in realtà i due universi confinanti di Topolinia e Paperopoli non coincidono in parecchi punti, e le note differenze che intervengono nelle tradizionali storie settimanali tendono a ripetersi anche nell'operazione parodica⁷³. Questa distanza è facilmente misurabile in alcuni casi particolari della riscrittura disneyana, ossia quando un medesimo testo di partenza subisce una duplice trasposizione parodica: una nel mondo dei Paperi e una in quello dei Topi. Le parodie duplici, tratte da opere considerabili fondatrici di generi letterari e letterature nazionali, costruiscono una sorta di micro-canone entro quello, maggiore,

ricavato dalla totalità delle riprese parodiche; tra le parodie duplici prodotte in Italia, con l'esclusione, cioè, delle varianti straniere⁷⁴, spiccano, oltre a *I promessi paperi* (1976) e *I promessi topi* (1989), la coppia formata da *L'Inferno di Topolino* (1949) e *L'Inferno di Paperino* (1987) e quella formata da *La leggenda di Papertù* e *Topolino e i cavalieri della Tavola Rotonda* (entrambe del 1988). Nel caso dell'ultima coppia parodica, derivata dal ciclo arturiano, la specularità delle due storie simultanee, oltre che bilanciarle reciprocamente, è anche specchio della fondamentale differenza intercorrente tra i due universi dei paperi e dei topi: fantastico *tout court* il primo, straniante ma con effetto di realismo il secondo.

La leggenda di Papertù (1988)⁷⁵ affida ai "contorni" o "soglie" del testo - il momento d'ingresso e quello d'uscita - il compito di costruire i presupposti di plausibilità della vicenda:

Secondo l'antica leggenda, il castello di Paperot stava andando lentamente in rovina, dato che nessun pretendente riusciva a superare la prova necessaria per aggiudicarsi il trono... Ormai, solo due nobili cavalieri [sir Papertù e sir Gastonotto] rimanevano a contendersi il titolo regale... [...] Così si conclude la Leggenda di Papertù... almeno come l'abbiamo interpretata noi, secondo antichi manoscritti che ci sono pervenuti dalla notte dei tempi...

All'inizio *in medias res*, che immerge cioè repentinamente il lettore in un medioevo da favola, corrisponde una conclusione che rinvia alla presunta esistenza di un testo, fondatore di una storia (e di una realtà) parallela, non solo raccontata ma addirittura documentata, anche se la testimonianza è affidata alla parola più verosimile ma meno vera che si possa esprimere: quella letteraria.

Al mondo parallelo paperinesco delineato in *Papertù* si contrappone, in *Topolino e i cavalieri della Tavola Rotonda* (1988)⁷⁶, l'ingresso in un mondo umano, storico e plausibile, veicolato da un viaggio nel tempo. La missione che porta Topolino e Pippo a spasso nel tempo nasce dal bisogno di risolvere un enigma millenario - la tavola dei cavalieri era effettivamente rotonda? - che al di là degli aspetti indubbiamente comici legati alla trovata, evidenzia una certa assenza di gratuità nella trasposizione disneyana. La parodia topolinesca cerca spesso un pretesto razionale o storico per la proiezione nel fantastico (l'indagine, in questo caso) e una condizione di plausibilità della proiezione, affidata, qui come altrove, alle risorse fantascientifiche, più che fantastiche, di una tecnologia tutto sommato a misura d'uomo come quella

della macchina del tempo. Qui il meccanismo del viaggio nel tempo - quasi l'emblema dell'operazione parodica nel suo complesso - cerca di ricondurre a ragione e realtà proprio gli elementi fantastici dell'originale, *in primis* la magia: nella parodia proprio Merlino, archetipo dei maghi moderni, deve l'appellativo di "mago" esclusivamente alle sue doti umane, e non magiche, di "allenatore di cavalieri"⁷⁷.

B) TIPOLOGIE DI ABBASSAMENTO PARODICO

Le tipologie fin qui descritte hanno dato modo di individuare alcuni fenomeni ricorrenti nelle parodie italiane, specie relativamente ai meccanismi di trasposizione nell'altrove e alle condizioni di plausibilità di tale contatto. Nell'operazione parodica della Disney Italia interviene inoltre, per ciascuna tipologia individuata, una moltitudine di procedimenti empirici ricorrenti nel gioco di distorsioni e scarti tra testo parodico e testo d'origine, i quali, stabilito il contatto, servono a costruire la riconoscibilità ed efficacia della riscrittura - come si è accennato, ad esempio, a proposito delle nuove identità delle parodie "in costume" (nome, abito, titolo o carica, nazionalità). Può essere utile, per chiarezza argomentativa, suddividere schematicamente queste tipologie di abbassamento parodico in tre macro-categorie d'intervento: procedimenti verbali (onomastica e registro), visuali (ibridazione ed esagerazione dell'immagine) e narrativi (accelerazione e accumulo, ri-uso e trasgressione, rinvio e incongruità)⁷⁸.

a) *Procedimenti verbali*

Al primo gruppo sono riconducibili naturalmente la storpiatura dei nomi e quella dei titoli. Ne *I promessi paperi* (1976)⁷⁹ il cattivo Don Paperigo si serve dei Bravotti per spaventare Don Cicciondio, e di Gertruda da Monza e del Mainomato per rapire Lucilla Paperella, e allontanarla dal suo promesso Paperenzo Strafalcino, «poeta ditirambico a tassametro», mentre ne *I promessi topi* (1989)⁸⁰ gli affari alberghieri tra Lucia Minnella e Renzo Topogolino sono ostacolati dal concorrente Don Pietrigo, aiutato dalla fattucchiera di Monza e da Macchia Nera "L'innominabile" (pronunciare il suo nome porta sfortuna...) a impedire che il notaio Don Pippondio suggelli il contratto, commerciale e non matrimoniale in questo caso, tra i due protagonisti. Nella prima parodia il problema di Milano è lo scoppio delle "poste", mentre nella seconda a turbare la serenità della città meneghina sono i capricci di "una peste", la viziata marchesina Esmeralda de Gomez, nipote del governatore e lontana parente dei reali di Spagna. In *Paperino e le 20 mila beghe sotto i mari* (1975)

il sommergibile di Paperone, sul modello del Nautilus del capitano Nemo, diviene un più appropriato Dollarus, mentre in *Paperino il Paladino* (1960) l'intera storia si regge su una lingua medioevale da operetta, sperimentata in quegli anni anche in altri contesti - si pensi al film *L'armata Brancaleone* di Mario Monicelli, del 1966.

b) Procedimenti visivi

Al secondo gruppo fa riferimento il trattamento dell'immagine, e riguarda i casi in cui l'ammiccamento parodico al lettore si determina meglio a livello visivo. Questo fenomeno diviene preponderante nelle opere in cui assume particolar rilievo la serie di accorgimenti grafici approntati per modificare, e letteralmente travestire, i personaggi e il mondo d'arrivo secondo il modello dell'opera di partenza, e anche in quelle parodie in cui i riferimenti espliciti a un immaginario visivo preesistente, e d'autore, innescano una sorta di positiva competizione tra fumetto e pittura, fumetto e cinema, fumetto e fumetto. La scena del morso di Dracula della Ma(la)cchia Nera ai danni di Clara-Lucilla in *Dracula di Bram Topker* (2012)⁸¹ (fig. II.6), ad esempio, come rivelato dallo sceneggiatore Bruno Enna, si ispira al celeberrimo dipinto *Il bacio* di Gustav Klimt, mentre colori e sfumature ricordano la grafica dei cartelloni cinematografici degli anni Cinquanta e Sessanta; l'opera, parodia del romanzo dell'irlandese Bram Stoker, è inoltre profondamente influenzata dall'immaginario cinematografico dell'omonimo film di Francis Ford Coppola del 1992, con Gary Oldman nei panni del signore delle tenebre e Anthony Hopkins in quelli del professor Van Helsing. Ne *L'Inferno di Topolino* (1949) il recupero colto coinvolge anche la veste grafica scel-



Fig. II.6 - *Dracula di Bram Topker* (2012) - Il morso/bacio del Conte.



Fig. II.7 - *La Freccia Pera* (1994) - L'immagine fumettistica "fuori di sé".

ta dal disegnatore Angelo Bioletto, molto vicina all'immaginario onirico di uno dei più noti illustratori della *Divina Commedia*, l'incisore Gustave Doré; la prima parodia impone inoltre un'invariante visiva: i medesimi diavoli di Bioletto rispuntano quasi dieci anni dopo nel *Dottor Paperus* (1958), e sono ormai da tempo il marchio iconico della fantasia demoniaca disneyana. In *La Freccia Pera* (1994), "Libero adattamento dal romanzo di Stevenson", la prima e l'ultima vignetta, contrariamente alle consuetudini finzionali, ritraggono una mano umana nell'atto di leggere e osservare una vignetta, la medesima vignetta finale della storia disneyana, così proiettata al di fuori di sé (fig. II.7). Le risorse e le potenzialità fantastiche del disegno fumettistico evidenziano in questo caso il passaggio dal piano dell'immedesimazione avventurosa a quello della sua cosciente auto-rappresentazione, difficilmente reso con altrettanta efficacia da strategie diverse da quelle dell'immagine. In altri casi, come in *Paperinik e l'arca dimenticata* (1986), le prime vignette riproducono la sequenza d'apertura di un film, *I predatori dell'Arca perduta*, di Steven Spielberg, con Paperinik al posto di Indiana Jones (o con Paperino in luogo di Harrison Ford, se si preferisce); proprio l'eroe mascherato Paperinik è un esempio del ricorso a mondi visivi già noti al lettore per consentire ai personaggi di mutar pelle pur mantenendo un'aria familiare. L'immaginario visivo metropolitano che accomuna Superman, l'Uomo Ragno e Batman è

infatti ripreso nella saga paperinesca, che, specie da Batman, prende in prestito atmosfera, costume, arsenale, personalità e sistema dei personaggi. In altri casi ancora l'abbassamento e lo straniamento sono ottenuti collocando sporadicamente o sistematicamente, nello sfondo o al centro delle vignette, oggetti incompatibili - in termini geografici, cronologici o simbolici - con la vicenda narrata, dando luogo a paradossi o anacronismi.

c) Procedimenti narrativi

Ad accrescere l'entità di questi paradossi collaborano spesso anche le risorse parodiche appartenenti al terzo gruppo, agenti a livello narrativo e capaci di liberare le potenzialità delle altre due; anche in un prodotto come il fumetto, infatti, in cui la veste grafica assume grande importanza, la maggior parte delle risorse parodiche resta comunque legata a procedimenti di "distorsione narrativa". L'anacronismo, già linguistico e visivo, gioca un ruolo importante anche a questo livello. La presenza continua dei riferimenti all'attualità contrappunta in chiave polemica o comica le storie, conferendo loro il caratteristico *mélange* cronologico e spaesante; le risate per le conseguenze dei paradossi crono-tecnologici si sommano ai sorrisi provocati dall'agile ma perspicuo riferimento alla quotidianità, indirizzato soprattutto agli adulti, mentre per i giovani lettori l'intromissione dell'attualità in epoche remote parrebbe avere, oltre a quello comico, l'effetto tranquillizzante dell'elemento noto all'interno di coordinate spazio-temporali non sempre padroneggiate. In questa direzione, ad esempio, vanno i continui riferimenti all'Italia post-bellica de *L'Inferno di Topolino* (sistema scolastico e dei trasporti, monopolio di stato e gioco d'azzardo) o certe riattualizzazioni di stampo narrativo, come nella *Paperodissea* (1961), in cui i *flash back* cinematografici proiettati su uno schermo gigante reinterpretano in chiave moderna le anticipazioni (o analepsi) dell'*Odissea*, quando cioè Ulisse racconta le disavventure occorsegli prima dell'approdo all'isola di Alcino (fig. II. 8). Rientrano in questa categoria anacronismi di natura linguistica come il camping dei campeggiatori, che sostituisce nella *Paperopoli Liberata* (1967) il campo dei crociati.

Nell'operazione di riscrittura trova grande impiego anche l'uso della citazione di un motto o di un passo celebre dell'opera parodiata, naturalmente decontestualizzato e/o storpiato. La casistica non manca. Ne *I promessi topi* (1989) si fa parodicamente riferimento prima ai ventiquattro, poi ai quarantotto («si spera che nel frattempo siate aumentati») e infine ai sessantotto lettori del testo, come si legge nei cartigli affidati alle parole di un narratore

onnisciente, come il modello manzoniano prevede; «Gulp! Trentanove diviso quattro... il dubbio amletico è finito e comincia il problema aritmetico!», conclude un Paperino indebitato col fisco, ritornato in sé dopo essere stato indotto dalla lettura del capolavoro di Shakespeare a vedersi come *Paperino-Amleto Principe di Dunimarca* (1960), nell'omonima parodia in tre parti; a un Topolino/Dante che fa confusione, presentandosi come colui che ha cantato «le donne, i cavalier, l'armi, gli amori», risponde un inorridito Pippo/Virgilio, il quale, perfettamente calato nei panni del maestro, gli risponde piccato, in rima baciata: «Per Giove, sei un ignorante: l'ha scritto Ariosto, non l'ha scritto Dante!».

Virgilio impersonato da Pippo rimanda a un'altra strategia parodica ricorrente, legata al sistema dei personaggi: il rovesciamento dei ruoli originali, praticato con dichiarato intento comico. Pippo può diventare maestro e guida di Topolino, sovvertendo il senso della relazione che normalmente li lega, nello stesso modo in cui l'eroe letterario convenzionale, di norma impersonato da Paperino, viene spesso tramutato in un pigro e poco coraggioso pasticcione. Questo intervento sul sistema dei personaggi può determinarsi anche in direzione opposta, prediligendo cioè la similarità piuttosto che il contrasto; ciò avviene quando si consegue una perfetta corrispondenza tra personalità letterarie e omologhi fumettistici, con un effetto parodico garantito in questo caso dall'intercambiabilità, e non dall'opposizione, tra i due sistemi in gioco. È naturale sia questo il meccanismo più usato in un sistema parodico in cui convivono due universi mitici equivalenti⁸². Il risultato, facilmente misurabile sui grandi eroi Paperino, Paperone, Topolino e Pippo, funziona allo stesso modo con le incarnazioni "minori", senza distinzioni tra le tipologie parodiche individuate; così avviene, ad esempio, per Gastone, a suo agio nei panni, di volta in volta, dell'altezzoso Duca di Paperingham in *Paperino e i tre moschettieri* (1957), dell'antipatico e fortunato cugino Gastolo ne *I promessi paperi* (1976), di Gastone Bolkonski, antico rivale di Paperino Paperzukoff, in *Guerra e pace* (1986) o, ancora, dell'antagonista Sir Gastonotto ne *La leggenda di Papertù* (1988) - ma è anche Gastolfo nel *Paperin Furioso (Poema poco cavalleresco)* del 1966.

Per una rapida ma completa messa a fuoco della pratica parodica disneyana, infine, occorre considerare l'apporto dato all'operazione italiana dal confronto, specie in tempi recenti, con linguaggi e codici diversi da quello linguistico; oltre alla letteratura, al centro delle riflessioni fin qui condotte, altri

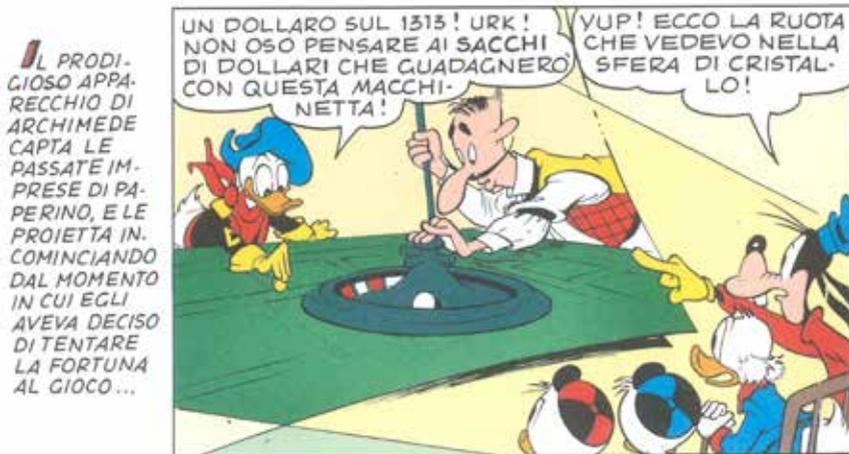


Fig. II.8 - Paperodissea (1961) – I flashback cinematografici dell'Odissea.

media si sono infatti imposti all'attenzione dei riscrittori disneyani - cinema e televisione su tutti⁸³.

La data-soglia del Duemila coincide con una piccola cesura nell'operazione parodica. A partire dal nuovo millennio le parodie si riducono notevolmente di numero, e le opere letterarie vedono diminuire la loro incidenza percentuale in favore di prodotti diversi, segno ulteriore del mutare dei tempi e delle abitudini anche culturali dei fruitori di «Topolino». La qualità intrinseca delle opere da parodiare non è più il primo e solo criterio di scelta, ma nell'epoca del pieno sviluppo della società di massa (e della comunicazione) hanno il loro peso anche il successo delle vendite, le potenzialità del *merchandising* e la diffusione planetaria di prodotti artistici e culturali di strettissima attualità, fruiti cioè in parallelo con l'uscita degli albi disneyani.

Paperino missione Bob Fingher (1966) è la parodia di *Agente 007 Missione Goldfinger* di Ian Fleming e, soprattutto, dell'omonima trasposizione cinematografica (la storia fungerà da spunto per la creazione dell'agente segreto 01 Paperbond, parodia di James Bond); *Topolino e Minni in "Casablanca"* (1987), è ispirata all'omonimo film con Humphrey Bogart; *Qui, Quo, Qua e il tempo delle mele* (1988) fa il verso al film francese del 1980, mentre è del 1991 *Topolino presenta "La Strada": un omaggio a Federico Fellini*, cui seguirà *Topolino e il ritorno alla Dolce Vita*, del 2012. Dal cinema alla tv il passo è breve: nel 2005 «Topolino» ha ospitato i tredici episodi

di *Paperina di Rivondosa*, parodia dello sceneggiato televisivo *Elisa di Rivombrosa*, di cui riproduce anche la scansione narrativa a puntate, mentre *La vera storia di Novecento* (2008) è la parodia a fumetti del monologo teatrale *Novecento* di Alessandro Baricco e, al contempo, del film *La leggenda del pianista sull'oceano* di Tornatore; *Quacklight. Vampiri fascinosi a Paperopoli* (2010) fa il verso alla famosa saga cinematografica vampiresca *Twilight* in uno dei rari casi di parodia disneyana che ride "dell'originale" più che "con l'originale", di cui mette in risalto i tanti stereotipi adolescenziali: «il primo amore e tutti gli scompensi del caso, come i brufoli, le scritte TVTB sullo zainetto e l'ascolto di musica orrenda».

Le novità della "nuova stagione" non sono però finite, e anzi sempre più spesso ci s'imbatte nella proposta di rinnovate strategie parodiche, talvolta anche molto differenti dai modelli "classici" di cui si è fin qui trattato. Un esempio è rappresentato dal profilarsi in questi ultimi anni, accanto alla preferenza accordata a linguaggi differenti da quello letterario, di una nuova formula parodica, più fedele al mondo mitico, simbolico e narrativo dell'opera originale di quanto non accadesse in precedenza. In questo tipo di trattamento parodico - che coinvolge il sistema generale delle arti, lo *star system* nazionale e internazionale e gli autori delle opere originali - la trasposizione è affidata come sempre all'interpretazione dei *characters* disneyani, i quali sono però trattati come attori noti, usati cioè per recitare parti e vite altrui e non per impersonare (anche) se stessi, come invece era pratica consueta nei primi decenni, nelle parodie "alla Martina". Alla parodia d'autore si sostituisce la fumettizzazione *tout court*, giocata quasi esclusivamente sul piano dell'immagine, molto attenta cioè alla resa estetica, in altro codice o linguaggio, dell'opera-fonte, di cui preserva lo spirito ma di cui non promuove una vera rilettura interpretativa; ciò accade ad esempio nel recentissimo *Moby Dick* (2013)⁸⁴, vero capolavoro, per altro, dal punto di vista del disegno (fig. II.9) e, in parte, in *Dracula di Bram Topker* (2012), caratterizzato dalla medesima perizia grafica.

Una variante di queste nuove modalità d'interazione tra mondo disneyano e opera parodiata è rappresentata dall'altrettanto recente *Topolino e la promessa del gatto* (2013)⁸⁵. Nell'opera Topolino e Minni, mantenendo le proprie identità e personalità, vengono coinvolti in una vicenda tra il giallo e il noir e fatti "recitare" accanto al protagonista principale *Savio Topalbano*, controfigura caudata del Commissario Montalbano di Andrea Camilleri. Ambientazione, personaggi, vicende e dialoghi sono ricalcati sulla realtà siciliana dell'originale, che fa capolino nella storia anche nell'uso di espressioni



Fig. II.9 - Moby Dick (2013)

e frasi dialettali, volutamente non tradotte per restituire l'atmosfera degli originali romanzeschi e televisivi. Gli eroi disneyani fungono quasi da comparse per la vera *star*, che non può provenire dall'universo mitico d'approdo a causa della simultanea e duplice identità di Zingaretti, al contempo "personaggio Salvo Montalbano" e "personaggio cinematografico e televisivo noto", cosa che avrebbe reso impossibile la sostituzione ulteriore - una terza identità - con uno dei *characters* disneyani; ecco perché Zingaretti/Montalbano non si incarna in nessuno dei personaggi messi a disposizione dal mondo mitico d'approdo, ma si cala nella storia restando se stesso, naturalmente dopo essere stato reso conforme all'universo in cui viene ospitato tramite la metamorfosi topolinesca, sia fisica che onomastica (fig. II.10). Dopo aver completato, cioè, come tutte le parodie evocate, il proprio inesorabile processo di disneyzzazione.

2.3 Dalla letteratura al fumetto. *Storia e gloria di Guido Martina*

Alla disneyzzazione dei classici, cui ci siamo dedicati nel paragrafo precedente, corrisponde specularmente la vocazione italiana alla letterarizzazione del fumetto, ossia al suo trattamento letterario.

La ricostruzione della genesi dell'operazione parodica disneyana rivela una lunga storia di complessi culturali, resistenze di corporazione, sfide all'ignoto e amore per la letteratura - e per il fumetto, naturalmente. Tra le grandi personalità che hanno avuto il merito di scrivere pagine decisive per la piena affermazione della riscrittura fumettistica, in Italia e nel mondo, spicca indubbiamente quella del più volte citato Guido Martina, iniziatore del nuovo genere parodico disneyano di marca italiana.

Guido Martina, "il professore", è stato uno dei pionieri, nell'Italia del tempo, del difficile lavoro di mediazione tra letteratura e fumetto⁸⁶. Nella sua lunga militanza disneyana è stato traduttore degli originali americani, sceneggiatore di oltre mille duecento storie di «Topolino», autore di undici dei ventiquattro volumi della monumentale *Enciclopedia Disney* e creatore dell'eroe mascherato Paperinik, versione italiana dei tormentati supereroi americani Marvel (e poi DC); al suo ingegno si devono inoltre i nomi italiani di Paperon de' Paperoni, Archimede Pitagorico e molto probabilmente della Banda Bassotti⁸⁷. Dotato di un'autonomia creativa manifestata sin dalla lunga storia d'esordio *Topolino e il cobra bianco*, vistosamente lontana dai ca-



Fig. II.10 – *Topolino e la promessa del gatto* (2013) – Savio Topalbano, alias Luca Zingaretti.

noni disneyani, Martina ha trovato modo di esprimere tutte le risorse della sua fantasia e cultura nell'operazione parodica, di cui è stato iniziatore e padre putativo: «Si disse che io prendevo da Disney mentre i nuovi sceneggiatori si rifacevano a me. Insomma, è una bella soddisfa-

zione essere considerato in qualche modo il Disney italiano, no?⁸⁸». Martina, cui si devono più di trenta rivisitazioni dei classici, per anni fu il solo autore impegnato nella fatica parodica; dal 1949 al 1961 e dal 1978 al 1982 si contano quasi esclusivamente parodie di Martina, che firma nove delle prime dieci parodie pubblicate (1949-1959), con la sola esclusione, nel 1958, de *Il dottor Paperus* di Luciano Bottaro, parodia del *Faust* di Goethe (con echi del *Doktor Faustus* di Marlowe).

L'imprinting di Martina ha fortemente segnato la fisionomia del nuovo genere e il senso dell'intera e longeva operazione parodica, la quale, sul modello degli *spaghetti western* di Sergio Leone, coinvolge i modelli americani - in questo caso l'universo Disney - per poi cercare nelle proprie radici, prevalentemente letterarie, una linea di sviluppo tutta italiana: «Lì dove l'omaggio si alterna allo sberleffo, la citazione alla riscrittura, la replica al controcanto, autori come Guido Martina [...] hanno codificato la cifra espressiva unica di un vero e proprio canone disneyano⁸⁹».

Alla fantasia e alla cultura letteraria di Martina si deve l'avvio di un'operazione contraddistinta in origine da grandi ambizioni ma anche da una certa prudenza: rivolta in avanti, alla piena realizzazione dei propri obiettivi, e al contempo ripiegata su se stessa, alla ricerca di conferme della propria legittimità.

La matrice strettamente letteraria della creatività parodica di Martina, e di gran parte dei suoi continuatori, è costante ed evidente sin dagli esordi dell'operazione, e permea di sé quasi ogni aspetto delle parodie disneyane. La letteratura incide intanto sull'intreccio, confezionato sul ritmo disneya-

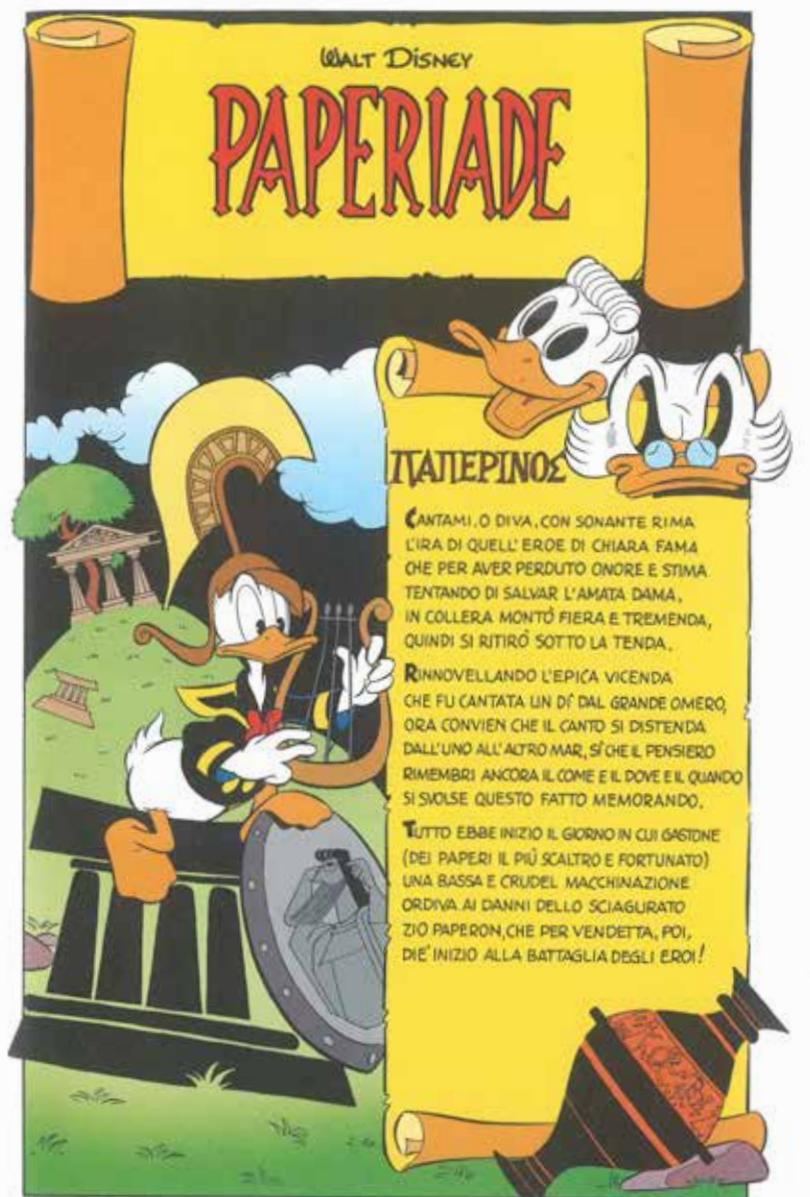
no ma condizionato dal passo del testo-fonte, che raramente viene stravolto nei suoi passaggi fondamentali; la letteratura promuove inoltre la moltiplicazione di sé aprendosi all'intertestualità, ossia al dialogo ora allusivo ora esplicito con altri testi, solitamente simili o del medesimo autore, citati o incorporati nelle parodie. Anche il linguaggio è forgiato sul modello letterario, lontano dal registro comune e ricalcato, di volta in volta, sulle peculiarità linguistiche del classico parodiato: si pensi alle terzine dantesche nella parodia d'esordio del 1949, ai versi iniziali della *Paperiade* (1959, fig. II.11) o, ancora, alle due ottave che introducono la storia moderna della *Paperopoli liberata* (1967), parodia del poema di Torquato Tasso (divenuto il "tasso Torquato").

Il bisogno/piacere di gettare un ponte tra opera-fonte e opera d'approdo, e tra i rispettivi universi mitici, si manifesta nelle strategie precedentemente definite "di contatto"; è sufficiente ripercorrerle brevemente per notare come la quasi totalità di esse abbia a che fare a vario titolo col mondo dell'arte e della cultura, e con la letteratura in particolare. L'avvio della storia parallela è infatti solitamente legato a oggetti o eventi che possiedono la proprietà "magica" di promuovere il contatto con l'altrove del testo parodiato: la pagina di un manoscritto, un racconto orale, l'inizio di un romanzo, una rievocazione storica, un quadro di un antenato, una rappresentazione teatrale, una locandina cinematografica, uno sceneggiato televisivo; anche la proiezione onirica, uno dei meccanismi di contatto più usati nelle parodie disneyane, è un *topos* letterario di lunga data, metafora delle potenzialità creative della fantasia umana.

Dall'insieme di queste scelte - esemplificative di una pratica costante - traspare la volontà di confrontarsi con l'originale letterario (gli altri media verranno in un secondo momento), e avviare con esso un processo di contaminazione reciproca che intervenga su entrambi gli universi mitici in gioco, rendendoli compatibili l'uno con l'altro senza rinunciare ai pregi che ciascuno vanta.

Accanto all'entusiasmo con cui le prime parodie seguono la propria vocazione letteraria, e senza interromperne il flusso, emerge anche, nella consuetudine parodica di Martina, una forma di ossequio per le *belles lettres* da cui traspare, specie agli inizi dell'avventura riscrittoria, un certo, colpevole disagio. Il disagio si traduce nella ricerca di accorgimenti per rendere meno traumatico il passaggio dal testo letterario al fumetto parodico, in anni - i Cinquanta - poco inclini a porre sul medesimo piano le due forme di espressione artistica⁹⁰. Questa attitudine di Martina, poi trasmessa all'intero gene-

Fig. II.11 – Paperiade (1959) – Proemio della prima parte.



Prima pubblicazione: Topolino nn. 202, 203 e 204 del 10 e 25 gennaio e 10 febbraio 1959

re, nelle parodie del “professore” si è evoluta nel tempo fino a tracciare un itinerario facilmente percorribile in diacronia, le cui tappe sono una testimonianza preziosa della storia per lo meno italiana della spigolosa dialettica tra “alto e basso” e tra “letteratura e paraletteratura”, che in epoca moderna, almeno dal *Pinocchio* in poi, ha interessato con alterne vicende il dibattito nazionale.

L'Inferno di Topolino (1949), che mette a battesimo l'intera operazione parodica, lo fa sotto il segno delle scuse. La parodia si conclude con un atto di sottomissione degli autori disneyani all'autore letterario Dante: incappucciati e legati a un palo che reca la scritta “TRADITORI MASSIMI”, a lettere capitali, i co-autori anonimi, assimilati agli omologhi danteschi Bruto, Cassio e Giuda, sono minacciati dal Poeta che agita davanti a loro una gigantesca penna stilografica (fig. II.12): «Come veder potete nell'immagine / Qui son legati i due tristi messeri / Ch'han scritto e disegnato queste pagine! / E innanzi a lor sta ritto l'Alighieri / Che li punzecchia con la penna in resta / In punizion dei lor peccati veri». Nella bonaria ma decisa reprimenda finale sono coinvolti tutti i protagonisti della vicenda parodica: vi compaiono l'autore letterario, Dante, come rappresentante della “sacralità” del testo originale; lo sceneggiatore Martina e il disegnatore Bioletto - i riscrittori - quali artefici del tradimento parodico; i lettori dell'albo «Topolino», simili ai monelli del *Pinocchio* disneyano, quali destinatari naturali ed entusiasti delle storie adattate al loro orizzonte d'attesa; e vi compare, infine, il *personaggio-marchio* Topolino, incarnazione dell'universo disneyano, impegnato, nelle vesti simultanee di alter-ego dell'autore *primo* Dante e dell'autore *secondo* Martina, a giustificare il senso dell'intera operazione; impegnato, cioè, nel processo di mediazione tra poema letterario e parodia a fumetti, mondo mitico di partenza e mondo mitico d'approdo, classico letterario e letteratura per l'infanzia, tradizione e innovazione:

Non infierir su questi due tapini:
Io so che l'intenzion lor fu onesta!
Se l'uno ha scritto versi sbarazzini
E l'altro li ha illustrati con pupazzi
L'han fatto per la gioia dei bambini!
Ascolta! Ascolta tutti quei ragazzi!
Non li senti gridare che davvero
Si sono divertiti come pazzi?



Fig. II.12 - *L'Inferno di Topolino* (1949) - Dante e i traditori massimi.

La parodia termina con le parole in versi di Dante-autore il quale, prima di congedarsi con i migliori auspici per una futura ricostruzione italiana, finisce con l'assolvere "con la condizionale" i due traditori, rei confessi di un'operazione oltraggiosa verso il Poeta, e verso la letteratura tutta: delitto che promettono di non ripetere, come se si fossero concessi un ardito e isolato strappo a una regola generale di ossequio - e, in effetti, la prova parodica de *L'Inferno di Topolino* rimane l'unica per parecchi anni.

Ci volle un periodo d'incubazione pluriennale prima di imboccare nuovamente il sentiero della parodia d'autore. *Paperino Don Chisciotte* (1956)⁹¹, seconda parodia in ordine di pubblicazione, appare infatti solo sette anni dopo l'esordio dantesco. Dopo aver messo in bocca a Dante autore il perdono "condizionale" verso il trattamento parodico fumettistico, Martina, nella sua seconda prova parodica, sceglie il protagonista del romanzo di Cervantes per autorizzare la prosecuzione di un'operazione che, rispetto al caso isolato dell'*Inferno*, avrebbe invece avuto lunga durata. La vicenda, ambientata a Paperopoli e dintorni, rappresenta la parodia ma anche un'ideale continuazione del *Quijote* di Cervantes, di cui restituisce perfettamente l'atmosfera tramite una sapiente miscela di elementi originari e varianti disneyane. Dal momento della "chisciottizzazione", in particolare, si modificano sia la lingua usata da Paperino - «Qui, qui, felloni! Qui giganti! Qui si conviene mostrar la forza del braccio!» - sia il registro e il lessico dei cartigli, spesso in rima, che accompagnano i fumetti:

Ed or chi canterà con rime schiette
 le gesta di colui che ritto in sella
 le glorie degli antichi rinnovella
 e della guerra sul cammin si mette?
 di nome egli è chiamato Don Chisciotte
 di fatto è un cavaliere di ventura
 cercando va gli allor senza paura
 e trova invece solo fior di botte!

Come ne *L'Inferno*, c'è inoltre la volontà di unire l'universo dei topi a quello dei paperi, qui espressa sin dalla scelta dei protagonisti assoluti, presi da entrambi gli universi narrativi: Paperino/Chisciotte è infatti affiancato dal fido scudiero Pippo/Sancho - e d'altronde due eroi strampalati come quelli di Cervantes escludono l'intercambiabilità con altri eroi maggiori disneyani come Zio Paperone e Topolino, inadatti a quel profilo.

Nonostante queste scelte esprimano già buona parte dell'essenza dell'operazione che da Martina si tramanderà ai continuatori del genere fumettistico parodico, sono però le sezioni metatestuali del *Paperino Don Chisciotte* - quelle cioè in cui l'opera riflette su se stessa, sul proprio codice espressivo, sulla propria struttura e sui propri intenti - le parti del testo in cui con maggior evidenza si chiariscono le linee-guida tracciate da Martina - "linee-Guido", in questo caso... Dal dialogo tra i due eroi di Cervantes, in particolare, emergono importanti e decisivi passaggi sulla riscrittura parodica come genere letterario e sulla specifica parodia chisciottesca come caso concreto del fenomeno generale.

La storia prende avvio in una dimensione ultraterrena, tra le nuvole, in un Paradiso di eroi letterari in cui «gli antiqui cavalieri e i loro fidi scudieri e i non meno fidi destrieri menan vita immortale e beata»; tra loro vi è Don Chisciotte, turbato, che lamenta col fido scudiero Sancho Panza l'oblio in cui versano nel mondo le sue avventure. Il motivo, spiega il cavaliere, è la moderna penuria di poeti: «oggi, chi legge più i poeti?!» si chiede l'*hidalgo*, e, guardando dall'alto il mondo terrestre, indica come cause della moderna morte della poesia i giornali sportivi, i romanzi gialli, «il cinema, la radio e... orrore!... la televisione». Dall'elenco dei media avversi a quello poetico-letterario, diversamente da quanto pensa Sancho, Chisciotte sottrae gli albi a fumetti, viceversa ritenuti utili alla causa: «ecco l'idea! I fumetti immortaleranno le mie nuove imprese, e un nuovo eroe rinnoverà le mie gesta». Agli occhi di Chisciotte e Martina, quindi, tra i codici espressivi alternativi a

quello letterario, quello fumettistico appare il più idoneo a un'operazione di recupero poetico e parodico, non altrettanto garantito dagli omologhi radiofonici, cinematografici e televisivi.

Con le sue azioni Chisciotte ripercorre le medesime tappe che lo sceneggiatore disneyano, e in particolare Martina, tocca nelle fasi preparatorie del suo progetto di riscrittura. Stabilito il primato del *medium* fumettistico, il Cavaliere iberico passa infatti alla scelta del personaggio adatto a rinverdire le sue gesta; la scelta ricade naturalmente su Paperino - «il più degno», si legge più volte - un picaro sognatore e sfortunato, coinvolto in vicende avventurose e paradossali spesso concluse da abbondanti razioni di botte finali. Paperino, colpito sulla testa dallo scudo lanciato a questo scopo dallo stesso Chisciotte, in seguito alla perdita della memoria può rivivere, come in un sogno a occhi aperti, le avventure dell'eroe della Mancha nel presente di Paperopoli, dove è scambiato per un «matto vestito di latta», come l'eroe che impersona, o per un eccentrico attore della “casa dei sogni”, la vicina Hollywood. Le imprese di Paperino sono seguite passo passo da Don Chisciotte e Sancho Panza, appollaiati sulle nuvole, in una sorta di cornice narrativa che, come una quinta teatrale, si affaccia sul palcoscenico della vicenda. Nel gioco delle parti, a un Sancho che fa notare al suo padrone che l'ordine e anche il tipo di gesta cui va incontro Paperino non corrisponde perfettamente all'originale - preservato, naturalmente, negli episodi più famosi, come la lotta contro i mulini a vento - Chisciotte replica sostenendo invece che «cavallo o garzone, tutto fa brodo per la mia gloria», sottolineando cioè, pur nello spazio di poche battute, come l'operazione parodica, in questo caso celebrativa, non vada interpretata alla lettera, bensì giudicata in base al senso complessivo e all'atmosfera che è in grado di ricreare (fig. II.14).

La sovrapposizione tra *L'Inferno di Topolino* e il *Paperino don Chisciotte* delinea quindi una sorta di manifesto programmatico dell'operazione parodica disneyana italiana: un sincero rispetto per autori e opere originali, di cui si vogliono mantenere immortali le storie e i personaggi, ma, specie ora, altrettanto rispetto verso il giovane universo mitico disneyano, capace di incorporare gli illustri modelli in equivalenti sistemi mitici, garantendone bellezza e longevità tramite interventi di *restyling* topo-paperinesco. A patto, come detto, di riuscire a instaurare tra le due varianti della stessa storia - originale e parodica - un rapporto di filiazione, contatto, interconnessione. È quello che avviene l'anno successivo con *Paperino e il Conte di Montecristo* (1957), una riscrittura parodica ambientata nel mondo di Paperopoli con

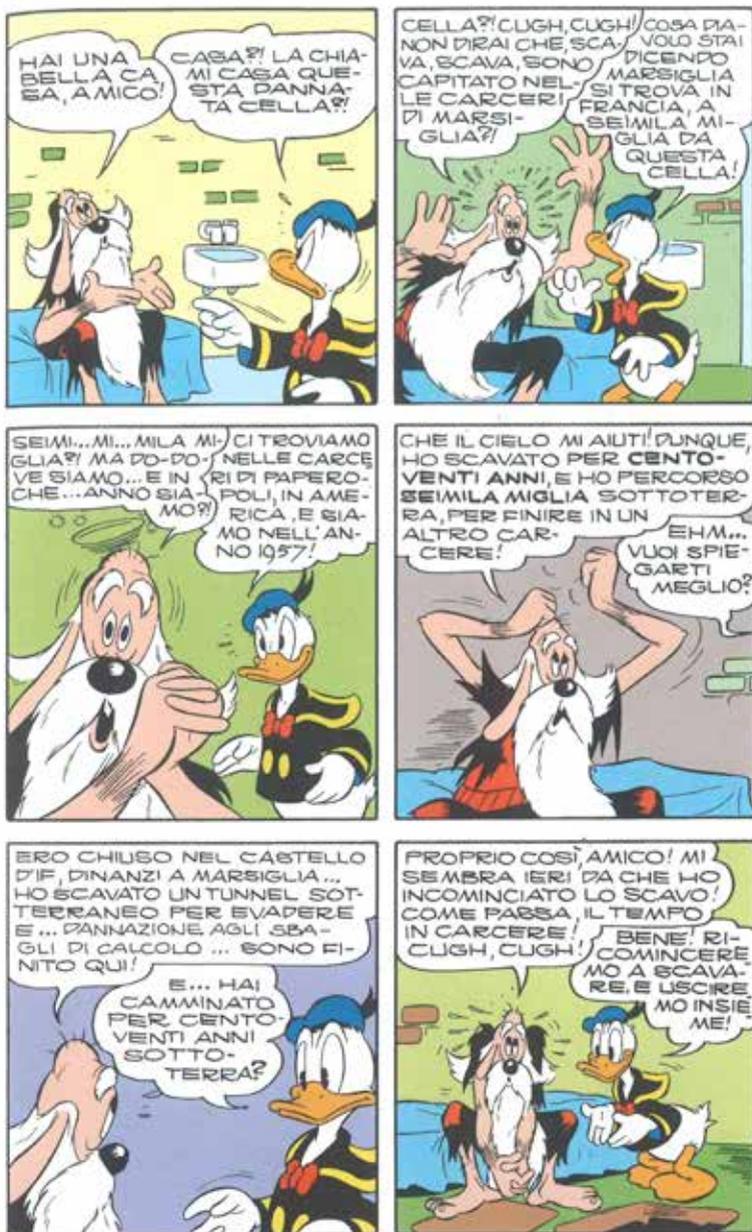


Fig. II.13 - Paperino e il Conte di Montecristo (1957) - Il lungo viaggio dell'abate Faria dalla letteratura al fumetto.

protagonista Paperino, che rivive, con l'eccezione degli episodi più truci, la vicenda di tradimento e vendetta dell'omologo Edmond Dantés. In questa'opera, particolarmente riuscita per la convincente intercambiabilità tra caratteri dei personaggi del romanzo e caratteri degli eroi disneyani, Martina sente ancora il bisogno di giustificare e legittimare il tradimento dell'originale e promuovere, viceversa, il contatto tra dimensione umana e universo topo-paperinesco.

L'obiettivo di istituire una linea ideale che dall'opera parodiata conduca alla trasposizione è conseguito tramite uno stratagemma unico e sorprendente; questo stratagemma, capace di tramutare la metafora in realtà, consiste nell'affidare questo passaggio al transito *concreto* di uno dei personaggi da una storia all'altra: tocca infatti al vecchissimo e ulteriormente invecchiato abate Faria, il medesimo dell'originale di Dumas, giungere, tramite un tunnel scavato a mani nude, nella cella in cui è rinchiuso Paperino, fungendo così da garanzia tangibile del legame tra le due versioni della storia (fig. II.13):

Mi chiamo Faria ...cugh... cugh... scusami ho un po' di tosse... e vengo... cugh, cugh... dal castello d'If [...] Dunque, ho scavato per centoventi anni e ho percorso seimila miglia sottoterra per finire in un altro carcere. Ero chiuso nel castello d'If, dinanzi a Marsiglia... ho scavato un tunnel sotterraneo per evadere e... dannazione agli sbagli di calcolo... sono finito qui.

La trovata, dotata anche di interessanti risvolti narrativi, sembra ancora condizionata - seppur in misura ridotta, alla luce del profilo complessivo di *Paperino e il Conte di Montecristo* - dalla suddetta prudenza di Martina. Non è escluso però che la trovata di Faria possa essere l'ultimo, pirotecnico congedo da un'esigenza ormai in fase di superamento, come traspare anche dal parziale cambio di rotta preso dalle successive parodie di Martina, meno legate a spiegare il transito tra i due universi, e invece molto più attente a valutare la tenuta dell'operazione parodica complessiva.

Dopo il primo (1949) e il secondo (1956) esordio di Martina, e dopo la trovata del transito concreto del personaggio dell'abate Faria, gettate quindi le basi dell'intera impresa parodica, la strada sembra finalmente segnata, e nel 1957, oltre a *Paperino e il Conte di Montecristo*, escono, a brevissima distanza l'una dall'altra, *Paperin di Tarascona* e *Paperino e i tre moschettieri* cui seguiranno, l'anno successivo, *Paperin Meschino* e *Paperino di Münchhausen*.



Fig. II.14 - *Paperino Don Chisciotte* (1956) - Don Chisciotte giudica l'operazione parodica.

In questi testi di Martina traspare ora l'esigenza di concepire un universo mitico più strutturato, completo e coerente, così da poter liberare paperi e topi in epoche e realtà parallele, soprattutto letterarie, senza più timori reverenziali o sensi di colpa nei confronti degli originali, non più traditi ma, anzi, riveriti e celebrati.

Paperino e i tre moschettieri (1957)⁹², altra parodia da Dumas particolarmente riuscita, sembra segnare la prima grande svolta in tal senso. In questa parodia Martina non sente più l'esigenza di rendere esplicita l'operazione

parodica di recupero e contaminazione dell'opera originale, né di travestire i personaggi tramite un viaggio onirico o della fantasia, ma può proiettare direttamente vicenda e paperi in un'altra epoca, facendoli entrare cioè di diritto nella grande storia, protagonisti reali di un mondo parallelo che riproduce il nostro in tutte le sue pieghe. Anche in *Paperin Meschino* (1958), parodia di un'opera già incentrata sul recupero del ciclo carolingio e a sua volta molto riscritta e riadattata, l'efficacia della proiezione nella vicenda letteraria non sembra gravata da complessi di sorta.

Dopo aver trovato un'autonomia creativa e una consapevolezza artistica prive di complessi, si pone per Martina una seconda esigenza, nuovamente nata da un'interpretazione ampia - di sistema - dei fenomeni affrontati, trattati sempre come parti interconnesse di un medesimo organismo; a Martina infatti preme metter ordine in un universo disneyano sempre più articolato e ramificato, ulteriormente complicato dalle escursioni parodiche e cronologiche che negli anni hanno dato vita a realtà in un certo modo parallele e non sempre coerenti, capaci di minarne la solidità.

Uno scrupolo nato come scrupolo di genere, e di *medium*, si tramuta così in uno scrupolo narrativo. Le ultime due parodie citate terminano più o meno allo stesso modo, con un episodio assente negli originali: la promessa di un viaggio verso l'America, che garantirà ai protagonisti, ai loro pronipoti e ai tanti lettori di vivere nuove avventure nel Nuovo Mondo (fig. II.15). L'episodio ha la funzione di riallineare la neonata vicenda europea dei paperi all'epopea americana disneyana delle origini, divenuta ora *futura* in virtù dei paradossi cronologici determinati dalle parodie dislocate nel tempo: perché sia plausibile che i paperi americani siano discendenti di quelli francesi, in un caso, e italiani, nell'altro, è perciò necessario mettere in correlazione, geografica e storica, queste due distanti realtà. La fine delle vicende "mitiche" narrate è fatta coincidere con l'inizio di una nuova epopea, come accaduto all'Enea virgiliano rispetto al ciclo omerico e troiano⁹³.

Questa vario, movimentato e non sistematico muoversi tra epoche e continenti ha reso necessario, per il capillare ramificarsi di personalità e vicende, la creazione di un albero genealogico che tirasse le fila di una millenaria vicenda; negli Stati Uniti due maestri come Carl Barks e Don Rosa hanno curato ciascuno uno stemma genealogico, mentre in Italia Martina - e chi sennò!? - ha realizzato allo scopo una vera e propria epopea - le otto puntate di *Storia e gloria della dinastia dei paperi* (1970)⁹⁴ - le cui vicende coprono un arco temporale che dall'Antico Egitto giunge sino alla corsa all'oro nel Klondike.



Fig. II.15 – *Paperino e i tre moschettieri* (1957) – Le origini europee dell’epopea americana dei Paperi.

Soddisfatto del percorso avviato, abbandonati i panni del mediatore e dell’educatore, che ne avevano contraddistinto le scelte precedenti, Martina può finalmente iniziare a “giocare”, senza pensieri ulteriori, con le proprie creature a fumetti. Il gioco coinvolge in particolare due aspetti centrali in tutto il magistero del professore: il genere parodico e la pratica metatestuale.

La fantasia di Martina, profondamente colta e al contempo votata alla leggerezza del *non sense*, una volta liberata dai suoi stessi scrupoli, trova subito in un omologo parodico e geniale come *il Barone di Münchhausen* una miniera di suggestioni per il suo *Paperino di Münchhausen* (1958)⁹⁵. Paperino, inizialmente calato nella quotidianità disneyana, viene proiettato dalla lettura in una dimensione narrativa onirica, fantastica e ambigua, concepita appositamente per inanellare una sequenza di trovate comiche, stranianti, surreali e bizzarre, che ricalcano in buona parte gli episodi più noti del romanzo: il cavallo tagliato in due ma ancora vivo, la discesa dalla Luna sulla Terra, attuata attaccando e riattaccando una corda sospesa nel nulla, il precipitare nel ventre di una balena e, naturalmente, il celeberrimo volo sulla palla di cannone. Sembra che un testo-fonte come questo permetta a Martina di poter intervenire più liberamente con la sua rilettura parodica: e per la disponibilità dell’originale, e per le caratteristiche del mondo mitico d’approdo, e specie della sua dimensione narrativa. L’atmosfera del Barone è la stessa che si respira in *Paperino Don Chisciotte*, *Paperin di Tarascona*, *Le straordi-*

narie avventure di Paperino Girandola (1959) e *I viaggi di Papergulliver*; il tratto fondamentale che accomuna i testi-fonte citati, usati come miniera di episodi suggestivi, è il fatto di essere parodie di opere a loro volta parodiche.

Le riscritture che muovono da questi testi sono quasi esclusivamente ambientate nell'oggi disneyano, diversamente dalle parodie di opere "serie", in cui solitamente viene preferito il travestimento "in costume". Nel caso delle parodie di parodie, o parodie di secondo grado, la natura già di per sé parodica del testo-fonte rende meno necessario ricollocare personaggi e contesti disneyani in quelli dell'opera originale, perché, diversamente dalle parodie di opere non parodiche, si ha a che fare con una struttura che richiede solo pochi aggiustamenti per essere compatibile col mondo mitico d'approdo; il grosso della loro trama infatti - un alternarsi non sempre motivato di episodi straordinari, surreali e comici - coincide in linea generale col classico canovaccio disneyano, e specie paperinesco, dell'uso di qualsiasi pretesto come innesco per il succedersi di strampalate avventure. L'elevata incidenza di parodie di secondo grado nei primi anni dell'impresa riscrittoria disneyana sembra quasi un atto di riconoscenza nei confronti degli illustri modelli, in questo caso non solo letterari ma anche e soprattutto parodici.

Completamente libero da vincoli, Martina passa dal gioco parodico all'esibizione stessa del gioco, ossia alla teatralizzazione del processo parodico, che, una volta assimilato, viene letteralmente messo in scena. Ne *La storia di Marco Polo detta Il Milione* (1982)⁹⁶, in quattro episodi, viene messo in scena, ospitato cioè sul piano diegetico della storia, il meccanismo su cui si basa tutto il processo di riscrittura parodica dei classici Disney. Topolino - proprio lui, l'eroe-marchio - è infatti autore della sceneggiatura da cui dovrà essere tratto un film prodotto e pagato - ahi ahi ahi... - da Zio Paperone e recitato dai paperi, che contaminano, senza stravolgerle, le vicende dei Polo. Nella lettura fatta da Topolino agli altri personaggi Disney in ascolto prendono forma le vicende che, a partire dall'originale, danno vita alla riscrittura⁹⁷. Nel medesimo anno lo stesso *format* viene replicato da Martina in una storia nuovamente in più episodi: le cinque puntate di *Paperino e il Vento del Sud* (1982), parodia del romanzo *Via col vento* di Margaret Mitchell e dell'omonimo kolossal hollywoodiano; anche qui, la parodia si articola in un lungo racconto fatto da Paperino ai nipotini, e incentrato sulle vicende dei propri antenati nel periodo della Guerra di secessione americana (1861-1865). L'origine letteraria della fantasia parodica viene cercata all'interno stesso del mondo mitico disneyano, oramai maturo e autosufficiente, e il ruolo del mediatore-narratore, indispensabile per il compiersi della trasposizione pa-

rodica, passa da Martina, per sua stessa scelta, a Topolino prima e Paperino poi, anticipando in pillole ma nella sostanza il senso di un mutamento epocale definitosi meglio solo qualche anno dopo.

Si può perciò affermare, avviandoci alla conclusione, che il complesso sistema di rimandi, paralleli, calcoli e giustificazioni adottato da Martina agli esordi delle operazioni parodiche italiane - tutte tratte da grandi classici della letteratura mondiale - abbia fondato e, in un certo senso, "liberato" il neonato genere, che nelle successive parodie sembra godere di maggiore consapevolezza, anche culturale, tale da garantire il coinvolgimento diversificato e variato dei testi-fonte, non più solo di natura libresca. Lo sforzo fatto da Martina e dai suoi colleghi e continuatori ha anche contribuito a sovvertire rapporti di forza un tempo ritenuti imm modificabili, regalando così al fumetto, dopo un iniziale scrupolo poi divenuto rapidamente precisione e dettaglio, un passato illustre che è al contempo promessa di un futuro altrettanto roseo.

Un caso particolarmente felice dell'inversione dei rapporti di forza tra letteratura e fumetto è rappresentato da due "movimenti circolari" realizzati da Martina, il cui andamento è già di per sé spia della volontà di chiudere un ragionamento, una parentesi, forse un'epoca.

Il primo esempio riguarda la lunga teoria circolare di parodie che congiunge tra loro i personaggi archetipici dell'avaro moderno. Il dickensiano Ebenezer Scrooge de *Il canto di Natale*, modello esplicito dell'esordiente Uncle Scrooge de *Il Natale di Paperino sul Monte Orso* (1947), di Carl Barks, una volta divenuto il maturo Paperon de' Paperoni delle pubblicazioni italiane, quasi risalendo la corrente, torna infatti a vestire i panni del suo primo battesimo nella parodia *Canto di Natale* di Martina (1982), e oramai parificato, se non addirittura superiore, al prototipo dickensiano, fa nuovamente capolino tra i grandi avari della storia come Paperone Arpagone, antenato del protagonista della vicenda di *Zio Paperone e "L'Avaro" di Molière* (1985).

Il secondo esempio conduce invece a *Messer Papero e il Ghibellin fuggiasco* (1983)⁹⁸, storia ambientata nel Trecento in cui i personaggi disneyani, trentacinque anni dopo l'inizio dell'avventura parodica de *L'Inferno di Topolino*, incontrano nuovamente Dante, calato questa volta nella realtà toscana d'origine e non nella finzione del poema. Martina, pur non parodiando un classico noto, sfrutta l'occasione di una proiezione nella realtà del passato, dove i paperi interagiscono col Dante storico, in carne e ossa e, per l'appunto, "fuggiasco", per aggiungere un ulteriore tassello al mosaico parodico che ha contribuito a costruire dalle fondamenta. Anche in questa occasione, come

nel caso de *Il canto di Natale*, un movimento circolare rinvia all'archetipo, alla primissima parodia, ma invece delle scuse dell'alter-ego Topolino all'autore "profanato", la malizia letteraria di un nuovo Martina, più consapevole e beffardo, divertendosi a mescolare i ruoli, concede a Paperon de' Paperoni, e per di più a prezzi da rapina, di fare da guida al Sommo Poeta in fuga.

Il finale del *Ghibellin fuggiasco* appare come l'allegoria di una nuova epoca.

Alla luce del consolidarsi del fumetto come forma d'arte autonoma, e di un lento ma continuo declino del panorama letterario convenzionale, la situazione attuale, rispetto agli esordi della parabola parodica disneyana, appare infatti specularmente rovesciata, e oggi autori come Baricco e Camilleri hanno accettato di buon grado la trasposizione fumettistica delle loro opere, e collaborato alla scrittura delle sceneggiature, consapevoli che l'essere oggetto di parodia - specie disneyana - equivale a entrare a far parte di un *pantheon* difficilmente equiparabile, formato e popolato da Omero e Dante, Ariosto e Shakespeare, Dumas e Cervantes, Swift e Dickens, Calvino e Tolkien, Lucas e Fellini e - perché no? Guido Martina e Romano Scarpa, Pier Lorenzo e Massimo De Vita, Luciano Bottaro e Gian Battista Carpi...

Questo, in tempi non facilissimi per le lettere e per gli scrittori, sembra la conferma che la massima aspirazione cui possa ambire un grande classico sia quella di ritrovarsi ospitato tra le pagine di una parodia a fumetti, con un becco in mezzo al viso o due grandi orecchie sulla testa, nuovo alloro poetico di cui fregiarsi nei secoli a venire.

(PIER PAOLO ARGIOLAS)

SCHEDA C

Che cosa intendiamo per “genere letterario”?

Il patrimonio letterario è stato da sempre suddiviso in categorie, definite *generi*, capaci di consentire confronti tra opere singole e tra opera singola e sistema letterario. Come suggerisce l'etimo, nel genere letterario è presente al contempo l'idea dell'esistenza di “specie testuali” riconoscibili - appartenenti a un genere, per l'appunto - e quella di una linea evolutiva, genetica, che lega in una complessa rete di relazioni opere simili tra loro, lontane nel tempo e nello spazio ma vicine nei contenuti e nelle forme espressive. In un genere letterario contenuti e modi espressivi vanno di pari passo: il genere è, insomma, il luogo di certe, e non di altre, possibilità tematiche e formali.

Il genere ha vissuto un'iniziale e lunga fase normativa, consistita nel rispetto di regole e parametri prescrittivi e non negoziabili - si pensi al ferreo rispetto, nel teatro tragico, delle tre unità aristoteliche di luogo, tempo e azione. In epoca moderna si è invece affermata un'idea di genere letterario come sistema mobile e permeabile, sempre diviso tra tradizione e innovazione, fedeltà e scarto, rielaborazione e originalità.

Il numero dei generi è sterminato, anche per la continua proliferazione di controgeneri e sottogeneri ulteriori, nati come varianti dei generi maggiori e poi divenuti autonomi. Un elenco appena indicativo comprende la tragedia, la commedia e il poema romanzesco, la tragicommedia e il dramma pastorale, il romanzo storico, psicologico e d'avventura, la distopia, la fantascienza e la *detective story*, e tanto altro ancora.

La “competenza di genere” è preziosa per gli scrittori, che possono usare gli illustri modelli come miniera di risorse narrative e spunto per sorprendenti innovazioni, e per i fruitori-lettori, che possono seguire con più facilità gli snodi cruciali di un testo dopo averlo correttamente collocato entro l'orizzonte d'attesa del genere d'appartenenza.

Nel caso delle *Parodie Disney*, il meccanismo di riscrittura si appunta su diversi generi letterari per renderli compatibili col contenitore disneyano, il quale, nella sua elaborazione parodica, si configura come genere a sé stante, dotato di caratteristiche riconoscibili e costanti seppur in continua evoluzione.

(P. P. A.)

Per approfondire un po':

Maria Corti, *Generi letterari e codificazioni*, in Ead., *Principi della comunicazione letteraria*, Bompiani, Milano, 1976.

Jean-Marie Schaeffer e Carlo Donà, *Che cos'è un genere letterario*, Pratiche Editrice, Parma, 1992.

Cesare Segre, *Avviamento all'analisi del testo letterario*, Einaudi, Torino, 1985.

Tzvetan Todorov, *I generi del discorso*, Scandicci, La Nuova Italia, 1993.

SCHEDA D

Che cosa intendiamo per “cornice”?

Il termine *cornice* definirebbe, di per sé, il telaio di legno che limita la superficie dei quadri segnando un confine netto con l'ambiente circostante, utile per focalizzare l'attenzione sul dipinto o magari per abbellirlo come un vero e proprio elemento ornamentale. Ebbene, in letteratura la “cornice” assume un valore metaforico e va a indicare quella parte di un testo, la quale sarebbe di per sé autosufficiente e autoconclusiva, che serve per inquadrare, introdurre o ordinare in una struttura più o meno armonica una serie di narrazioni inserite all'interno dell'opera stessa. I racconti o le novelle, incastonate come altrettanti tasselli dentro un mosaico, paiono così scaturire dalla cornice stessa. Con tutta probabilità, gli esempi più noti ai lettori sono due capolavori della letteratura d'ogni tempo: *Le mille e una notte* e *il Decameron*. Nel caso del libro che più d'ogni altro soddisfa l'immaginario occidentale relativo all'Oriente esotico e meraviglioso, la cornice è quella narrazione principale la quale riferisce, come una sorta di antefatto, la vicenda del re Shahriyār. Folle di rancore per aver scoperto il tradimento della consorte, e non prima d'essersene sbarazzato, sceglierà d'ora in avanti una nuova fanciulla che - a scampo di equivoci - verrà giustiziata appena trascorsa la prima notte di nozze. Destinata a finire malamente come le altre, la scaltra Shahrazād riuscirà invece a interrompere il macabro rituale grazie alla sua abilità nell'intrecciare racconti: tutte le notti inventa una storia fascinosa capace di irretire lo sposo e di “ingannare” il tempo. Al sorgere del sole la novella ha infatti raggiunto il punto culminante che decide la sorte dei protagonisti: il re può scegliere se sbarazzarsi di Shahrazād, e rinunciare a conoscere l'epilogo della storia, oppure concedere un altro giorno di vita alla sposa. Ovviamente prevarrà sempre la curiosità per le trame allestite dalla bella narratrice.

Il modello che prevede una serie di novelle “incorniciate” da una vicenda principale è, come *Le mille e una notte*, di origine indo-iranica e può aver ispirato a Boccaccio la struttura del suo capolavoro, ovvero *il Decameron*. In questo caso un gruppo di dieci giovani cerca scampo dalla peste che imperversa nella Firenze del 1348 - o, meglio, si allontana dallo spettacolo di degrado morale e civile offerto dai loro concittadini. Si rifugiano nel contado dove ricreano un microcosmo ideale nel quale l'attività più creativa (e formativa) consiste nello scambiarsi reciprocamente storie bellamente ar-

chitettate: di fatto ogni giorno ne raccontano una ciascuno, per un totale di cento novelle.

In questo meccanismo di scatole cinesi, la cornice diventa la soglia che separa il mondo reale da quello della finzione; ma anche il principio ordinatore e non di rado lo spazio che l'autore si riserva per dire la "sua": eventualmente può stagliarsi come una zona ideologicamente forte, dove la vita - ovvero la fantasia di Shahrazād, la gestione razionale del racconto da parte dei dieci novellatori, e i relativi valori che essi incarnano - fronteggia consapevolmente la morte.

Nello specifico delle *Grandi Parodie* la cornice è, all'interno di una storia immediatamente riconoscibile come paperesca (o topolinesca), quello spazio narrativo funzionale e "propedeutico" all'ingresso in scena dell'opera parodiata.

(A. C.)

Per approfondire un po':

Federico Bertoni e Margherita Versari (a cura di), *La cornice. Strutture e funzioni nel testo letterario*, CLUEB, Bologna, 2006.

Carlo Ossola, *Figurato e rimosso. Icone e interni del testo*, il Mulino, Bologna, 1988.

Michelangelo Picone, *Tre tipi di cornice novellistica: modelli orientali e tradizione narrativa medievale*, «*Filologia e critica*», XIII, 1988.

Viktor Borisovič Šklovskij, *Teoria della prosa*, Einaudi, Torino, 1976.

Paperi e Topi alla prova del personaggio

Non riesco a immaginare Lear o Macbeth fuori dai loro drammi, ma Falstaff, Amleto, Iago e Cleopatra hanno un'esistenza autonoma nella nostra coscienza. [...] ciascun membro di questo quartetto è fatto di parole e abita uno spazio fisso, ma l'illusione del vitalismo è particolarmente forte, anche se l'uso della parola illusione va contro la mia convinzione più profonda. Se Falstaff e Amleto sono illusori, cosa siamo voi e io?

HAROLD BLOOM, *Anatomia dell'influenza*

Il personaggio, che per lo più ha nome e cognome, ed è iscritto a un'anagrafe sia pur fittizia, costituisce un fascio di attitudini e di tratti caratteriali (in inglese si chiama appunto *character*) che, sia egli un individuo atipico oppure un tipo tradizionale o una "maschera" - a seconda delle poetiche e dei generi letterari - costituisce *ipso facto* la spiegazione dei suoi moventi e contiene la possibilità di sviluppi interiori.

CESARE SEGRE, *Analisi del racconto, logica narrativa e tempo*

Per non parlare della fantasia di certi soggettisti!

PIPPO⁹⁹

3.1 Le molte vite dei Topi e dei Paperi

Ogni personaggio ha sempre (almeno) una storia nella quale vengono fissate le caratteristiche essenziali che permettono di identificarlo e memorizzarlo. Una storia “di nascita”, si potrebbe definire, così come ogni persona ha il proprio luogo e la propria data. Poiché la nascita è un evento puntuale mentre una storia comporta necessariamente una certa durata, un inizio, uno svolgimento e una fine, il paragone è per certi versi improprio, non del tutto fuori luogo, però, se concentriamo la nostra attenzione sulla sorte che spetta ai personaggi *dopo* la fine della loro storia.

A volte non succede niente. Il personaggio se ne sta lì, lettera morta sotto la copertina del libro, fin quando un nuovo lettore non riaccende il meccanismo e gli ridà vita. A prima vista, non sembra certo male poter rinascere ogni volta, mille volte, nella mente di un nuovo lettore o nelle parole di un nuovo interprete. Eppure, in questo caso, il premio fa molto presto a trasformarsi in incubo, non appena il nostro personaggio si accorge di aver già vissuto quella storia, di sapere già come va a finire, e anzi di essere letteralmente già andato a finire come va a finire, una, due, mille volte. Di fronte a una tale coazione a ripetersi, sempre uguale dalla prima pagina all’ultima, appare una paradossale inaspettata fortuna il fatto che questa sorta di immortalità sia in effetti solo apparente, e duri il tanto della circolazione materiale della storia in questione. Poi anche questa vita di fantasia, ancora una volta non diversamente da quella delle persone reali, sarà persa per sempre nei meandri del tempo passato.

Casi di questo tipo sono i più numerosi e frequenti, ma, probabilmente, i meno importanti. Per nostra fortuna, di lettori e di appassionati di storie, ogni tanto, ai nostri personaggi – ai migliori fra loro – tocca una sorte ben diversa. La loro storia non soltanto viene letta, ascoltata, rappresentata più volte, ma viene anche riscritta in modo fedele o infedele rispetto alla precedente versione, completata con un prosieguito o un antefatto, trasposta in un altro medium o codice. Il risultato, per il nostro personaggio, è davvero sorprendente: da un’unica storia che aveva, pur ripetibile un numero imprecisato di volte, ecco che ora dispone di una pluralità indefinita di storie, e di un’immortalità non solo più sicura, ma soprattutto infinitamente più varia, ricca, sorprendente, viva. In questa “storia di storie” al nostro eroe può capitare davvero di tutto. Dire e fare, nelle stesse circostanze, l’opposto di quello che aveva detto e fatto in una “vita” precedente; dribblare il suo stesso passato e fare come se un fatto già narrato non fosse mai accaduto e



Fig. III.1a, 1b, 1c – Paperino.

poi, la volta successiva, dare invece un seguito a quello stesso evento; essere per una volta un buono pur essendo stato da sempre un cattivo e viceversa, un saggio quando invece già era stato uno sciocco, brutto mentre era bello e così via. In alcuni casi - che abbiamo imparato a chiamare miti - lo sviluppo dei seguiti e delle ritrattazioni, delle trasposizioni e delle divagazioni è addirittura tanto grande e vario e interessante da far perdere il ricordo preciso della “storia di nascita”. Unica condizione, necessaria affinché un insieme di storie sia la “storia delle storie” di uno specifico personaggio, è quella che nelle varie evoluzioni e cambiamenti venga rispettato un vincolo minimo di ripetizione, che permetta di riconoscere nelle diverse incarnazioni e reinterpretazioni l’identità del personaggio in questione.

In linea del tutto generale, un personaggio è dunque un fascio di caratteristiche fisiche, psicologiche, etiche, morali che identifichiamo con il suo nome; un fascio aperto a modifiche anche di grande impatto nel corso della “storia delle storie”, ma con un nucleo sufficientemente stabile da garantirne la riconoscibilità. Ogni tappa di questa storia, ogni nuova riscrittura, seguito, *what if¹⁰⁰*, adattamento in un nuovo medium o genere, è un anello ricorsivo nel quale il personaggio è al tempo stesso sia premessa sia conseguenza. Tra i presupposti di ogni storia di Paperino c’è, evidentemente, l’esistenza di un personaggio ben noto ai lettori, immediatamente riconoscibile come, ad esempio, nell’immagine in fig. III.1a; alla fine di quella storia, Paperino sarà sempre Paperino, ma una piccola o piccolissima variazione si sarà aggiunta all’insieme delle caratteristiche che gli corrispondono. Per quanto minimo, ogni sviluppo, ogni aggiunta, ogni variazione si imprime così nella “carta d’identità” e nella memoria del personaggio, in maniera più o meno implicita, e sarà questo “nuovo” Paperino il presupposto della storia a venire, e così

via. Lo stesso meccanismo, più o meno, vale per l'evoluzione del disegno (fig. III.1), o per lo sviluppo dei tratti caratteriali del personaggio - dal Paperino pigro, irascibile e sfortunato delle strisce e dei *cartoon* americani al più amabile protagonista dei fumetti italiani, persino intraprendente, si pensi ad esempio al suo eroico doppio notturno, Paperinik - oltre che per il progressivo depositarsi di esperienze, incontri, storie già vissute, che di volta in volta possono servire da innesco per successive vicende. Paperino è dunque il condensato di tutte le storie di Paperino, un insieme coerente di significati con un grado sufficientemente ampio di stabilità, garantito da un adeguato livello di ripetitività e conservazione nelle sue sterminate apparizioni, ma non chiuso una volta per sempre.

Il discorso non vale soltanto per i personaggi seriali, come sono, in generale, i protagonisti dei fumetti. Ho già menzionato il mito, e non credo sia necessario spendere parole sul progressivo sviluppo delle figure di Ulisse o del paladino Orlando nel corso dei secoli, attraverso una moltitudine sterminata di reinterpretazioni, adattamenti, riprese. Altri personaggi letterari rimangono invece maggiormente legati alla loro "storia di nascita", come accade nei casi in cui più forte è il vincolo autoriale. Dante il pellegrino dell'oltretomba, Amleto il principe di Danimarca, lo sposo promesso Renzo Tramaglino sono forse più difficilmente esportabili in storie e contesti diversi da quelli della *Commedia*, della tragedia shakespeariana, del romanzo di Manzoni, tuttavia non sono del tutto esenti da questo genere di sviluppi. Si pensi, ad esempio, all'effetto di alcuni adattamenti visivi di successo, per cui, anche in letture e riscritture successive, Dante continuerà ad assumere i lineamenti di un disegno di Doré e Amleto la voce, il viso, le movenze di un Laurence Olivier. Naturalmente, l'importanza di un singolo episodio di riscrittura nella "storia delle storie" di un dato personaggio è rapportata all'ampiezza e alla consistenza storica della sua identità "pregressa". In generale, senza per ora entrare nel merito della qualità specifica della riscrittura - che è in realtà ciò che conta di più - il peso di una singola nuova riscrittura di Ulisse sarà quasi certamente minimo, forse nullo, rispetto alla storia millenaria di racconti, versioni, adattamenti già depositata nella sua articolata fisionomia; all'opposto, almeno tendenzialmente, è invece il caso di un personaggio di invenzione recente, che più facilmente può essere radicalmente modificato attraverso nuove riprese, trasposizioni e adattamenti.

Aver dato tutto questo peso al concetto astratto, e forse astruso, di "storia delle storie" di un personaggio potrà essere sembrato fin qui una complicazione poco giustificata, per descrivere qualcosa che *de facto* non pone alcun

problema di interpretazione. Esso si presta però a mettere in particolare luce la caratteristica più saliente delle parodie Disney, che le distingue nella rete sterminata di riproposizioni, più e meno radicali, della narrativa universale. Se ogni "storia delle storie" è un filo della rete, una parodia Disney è quel luogo speciale in cui non uno ma almeno due sentieri si intrecciano, si sovrappongono per un certo tratto. Nel *Paperin Furioso* (1966)¹⁰¹ la "storia delle storie" di Orlando si arricchisce di una nuova tappa in chiave disneyana, dopo quelle decisive dei capolavori di Boiardo e di Ariosto e quelle non meno importanti sviluppate nei secoli dai pupari siciliani, e allo stesso tempo quella di Paperino di una nuova versione letteraria e "in costume". L'uno diventa un po' l'altro, con le debite proporzioni. Talvolta, come in questo caso, l'equilibrio finale penderà più dal lato dell'opera letteraria: nella prospettiva della storia di Orlando prevale la ripetizione, oltre che la semplificazione; in quella di Paperino, di converso, uno sviluppo in qualche misura eccentrico rispetto al nucleo costante del personaggio, una sospensione "occasionale" di tratti caratteriali, comportamenti, vicende a lui più consuete, una parentesi "in costume". Talaltra, come nel caso di Paperino interprete, ne *L'Inferno di Topolino* (1949-1950)¹⁰², della fiamma biforcuta che nella *Commedia* avvolge le anime dannate di Ulisse e Diomede, prevarrà l'elemento disneyano, e l'invenzione di Dante sarà pressoché integralmente risemantizzata secondo le caratteristiche proprie dell'eroe in becco e piume: ai due corni della fiamma corrisponderanno non due anime accomunate nella pena eterna, ma la spigolosa schizofrenia di un eroe moderno tanto amabile e affettuoso quanto irascibile e violento.

La trasposizione a fumetti, il passaggio di *medium*, è dunque solo uno, e non il principale, fra gli ingredienti delle parodie Disney. La convergenza in un'unica opera di due, o più, sistemi narrativi - quello dell'opera adattata e quello Disney - avvicina invece, specie per quanto riguarda la categoria del personaggio, il caso delle *Grandi Parodie* al modello artistico e produttivo del divismo cinematografico¹⁰³. In un film di James Bond interpretato da Sean Connery, l'uno è un po' l'altro e viceversa. Sean Connery, la forma narrativa del divo "Sean Connery", è anche altro e altrove - la sua vita privata, gli altri personaggi che ha interpretato, la sua presenza pubblica nei mezzi d'informazione; tuttavia, un'identità univoca, aperta a ulteriori sviluppi ma sufficientemente stabile da poter essere riconosciuta, apprezzata e addirittura divizzata, congiunge i vari momenti attraverso i quali si manifesta e si costituisce. James Bond, ugualmente, è anche altro e altrove, nei romanzi di Ian Fleming, nelle sue riscritture e adattamenti, nelle decine di interpreta-

zioni attoriali prodotte nello scorso mezzo secolo; ma una componente del personaggio, più o meno vasta ed essenziale a seconda del punto di vista, discende direttamente dall'incarnazione datane da Sean Connery¹⁰⁴ o, più recentemente, da Daniel Craig¹⁰⁵.

È fuori luogo pensare che una versione disneyana possa contribuire a modellare e sviluppare la fisionomia di un personaggio dagli illustri natali letterari così come, viceversa, l'adattamento di un classico della letteratura costituisce una tappa nell'evoluzione di Paperino, Pippo, Topolino, Paperone? L'oltranzismo di questa posizione teorica è in realtà soltanto apparente, ed è inteso che occorrerà valutare caso per caso l'impatto della riscrittura tenendo presente il diverso peso specifico di una tradizione spesso secolare o addirittura millenaria e di una invenzione o rielaborazione moderna. Tuttavia, una volta relativizzato il punto di vista della grande letteratura e aperta l'indagine a una visione più generale dell'evoluzione, di adattamento in adattamento, dei grandi personaggi della narrativa, non mancheranno argomenti validi a considerare le interpretazioni in becco e piume l'analogo contemporaneo dei cantastorie, dei pupari, dei tanti intermediari dalla autorialità più o meno spiccata che hanno attivamente partecipato alla costruzione e alla tradizione dei miti - Orlando, Ulisse, Amleto - più autorevoli e rappresentativi del nostro immaginario.

3.2 *Star system* disneyano

Storie come la *Paperodissea* (1961)¹⁰⁶ o *I Promessi topi* (1989)¹⁰⁷ non sono storie soltanto "imparentate" - come sempre accade, almeno in una qualche misura - con lo sterminato deposito narrativo del mito, della letteratura, della narrativa nelle sue multiformi incarnazioni. Le parodie Disney esibiscono l'opera da cui prendono spunto ed è così che Topolino, Paperino & co. si ritrovano a interpretare dei veri e propri ruoli, pur rimanendo sempre se stessi. Per questa ragione paragonarli a grandi attori del cinema o del teatro è non solo giustificato, ma quasi ovvio. Sono le stesse parodie a suggerire la metafora attoriale, se solo si considera che una delle cornici narrative più tipiche è quella nella quale i Paperi o i Topi sono impegnati a recitare la storia che si apprestano a vivere. Accade così già nell'antenata di tutte le parodie, *L'Inferno di Topolino*, dove la fantasia della discesa agli inferi ha avvio tramite l'innestarsi sulla situazione teatrale dell'intervento "supplementare" di una magica ipnosi, e in numerosi altri casi. Ne *La Storia di Marco Polo detta il*

Milione (1982)¹⁰⁸, ad esempio, il racconto nasce dalla lettura ai futuri attori dello sceneggiato scritto da Topolino per una delle tv di Paperone, il quale, nelle vesti di produttore, distribuisce le parti, illustra i trucchi di scena, decide gli inevitabili tagli, con la consapevolezza di uno spregiudicato ed esperto autore di adattamenti. In *Paperino e... I masnadieri* (1993)¹⁰⁹ o in *L'importanza di chiamarsi Papernesto* (1994)¹¹⁰, la storia prende avvio dal racconto di una rappresentazione scenica realizzata dai paperi disneyani e, ancora, davvero esemplare in proposito è il ciclo della compagnia Alambrah - *Miseria e nobiltà* (1993)¹¹¹, *Il visconte dimezzato* (1993)¹¹², *Le furberie di Scapino* (1994)¹¹³ - nel quale il lettore è invitato al teatro centrale di Topolinia per assistere alle *performance* da mattatori del palcoscenico di Topolino e soci. Negli episodi di questa miniserie il pre-testo della compagnia filodrammatica vale, si osservi, sia nel caso di opere teatrali, dove acquista motivazioni supplementari di ordine mimetico, sia in quello del *Visconte dimezzato*, dove è invece puramente funzionale a segnalare l'avvio dell'adattamento. Alla stessa metafora dello *star system* si ricollega infine anche l'elemento parate-stuale, ricorrente in numerosi casi, dell'indicazione - spesso illustrata, come nella tavola riprodotta in fig. II.2 - di personaggi e interpreti principali, sul modello dei titoli di testa dei film o della locandina delle rappresentazioni teatrali. È il caso, fra le altre, di *Il Fantasma di Canterville* (1990)¹¹⁴, *Paperino Missione Bob Fingher* (1966)¹¹⁵, *Zio Paperone in... Capitani Coraggiosi* (1996)¹¹⁶, *La metamorfosi di un Papero* (1991)¹¹⁷.

Confortati da questi esempi, proviamo dunque a guardare più da vicino questa eccezionale compagnia e il suo repertorio, le qualità e i "pezzi forti" degli interpreti. La prima cosa che balza agli occhi è la varietà davvero vastissima dei ruoli che i personaggi Disney hanno in curriculum. Un'assoluta rarità nel campo pur così ricco dei personaggi dei fumetti. Difficilmente, se mai accade, un protagonista dei manga, un supereroe americano, Tex, Asterix o Tin Tin, per quanto lontano possa spingersi la fantasia degli autori nella serie sempre più ricca e lunga delle loro avventure, possono interpretare la storia di un altro personaggio, far convivere la loro identità con quella di eroi vicini e lontani della narrativa universale, come, abitualmente, fanno invece i personaggi Disney. Paperino, in particolare, è un vero campione di versatilità. L'elenco dei personaggi interpretati nel corso dei decenni varia da Ulisse a Renzo Tramaglino, da Alì Babà a Gulliver, da Artù a Edmond Dantés, da Don Quixote a Jeckyll/Hyde, e a tanti altri personaggi della letteratura universale, diversi per epoca, genere, importanza. Eppure, a fronte di questa varietà, la versione disneyana trova sempre il modo di preservare le sue

inconfondibili caratteristiche. A volte, l'identità disneyana è salvaguardata da una assegnazione delle parti tagliata su misura, tale da esaltare le preesistenti vocazioni di Topi e Paperi: al viaggio, al mistero, all'ironia, alla rabbia, alla simpatia, al successo o alla sconfitta, secondo il *mix* di caratteristiche proprio di ogni personaggio. Nessuno può avere dubbi su quale personaggio Disney sia il più indicato per incarnare l'Avaro di Molière - tanto più che oltre a una proverbiale tirchieria, Paperone può vantare la presenza nel suo DNA di un altro celebre avaro letterario quale Scrooge del *Canto di Natale* di Dickens. Un caso analogo di corrispondenza tra le caratteristiche tipiche del personaggio disneyano e il suo ruolo nell'adattamento è quello dei *Viaggi di Papergulliver* (1984)¹¹⁸, dove, portando sulla scena del romanzo la sua insopprimibile tendenza a farsi sommergere dai colpi senza quartiere della sfortuna e della avventura, Paperino si fa incarnazione del "diverso" oppresso da una universale ostilità, dello straniero viaggiante sfruttato e perseguitato da un potere politico ed economico cui, in ogni popolo e contrada, presta le sue sembianze Paperon de' Paperoni. Senza mai farci perdere il sorriso, ma con una logica narrativa non meno stringente di quella dell'opera originale, la morale illuminista di un relativismo egualitario che fonda sul riconoscimento della diversità l'affermazione dell'uguaglianza degli uomini viene così a iscriversi nella ricorrenza, presso i lillipuziani come presso i giganti, di un Paperone pronto ad approfittarsi del malcapitato Paperino. All'alba della globalizzazione, in un mondo dove è ancora possibile vivere l'ebbrezza della scoperta ma che già mostra i segni di un'inquietante standardizzazione della condizione umana all'insegna del despotismo e dell'ingiustizia, è il potere paperoniano a determinare invariabilmente l'inesco e la conclusione dell'azione agita/subita dall'(anti)eroe: lo costringe con l'inganno a imbarcarsi come mozzo, lo scaccia da Lilliput, lo imprigiona nella terra dei Giganti. Tutto perché, come conclude lo stesso Paperino: «Sgrunt! Lillipuziano, gigante... o normale... Zio Paperone è sempre uguale!». Da una parte, dunque, l'identificazione di Paperino e Gulliver in Papergulliver si avvantaggia di una sostanziale corrispondenza tra le caratteristiche originali dei due personaggi - esposti alla sorte infausta, ma sempre capaci di tirare avanti con una buona dose di tenacia e di irosa *serendipity* -; dall'altra, nella assimilazione di tutti gli antagonisti alla figura di Paperone, si osserva un meccanismo opposto e complementare di "disneyizzazione". Gli elementi disneyani non si limitano a interpretare o riproporre, ma si sostituiscono a quelli dell'opera originale, con il risultato di cannibalizzarne la storia. Così nei *Viaggi di Papergulliver*, alla varietà degli episodi del racconto di Swift

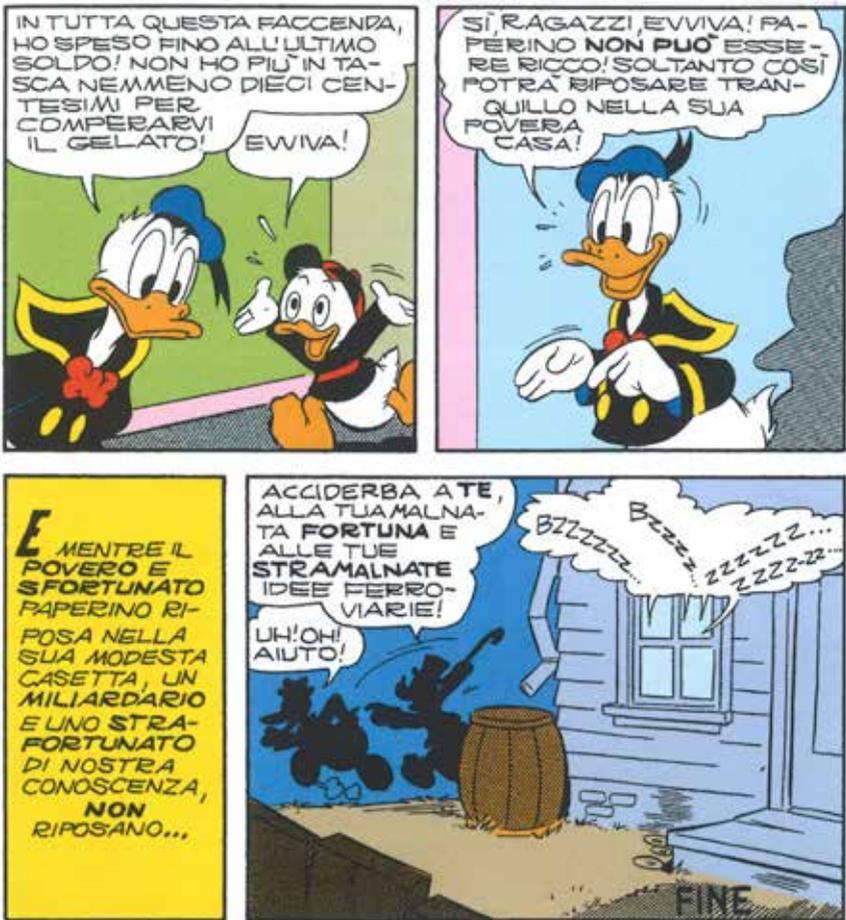


Fig. III.2 - Paperino e il Conte di Montecristo (1957).

fa riscontro, pur entro lo schema analogo del racconto di viaggio, l'unico, insistito, consueto tema narrativo del furto ai danni di Paperone, perpetuato dai Bassotti e ingenuamente favorito da Paperino, ma infine sventato anche grazie al suo intervento. Senza, ben inteso, che gli sia mai riconosciuto alcun merito!

Non solo in questo caso particolare i due processi di disneyzzazione e di corrispondenza interagiscono in un equilibrio che non prevede soluzioni

scontate o formule predefinite. Nel finale di *Paperino e il conte di Montecristo* (1957)¹¹⁹, ad esempio, Paperino dice di sé qualcosa di perfettamente analogo a quanto nei *Viaggi di Papergulliver* osservava a proposito della invariabile psicologia di Paperone: «Sì, ragazzi, Evviva! Paperino non può essere ricco! Soltanto così potrà riposare tranquillo nella sua povera casa». Eppure, nonostante una così netta dichiarazione identitaria, il prevalere delle caratteristiche del personaggio in becco e piume su quelle dell'eroe di Dumas coesiste in questa parodia con un'interpretazione di Paperino per più versi eccezionale, in cui egli si dimostra ardito, generoso e soprattutto capace, come quasi mai gli accade, di non subire gli eventi ma di essere lui, novello Edmond Dantés, a prevalere sulle macchinazioni dei suoi antagonisti e a determinare da sé, infine, il proprio e l'altrui destino. Un'eccezionalità sancita dalla vignetta conclusiva (riprodotta in fig. III.2) dove, per una volta, nella tipica fuga finale è Gastone a scappare sotto i colpi del solito Paperone, mentre Paperino si gode la tranquillità conquistata avendo salvato dalle mire capitalistiche dei due parenti-serpenti la sua casetta e, con essa, la sua oziosa povertà.

Come in questo finale accade a Gastone, la riuscita della versione disneyana si basa a volte proprio sull'infrazione della consuetudine. La continuità della rappresentazione seriale dei personaggi e dei loro reciproci rapporti, la ripetizione a ogni nuova puntata di caratteristiche identitarie in qualche modo attese dai lettori, soccombe di fronte alle novità dell'adattamento di un'opera di letteratura. Così come non sempre è Paperino a perdere alla fine - accade ad esempio, oltre che in *Paperino e il conte di Montecristo*, anche ne *La Leggenda di Papertù* (1988)¹²⁰ - le parodie sono talvolta l'occasione per reinterpretare con libertà non soltanto le opere letterarie ma le stesse "categorie" disneyane. In una coppia come quella formata da Topolino e Pippo può succedere, ad esempio, che i rapporti tra protagonista e spalla vengano invertiti nell'assegnazione delle parti, e che all'effetto parodico dell'interpretazione "topesca" di personaggi letterari si aggiunga la sorpresa di ruoli non consueti. È quello che accade nella saga delle parodie tratte dai racconti di Edgar Allan Poe, raccolte sotto il titolo collettivo *I Racconti di Edgar Allan Top* che vede Pippo, alias Dupip, nelle vesti del protagonista Auguste Dupin - *La busta nascosta* (1994)¹²¹, *I Misteri della Rue Toporgue* (1994)¹²², *Lo scarabeo d'oro* (1995)¹²³. Dupip ha la sbadataggine di Pippo ma l'acume e la fiducia nelle capacità deduttive della ragione del Dupin di Poe; può maldestramente rovesciare un'intera libreria di opere antiche e preziose e poi, appena poche pagine dopo, di fronte al primo enigma della camera

chiusa nella storia del racconto giallo - quello dei *Delitti della Rue Morgue*, fedelmente riproposto ne *Il Mistero della Rue Toporgue* (fig. IV.11) benché al sanguinoso assassinio si sostituisca il furto molto meno macabro di un quadro di banane! - stupire Topolino e Basettoni con il suo lucido ottimismo sull'esito dell'indagine, la quale a loro «sembra misteriosa solo perché avete dato per scontate troppe cose», mentre dal suo superiore punto di vista, semplicemente, «in una indagine quando si è eliminato l'impossibile... ciò che resta, per quanto improbabile, è la verità!». Il rovesciamento parodico per cui è Pippo e non Topolino a interpretare il ruolo del detective assume in questo caso un significato particolare se si considera che i racconti del mistero di Poe sono unanimemente riconosciuti come i primi gialli della storia: Topolino, come tutti gli altri investigatori della narrativa contemporanea, è a tutti gli effetti un discendente di Auguste Dupin. Intrecciando giocosamente legami identitari e genealogie, la parodia affida invece a Topolino, insieme al ruolo di spalla di Dupin, una fantasiosa discendenza da Poe al quale, come segnala l'alterazione del nome in Edgard Allan Top, viene incondizionatamente esteso il gioco parodico. Attraverso la finzione della parentela con Top-Poe, la struttura narrativa caratteristica dei racconti di Poe, dove l'anonimo narratore in prima persona tende ad identificarsi con l'autore, si riflette nel doppio ruolo ricoperto da Topolino in queste parodie. Egli presta la sua immagine a Edgard Allan Top e vive al fianco di Dupin le vicende narrate; al contempo, nella cornice della storia, è il narratore orale che le racconta a Tip e Tap (e a tutti i lettori). Ceduto a Pippo il ruolo di protagonista, tramite questa doppia parte - più complicata da descrivere che da leggere! - Topolino ne esercita uno non meno importante di mediatore, di padrone di casa, di *frontman* ufficiale del mondo Disney. È lui ad assumersi l'incombenza di introdurre i lettori in una storia "diversa", nella quale non poche sorprese li attendono.

È questa in effetti una delle prerogative più tipiche di Topolino, sulle cui spalle ricade da sempre l'onore e l'onere di rappresentare non solo se stesso ma l'intera compagine disneyana. Un ruolo analogo a quello appena osservato a proposito dei *Racconti di Edgard Allan Top* è suo anche nella lunga parodia, in quattro episodi, de *La Storia di Marco Polo detta il Milione*, che già ho menzionato a proposito della metafora dello *star system*. Qui Topolino compare nella prima cornice narrativa dove, nei panni di se stesso, è impegnato a leggere una sua riduzione de *Il Milione* di Marco Polo ai Paperi convocati da Paperone per realizzarne lo sceneggiato televisivo. Anche se, com'è noto, normalmente Topi e Paperi abitano in città diverse e non condi-



Fig. III.3a – *La storia di Marco Polo detta il Milione* (1982) – Topolino narratore.

vidono le stesse avventure, è un fatto notevole ma non particolarmente raro che essi compaiano in una stessa storia. Stando alle parodie letterarie, ciò è anzi quasi la norma in quelle meno recenti, dove l'impiego di una batteria molto ampia di personaggi Disney - estesa non solo a Paperi e Topi ma anche ai personaggi dei lungometraggi animati delle fiabe - aumentava le possibilità a disposizione degli autori ed era funzionale a dare il segnale di una storia di particolare impegno e in qualche modo eccezionale. Ciò che è più interessante osservare nel caso specifico del *Milione*, è che la distribuzione dei personaggi nei diversi livelli narrativi della storia è indicativa di alcune caratteristiche proprie rispettivamente dei Topi e dei Paperi. Il racconto di Topolino comincia con il ritorno a Venezia dei Polo, miracolosamente giunti in patria dopo molti anni dalla loro partenza per il favoloso Catai. Lì Paperino-Marco Polo racconta le avventure vissute lungo la via della seta e poi nel regno del Kubilai Khan. Siamo dunque di fronte ad una doppia cornice (fig. III.3a): Topolino racconta che Paperino-Marco Polo racconta ciò che vide e fece. Il fatto che Topolino, insieme a Minnie, compaia solo nel primo e più "esterno" livello di questa articolata struttura del racconto conferma il suo ruolo di rappresentante e mediatore d'eccellenza dell'universo Disney. Che siano invece i Paperi a incarnare l'epopea dei Polo corrisponde alla loro naturale disposizione per il romanzo picaresco e per l'avventura "capitalistica" delle grandi esplorazioni. Dal Klondike del Paperone giovane cercatore d'oro di Carl Barks, alle decine e decine di imprese, scoperte, progetti milionari



Fig. III.3b – *La storia di Marco Polo detta il Milione* (1982) – Paperino Polo narratore.

portati a termine in ogni angolo del mondo dalla forzosa *joint venture* imposta dal miliardario decano a Paperino e nipoti, la storia dei Paperi si snoda lungo uno sviluppo pluridecennale che passa anche per *Il Milione*, che è poi l'opera fondativa della letteratura italiana del viaggio: viaggio della conoscenza, certamente, ma insieme del commercio e del potere economico.

Analoghe conclusioni si possono trarre di fronte al caso delle parodie "doppie", quando cioè la stessa opera letteraria è stata adattata non una ma due volte, una volta "topescamente" e un'altra "paperescamente". Rientrano in questo gruppo ristretto, riservato com'è facile aspettarsi alle storie e ai personaggi di più alto lignaggio e larga fama della letteratura di tutti i tempi, due moderni antesignani dei viaggiatori fantastici quali Don Chisciotte e Gulliver; e non è una coincidenza se, in entrambi i casi, la parodia paperesca è una storia ben strutturata e capace di cogliere e sviluppare risonanze profonde dell'originale mentre l'interpretazione da parte di Topolino produce racconti di minore spessore e ambizione. La vocazione di Topolino alla rettitudine e al *problem solving*, si tratti di chiarire un mistero, risolvere un caso poliziesco o sanare un'ingiustizia, spiega in parte la minore duttilità del personaggio ad essere reinventato in ruoli parodici, ma può molto bene manifestarsi nelle figure non meno emblematiche del pellegrino in cerca della verità o del giovane intraprendente e innamorato ostacolato dal prepotente di turno: così *l'Inferno di Topolino* e *i Promessi Topi* sono, anche grazie alla performance del loro protagonista, tra gli adattamenti più felici. In que-

sto caso le corrispondenti *Inferno di Paperino* (1987)¹²⁴ e *I Promessi Paperi* (1976)¹²⁵, specie quest'ultima non meno riuscita, si distinguono invece per la prevalenza rispetto all'originale della vicenda paradigmatica dell'antieroe, Paperino, come sempre piuttosto travolto dagli eventi che non artefice della sua avventura. Qualcosa di simile si verifica anche nelle storie tratte dal ciclo cavalleresco di Re Artù e della sua Tavola Rotonda. Ne *La Leggenda di Paper-tù*, dopo molte peripezie e grazie all'aiuto di Qui Quo Qua e del mago Merchi-mede (alias Archimede), Paperino-Artù, per una volta fortunato, si ritroverà Re per avere inavvertitamente azionato la spada nella roccia - che nella parodia è una leva segreta e non un'arma magica. In *Topolino e i Cavalieri della Tavola Rotonda* (1988)¹²⁶ è il principio topolinesco dell'indagine del reale, fondativo delle *detective stories*, a prevalere sulla favola e sulla storiografia fantastica del mito, così che la presenza di Topolino e Pippo alla corte di Artù diventa l'occasione per indagare l'incongrua testimonianza di una mensa quadrata e giungere per questa via a conoscere un'ipotetica origine "morale" della più nota tavola rotonda. A fare la differenza tra una rievocazione del mito volta a comprenderlo e spiegarlo, sia pure per gioco ma non senza una logica stringente, oppure a viverne l'inesauribile potenziale narrativo, può essere una questione di grandi orecchie oppure di becco e piume, quando sono in campo i mitici, alla loro maniera, Topi e Paperi disneyani.

3.3 L'*Inferno* da commedia di Topolino & co.

Correva l'anno tal dei tali, e l'orologio della torre suonava le dieci battendo venti rintocchi perché era balbuziente. In quel momento Topolino e Pippo mietevano applausi recitando una grande commedia, anzi una Divina Commedia, nella quale Topolino faceva la parte di Dante, nientemeno... e Pippo, naturalmente, faceva Virgilio, nientepopodimeno!...

Comincia così *l'Inferno di Topolino*, con un lungo cartello introduttivo posto tra il titolo e la prima vignetta, dove Topolino e Pippo, travestiti da Dante e Virgilio, concludono sul palco del teatro di Topolinia una strampalata declamazione della *Commedia* di Dante. Il travestimento giocoso dell'opera letteraria per eccellenza della nostra tradizione si annuncia in una divertita sospensione del tempo, che fa il verso alla prosa del racconto storico («Correva l'anno...») e subito si incarna nel travestimento dei due protagonisti. Il gioco di parole tra il misterioso titolo del poema, da sempre oggetto di dibattito tra gli studiosi, e il nome della forma teatrale («una grande commedia,



Fig. III.4 – *L'Inferno di Topolino* (1949) – Topolino/Dante.

anzi una Divina Commedia») allude forse, con raffinata ironia, alla difficile erudizione che nell'immaginario comune e nell'uso scolastico accompagna di solito l'opera di Dante; apertissima invece, seppur benevola, è la *vis ironica* rivolta verso Topolino e Pippo, l'intraprendenza dei quali è salutata dai divertiti "nientemeno" e "nientepopodimeno" dell'anonimo narratore. In effetti, quella a cui stiamo per assistere non è un'impresa di poco conto se, con

un po' di senno del poi, riconosciamo in questo inizio non soltanto l'incipit di una singola storia, ma l'esordio delle *Grandi Parodie Disney*. *L'Inferno di Topolino* è infatti, come ben sanno gli appassionati, il primo decisivo esperimento italiano di parodia disneyana di un classico della letteratura. Ora, per la verità, almeno in un primo momento il racconto sembra proseguire secondo schemi tutt'altro che innovativi e sperimentali: il successo dello spettacolo di Topolino e Pippo va di traverso a Gambadilegno che decide di tirargli un brutto tiro. Come sempre, insomma. Il successivo incontro con Minnie, che si complimenta con Topolino ma poi si arrabbia con lui fino a prenderlo a colpi di ombrello in testa, ribadisce anch'esso una solfa ben nota ai lettori. Gambadilegno antagonista, Minnie affettuosa ma capricciosa sono elementi che accomunano questa vicenda a quelle normalmente vissute da Topolino, un segnale al lettore di familiarità e della rassicurante ripetitività seriale tipica delle storie a fumetti. In questo caso però il modello ricorrente, tipico e ben riconoscibile, dura appena due pagine, prima di essere spazzato via da una novità davvero sconvolgente. Se il messaggio implicito di questa breve cornice iniziale può essere riassunto in "comincia un'avventura di Topolino e Pippo contrastati da Gambadilegno", a partire dalla terza tavola il quadro è del tutto stravolto. Topolino non è più Topolino, ma Dante; o meglio non è più *solo* Topolino, ma *anche* Dante. Anzi, come si scoprirà però solo alla conclusione della storia, non è neanche esattamente Dante, dato che nel finale entrerà in scena Dante in persona - convenzionalmente rappresentato nella figura di un italiano del Duecento, con un naso importante e la fronte ornata dell'alloro che indica l'eccellenza poetica - ma, propriamente, Topolino/Dante, "Topolino che interpreta Dante". Il figurino tremante in una selva oscura disseminata di teschi e popolata di animali apparentemente più famelici che feroci (fig. III.4) è il primo esempio del fertile meccanismo di ibridazione che nel corso dei decenni produrrà l'inesauribile collezione delle *Parodie Disney*: Topolino, Pippo, Paperino e i loro compagni possono rimanere se stessi ed essere al tempo stesso un altro personaggio. Il motivo della recitazione, con cui si apre la storia, diventa in poche vignette qualcosa di decisamente più profondo e complesso: non più un evento occasionale, un'azione fra le altre, ma una qualità davvero speciale dei personaggi Disney.

Così Topolino/Dante si avvia per la strada che già Dante Alighieri, nella *Divina Commedia*, racconta di aver percorso; non esattamente quella, forse, ma una di sicuro molto somigliante. La sua vicenda, come quella del suo più illustre precursore, non può essere riassunta in poche righe; entrambe si strutturano infatti secondo il modello narrativo tipico dei racconti di viaggio: il

protagonista percorre un dato spazio rivolto verso una meta, incontrando lungo il cammino un certo numero di personaggi; il racconto è il resoconto cronologico di un' esplorazione e di una serie indefinita di episodi di incontro tra il protagonista e gli altri personaggi. La versione disneyana agisce su questo schema con grande libertà e varietà di soluzioni, fermo restando che, in entrambi i casi, il viaggio è destinato a finire bene, a concludersi con l'inevitabile salvezza dell'eroe. Alcuni episodi della parodia sono del tutto estranei all'opera di Dante; altri richiamano qualcosa dell'invenzione dantesca, modificandola però a piacere; altri ancora mantengono una sostanziale fedeltà, sia quando la rappresentazione figurativa non si discosta dal racconto originale, come ad esempio nel caso degli iracondi immersi nella palude Stigia, sia quando un'invenzione alternativa mantiene un gusto tipicamente dantesco. I prodighi, ad esempio, hanno le mani trafitte da spilloni, un caso nel quale l'allusione, in fondo abbastanza "telefonata", alla colpa delle "mani bucate" è resa con una corporeità più affine allo spirito dell'*Inferno* di Dante che non al racconto edulcorato per l'infanzia. Analoghe considerazioni possono farsi riguardo alla rappresentazione dello spazio, che nella parodia di Topolino alterna ambienti tipicamente infernali - oscure caverne rocciose e dissestate - a improvvisi spazi aperti, come il bosco dei tre porcellini, e ad architetture urbane, come il salone di bellezza di Minosse, la scuola dell'episodio pinocchiesco o l'ospedale per discoli di Malebolge. Sotto tutti gli aspetti, la parodia persegue l'obiettivo di trarre dall'incontro del mondo fantastico Disney con la sublime ma austera immaginazione della *Divina Commedia*, quella che nel sottotitolo viene definita una "sinfonia allegra". Una sinfonia alla quale partecipa, come in una grande orchestra, l'*ensemble* Disney al gran completo.

A differenza di quanto non accada di solito, non tutti i personaggi della parodia sono disneyani ma, in massima parte tra le comparse ovviamente, sono numerosi gli "umani". L'effetto è paragonabile a quello che in un parco giochi come Disneyland viene ottenuto con i pupazzi a grandezza naturale: Topi e Paperi sono personaggi della fantasia, vivono nella dimensione delle favole, ma allo stesso tempo vivono anche nel "nostro" mondo, possono interagire con noi, o quantomeno con i nostri simili rappresentati nelle loro storie. Anche i personaggi umani d'altro canto - nel disegno, nelle azioni, nelle parole - sono spesso rielaborati con un evidente intento parodico. Partecipano, come gli altri, alla festa. Così, ad esempio, Caronte assume le sembianze di un burbero marinaio, attento a non imbarcare nessun clandestino sprovvisto di biglietto, gli spiriti magni del Limbo sono dei vegliardi svampiti e,



Fig. III.5 - *L'Inferno di Topolino* (1949) - La Fata Turchina interviene a salvare i cattivi scolari pentiti.

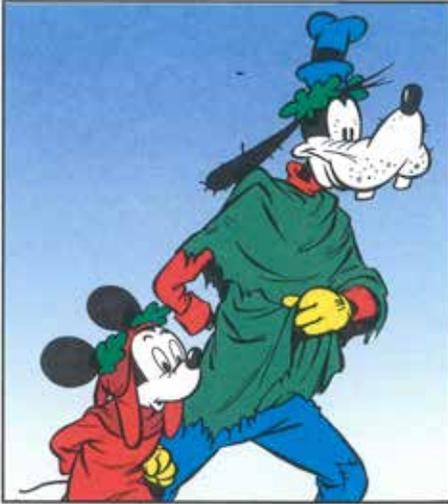


Fig. III.6 – *L'Inferno di Topolino* (1949)
– Topolino e Pippo alias Dante e Virgilio.

ancora, al posto del Minotauro Topolino/Dante e Pippo/Virgilio incontrano un inedito Toro Seduto in motocicletta, ovvero - tra storpiatura¹²⁷, rima e fantasiosa etimologia - un toro-centauro.

Sono però, ovviamente, i personaggi disneyani, con la loro semplice presenza, a liberare più di tutti gli altri la fantasia e a portare più lontano la parodia. Essi, come anticipato, sono presenti in

forze: dal mondo dei Topi - non solo Topolino e Pippo, ma Gambadilegno, Clarabella, Eta Beta e altri ancora - e da quello dei Paperi - Paperino, Qui Quo Qua - inclusi anche personaggi "minori" come, tra gli altri, Ezechiele il lupo e i tre porcellini o la Fata Turchina e il Gatto e la Volpe, tratti dalla versione disneyana di Pinocchio. Non mi dilungo in un elenco completo, ma è importante osservare l'impegno profuso dagli autori nel dare, anche attraverso la scelta di una partecipazione così ampia, il segnale di una storia eccezionale, l'obiettivo consapevolmente ricercato di un'opera a fumetti tutt'altro che ordinaria, una di quelle che lasciano il segno, che aprono una via. Diversamente dai due protagonisti, gli altri personaggi disneyani non sono generalmente travestiti, ma compaiono nel loro aspetto e nelle loro vesti usuali, non solo quando, pur all'inferno, interpretano se stessi, ma anche nel caso, meno frequente, in cui si identifichino con un preciso personaggio della *Commedia*. Nella prima alternativa rientra ad esempio l'intervento della Fata Turchina per redimere i cattivi scolari trasformati per punizione in banchi di scuola (fig. III.5). Insieme all'inconfondibile abito turchese e i capelli biondo-diva che la caratterizzano nel lungometraggio d'animazione Disney¹²⁸, la Fata porta in dote alla parodia l'esperienza nelle metamorfosi a fin di bene già ampiamente sperimentata con Pinocchio. Attorno alla sua comparsata ruota così un nuovo episodio, dei tanti che si affastellano nel corso del viaggio e del racconto, che immette nel mosaico variopinto della

parodia la tonalità cromatica della morale favolistica. Sebbene con diversi protagonisti, temi, modelli, non troppo diverso è il meccanismo alla base dell'incontro con Gambadilegno, il quale, pur senza travestimento, si identifica chiaramente con un personaggio ben noto della *Commedia*, anche a una conoscenza scolastica dell'opera, come Farinata degli Uberti. Il duello di lotta libera e la rissa in cui rapidamente degenera il suo dialogo con Topolino/Dante aggiunge al quadro complessivo l'ingrediente comico dell'abbassamento parodico e la rassicurante ripetizione dello scontro tra l'eroe e il suo antagonista preferito. E così via, di episodio in episodio e di personaggio in personaggio, la parodia come un ricco vestito di Arlecchino carico di pezze di tanti colori.

Al centro di questa galleria, asistemica e sovrabbondante, i due protagonisti garantiscono al racconto la necessaria continuità, nel progredire della storia e del cammino dal suo inizio fino alla meta, e la coerenza di un punto di vista mobile ma unitario. Si tratta di un significativo elemento di affinità con l'opera originale, rimarcato graficamente dal fatto che Topolino e Pippo sono gli unici personaggi ad essere mascherati dai rispettivi Dante e Virgilio, con tanto di lunghi tuniconi e di fronti cinte d'alloro (fig. III.6). Al di là della scelta, abbastanza ovvia, per cui in una storia "di Topolino" sono Topolino e Pippo a interpretare i due personaggi principali, la corrispondenza parodica con i personaggi della *Divina Commedia* è costruita in questo caso agendo non soltanto sulla corrispondenza "uno a uno" tra un personaggio della parodia e uno del poema, ma reinterpretando il rapporto che reciprocamente li definisce uno rispetto all'altro. Una corrispondenza, diremmo dunque, "due a due". Il rapporto che lega l'un l'altro Topolino e Pippo, l'eroe campione di forza d'animo, intelligenza, spirito d'avventura e la spalla comica, un po' svitata e sconnessa dalla realtà, diventa la materia prima per una rappresentazione, non proprio fedele, della coppia formata da Dante e Virgilio. O, per meglio dire, diciamo pure paradossalmente invertita. Pippo, nel rispetto delle sue originali prerogative, sebbene nell'abito e nel ruolo di Virgilio, è una guida che non conosce il cammino, di poca acutezza e di scarso o nullo aiuto. Già prima di entrare nell'Inferno, è l'ingegnoso Topolino a riparare la bicicletta che conduce i due all'imbarcadero di Caronte, sostituendo allo pneumatico uno sbalordito serpente (fig. III.7a); ancora lui a convertire le furie in due motori a reazione per poter proseguire il cammino; sempre lui a salvare Pippo/Virgilio da Cerbero, che poco rispettosamente gli azzanna i fondelli, e a impedire che cada nel fosso di pece bollente, apparentemente cioccolata, tragicomicamente ingannato così come nel poema accade ai dia-



Fig. III.7a, 7b – *L'Inferno di Topolino* (1949) – Topolino/Dante, Pippo/Virgilio: chi guida chi?

voli di Malebolge (fig. III.7b). Lo stesso Topolino/Dante non è in realtà del tutto esente da figuracce poco degne di un protagonista "serio" e di tutto rispetto quale il suo ruolo - e di Dante e di Topolino - gli imporrebbe, come quando attribuisce a se stesso, cioè in effetti a Dante, per lo stupore di Caronte, il celebre verso «le donne, i cavalier, l'armi, gli amori», meritandosi da Pippo la reprimenda, anch'essa in rima, «Per la miseria, sei un ignorante! L'ha scritto Ariosto e non l'ha scritto Dante!¹²⁹». Ma ogni Topo ha il suo destino, ed è l'insopprimibile disposizione topolinesca ad essere il generoso difensore e salvatore dei più deboli a prevalere in definitiva. Il privilegio di Topolino/Dante non si limita, come fu per il poeta, a visitare l'oltretomba per apprendere la rivelazione del disegno di Dio e diffonderla sulla terra una volta tornatovi; con senso pratico ben più spiccato, Topolino già durante il viaggio oltremondano interviene in prima persona, opera attivamente, addirittura combatte per la riuscita del suo viaggio e per il bene dei suoi amici, come Pippo, e persino dei suoi amici-nemici. Come Paperino, ma, senza anticipare troppo, mi soffermerò prima brevemente sulla parte, davvero particolare, che gli spetta nell'*Inferno di Topolino*, per poi raccontare l'intervento decisivo di Topolino/Dante.

Paperino, si sa, non ha peli sulla lingua, ma non è un campione di equanimità. Alla sua prima apparizione, fra le tombe della città di Dite, si rivolge a Topolino in modo tanto pungente quanto in fondo veritiero, rinfacciandogli il suo clamoroso privilegio: «Ehi tu raccomandato di ferro! Prendi il mio po-



Fig. III.8a - *L'Inferno di Topolino* (1949)

sto e cedimi il tuo!». La violenza, per ora soltanto verbale, è forse esagerata, ma l'accusa, come abbiamo visto, non è in sé infondata. Topolino tuttavia, degno continuatore dell'orgogliosa predestinazione del suo alter ego fiorentino, non si scompone affatto, e fugge ribattendo seccamente, con innocente sfrontatezza, «è impossibile! Devo continuare il mio fatale andare». Dove invece Paperino si dimostra poco equanime è nel valutare il ruolo di primo piano che a lui, fra tutti i dannati, è stato riservato. Dei personaggi Disney

presenti nella parodia egli è l'unico a impersonare non uno ma più personaggi, ed è l'unico di cui ci viene raccontata nei dettagli la redenzione e la salvezza. Ma andiamo con ordine. Alla fine del loro primo incontro, in preda all'ira, Paperino inveisce contro Topolino e Pippo in fuga minacciando: «Guai a voi! Vi seguirò per tutto l'Inferno!» (fig. III.8a). Sarà di parola. Nei tre successivi episodi del percorso dei due viandanti assisteremo infatti, senza tregua né soluzione di continuità, alla persecuzione promessa. Una prima volta Paperino si presenta nella formazione dei Tre Caballeros, con José Carioca e Panchito Pistoles¹³⁰, dimostrandosi un vero campione di ingratitudine: invece di ringraziare Topolino, che con José Carioca lo salva dal burrone dove rischiava di cadere, gli si torce contro e lo aggredisce. Se non esattamente pio, indubbiamente risolutivo, Topolino si difende rifilandogli una sonora pedata e per questa volta, benché «Così non soglion fare i piedi ai morti!», lo mette in fuga. «Quack! Quack! Squarack, ti seguirò come un'ombra!» sbraita Paperino allontanandosi, a stento trattenuto da José. Passano poche pagine appena e ancora una volta Paperino ricompare, incarnato in una delle tre Arpie (fig. III.8b). La sua aggressività raggiunge ora il culmine; al punto che, per rappresentare la sorprendente dinamicità dell'attacco sferrato contro Topolino e Pippo, nelle tavole di questa terza epifania ricorrono due delle soluzioni grafiche più complesse dell'intera storia. La figura dell'Arpia, nella mitologia un mostro con corpo di uccello e testa di donna, viene dapprima duplicata e triplicata, così da mostrare "al ralenti" la metamorfosi del viso che rivela la nascosta identità paperinesca, poi, per rappresentare la rapidità con cui si getta sul bersaglio costituito da Topolino/Dante, moltiplicata e ripetuta prospetticamente lungo l'intera traiettoria del suo volo in picchiata. Solo per miracolo Topolino e Pippo riusciranno a scamparne. Il miracolo in effetti non tarda a verificarsi, nella persona della Fata Turchina che, come già ho ricordato, interviene a ritrasformare in bambini i cattivi scolari diventati, per punizione, legno e quindi banchi di scuola. Insieme a loro, riacquista le sue usuali sembianze e più miti propositi anche Paperino, per quanto il suo pentimento non sembri in realtà dare davvero molte garanzie, se alla Fata che lo ammonisce ad essere sempre «amico di Topolino» risponde «te lo prometto e *spero* di mantenere la promessa»; una "speranza", non proprio rassicurante, ribadita ancora nell'ultima vignetta dell'episodio, tra le urla di giubilo dei bambini assunti al cielo: «Anch'io sarò sempre buono (almeno, lo spero...)!». Con questo "anticipo di redenzione" si conclude, per il momento, la insistita persecuzione condotta da Paperino contro Topolino/Dante. Ho potuto riassumere rapidamente gli avvenimenti, ma non c'è nel racconto

una spiegazione plausibile dell'ostilità di Paperino, al di là della provocazione iniziale riguardo l'ingiusta "raccomandazione" di cui il protagonista - proprio in quanto tale dobbiamo dunque supporre - godrebbe secondo il suo amico-antagonista in becco e piume.

La parodia non ha, d'altronde, nel suo complesso una logica narrativa di tipo causale; i fatti accadono invece come in un carnevale apparentemente caotico, senza essere successivamente determinati l'un l'altro. Non per questo perdono di significato, né sono tra loro del tutto scollegati. La redenzione dei bambini e di Paperino per opera della Fata Turchina forma una terna di corrispondenze a distanza con due altri episodi, posti all'inizio e alla fine del racconto, tra loro affini sia perché sviluppano coerentemente lo stesso tema, sia perché caratterizzati dalla partecipazione di Paperino o, in un caso, dei suoi nipotini Qui Quo Qua. Il tema è della massima importanza: nell'*Inferno di Topolino*, diversamente che in quello raccontato da Dante, è possibile salvarsi e ritornare sulla terra; basta una buona azione, come accade a Qui Quo Qua nel girone dei golosi, o il semplice pentimento, finanche non troppo convinto, come accade a Paperino e agli scolari redenti dalla Fata. Nel terzo anello di questa serie, che coincide poi con il gran finale, all'elenco dei salvati si aggiungeranno gli autori stessi della parodia a fumetti, trasformati in personaggi e liberati grazie - come dubitarne? - al decisivo intervento di Topolino. Anche questo ultimo movimento comincia con l'ennesimo ritorno in scena di Paperino - fra tutti il più rilevante - confermando l'associazione che nel corso della storia si sviluppa tra il tema della salvezza e il suo personaggio. La parte di Paperino nella parodia è in definitiva funzionale a creare occasioni narrative opportune a svolgere il tema del pentimento, del perdono e del felice compimento; egli partecipa al racconto, ed è ostile a Topolino, per il motivo di poter essere finalmente salvato, e proprio grazie all'intervento di Topolino stesso - il quale, dal canto suo, ha così occasione di dimostrare la sua vocazione a perdonare con liberalità e ad agire a favore del pentimento e della salvezza del suo stesso persecutore. Giunti negli abissi più profondi dell'*Inferno*, Topolino/Dante e Pippo/Virgilio vengono a trovarsi di fronte a una strana fiamma biforcuta, in cima ai due corni della quale si riconosce - con tanto di becco, occhioni e cappello alla marinara - il viso di Paperino (fig. III.8c). L'elemento visivo predominante la scena, la fiamma duplice, è tratto dal celebre luogo della *Commedia* relativo all'incontro di Dante con Ulisse, ma è in questo caso completamente risemantizzato. Mentre nell'opera originale i due corni della fiamma corrispondevano ai due distinti personaggi, uniti nella pena, di Ulisse e Diomede, nella parodia lo stesso elemento visivo



Fig. III.8b – L'Inferno di Topolino (1949)



Fig. III.8c - L'Inferno di Topolino (1949)



Fig. III.9 – *L'Inferno di Topolino* (1949) – Topolino, Pippo, Paperino alias Dante, Virgilio, Stazio.

rappresenta invece simbolicamente la doppiezza lunatica e l'incostanza caratteriale di Paperino, portata qui ai limiti di una scissione patologica dell'io. Combinazione unica di irascibilità e dolcezza, fedeltà nell'amicizia e superbia, Paperino si dimostra anche in questo caso ben più vicino e simile al lettore di quanto non possa mai esserlo il "tutto d'un pezzo" Topolino, al quale non resta che osservare il prodigio, simbolo di una condizione in fondo così ordinaria, di due lingue di fuoco che l'un l'altra si contraddicono:

La prima dolcemente mi saluta
 Ma l'altra, con linguaggio da facchino,
 Minacce e insulti torvamente sputa!

Perché sempre così fa Paperino
 Talvolta è dispettoso e invelenito,
 Talvolta è dolce come un cherubino!

Compreso il mistero, Topolino non tarda ad entrare in azione, con un protagonismo che avrebbe fatto invidia allo stesso Dante. Sicuro del prevalere della parte buona, e pentita, su quella cattiva, con l'aiuto di Pippo e di due quantomai provvidenziali estintori, spegne le fiamme che avvolgono il doppio Paperino e lo riconquista, integro e rappacificato, alla sua amicizia. Topolino/Dante, Pippo/Virgilio e Paperino formano così un inedito terzetto,

e si apprestano di buona lena verso la conclusione del cammino. Nell'immagine dei tre amici che proseguono lietamente il viaggio nell'oltretomba (fig. III.9), sembra riflettersi il luogo dantesco dell'incontro, nel *Purgatorio*, di Dante e Virgilio con il poeta latino Stazio. Paperino assume così, pur sottilmente accennata, un'ennesima identità e, soprattutto, conferma una volta di più il fatto di essere associato, nell'economia complessiva della parodia, all'ambizione, notevole, di quest'ultima di trascendere i limiti dell'opera originale allargandosi ad evocare non il solo *Inferno* ma l'intera *Commedia*. Il *Purgatorio* attraverso il racconto del pentimento e l'evocazione del terzetto composto da Dante, Virgilio e Stazio; e il *Paradiso* nella serie triplice degli episodi dedicati al tema della salvezza. Essi formano un significativo crescendo, che scandisce il racconto secondo un principio di progressione regolare molto "dantesco", per quanto completamente di invenzione rispetto all'*Inferno* di Dante. Mentre il primo episodio interessa i soli Qui Quo Qua, il secondo riguarda invece sia il personaggio Disney di Paperino sia gli scolari, che facilmente possono intendersi come una proiezione dentro il racconto dei lettori della parodia; il terzo, infine, racconta la salvezza finale e dei tre protagonisti (Paperino, Pippo, Topolino) e, ancora una volta, dei bambini-lettori e, soprattutto, degli autori stessi della parodia (fig. III.10).

Nella salvezza accordata insieme a personaggi, lettori e autori è l'intero meccanismo della parodia Disney, giunta a compimento, ad affermare e vedere riconosciute le proprie ragioni. La promessa finale, fatta dagli autori pentiti a Dante Alighieri in persona, di astenersi per l'avvenire da simili imprese, vale, all'inverso, poiché nel gioco del travestimento ogni promessa è certa solo della sua smentita, il sicuro programma delle *Grandi Parodie* che seguiranno nel corso dei decenni.

(GIOVANNI VITO DISTEFANO)



Fig. III.10 – L'Inferno di Topolino (1949) – Il finale.

SCHEDA E

Che cosa intendiamo per “adattamento”?

Il concetto di adattamento esprime ciò che hanno in comune operazioni e prodotti culturali quali la trasposizione cinematografica di un romanzo, la *cover* o il *remix* di una canzone, il videogioco tratto da un film di successo, la versione operistica di un dramma, il parco giochi a tema, l'affresco medievale di un episodio della Bibbia... l'elenco, si capisce, potrebbe continuare a lungo. L'opportunità di un concetto così ampio è motivata dall'importanza dei procedimenti creativi di reinterpretazione che sono alla base di opere tra loro così diverse. In un adattamento qualcosa viene deliberatamente ripetuto, un'opera precedente o una parte rilevante di essa, e qualcos'altro cambia. Il risultato è un *mix* di conservazione e innovazione che nella storia della cultura si è dimostrato uno dei meccanismi più produttivi e di maggiore successo. Da Shakespeare che con Romeo e Giulietta porta sulla scena una novella della tradizione umanistica e rinascimentale, al *blockbuster* del momento che, nove volte su dieci, è l'adattamento cinematografico di un romanzo più o meno celebre.

A cambiare in un adattamento può essere uno, e spesso più d'uno, degli elementi costitutivi di un'opera. Solitamente cambia il *medium*, cioè il mezzo di comunicazione con cui viene veicolato il messaggio, come accade quando dalla scrittura si passa alla recitazione teatrale o al fumetto. Ma altri possibili elementi di variazione possono essere il genere, lo stile o modifiche più o meno ampie ai contenuti narrativi e immaginativi dell'opera adattata. In alcuni casi la differenza è molto grande, come quando un romanzo molto lungo è trasposto in un corto di pochi minuti; in altri minore, ad esempio tra due diverse interpretazioni di una stessa canzone.

Le *Parodie Disney* sono adattamenti nei quali, nella maggior parte dei casi, si passa da un'opera letteraria ad una a fumetti. Talvolta l'opera di partenza può invece essere un film o una *fiction* televisiva o addirittura una combinazione di diverse versioni. La caratteristica più peculiare delle parodie Disney è però che il processo adattivo è duplice. Sono storie ibride che seguono contemporaneamente un doppio canovaccio: quello dell'opera letteraria adattata e quello del mondo fantastico e dei personaggi disneyani.

(G. V. D.)

Per approfondire un po':

Umberto Eco, *Dire quasi la stessa cosa. Esperienze di traduzione*, Milano, Bompiani, 2003.

Thierry Groensteen, *Parodies. La bande dessinée au second degré*, Paris, Skira Flammarion, 2010.

Linda Hutcheon, *Teoria degli adattamenti, I percorsi delle storie fra letteratura, cinema, nuovi media*, Roma, Armando, 2011.

Paperi e Topi alla ricerca di temi perduti

Tra le infinite modalità d'uso [della letteratura] c'è anche quella di partire da un testo stimolo per trarne idee e ispirazioni onde produrre poi il proprio testo. Così fa chi di un testo celebre scrive la parodia, chi decide di scrivere il seguito di *Via col vento*, e riprendere le vicende di Scarlett O'Hara dal momento in cui ha pronunciato il fatale «Domani è un altro giorno», [...] e così ha fatto Sofocle quando ha scritto il suo *Edipo Re* dopo che era già stato scritto un *Edipo* di Eschilo.

UMBERTO ECO, *Dire quasi la stessa cosa*

Basta così, vergognatevi! Guai a voi se continuerete a leggere simili inqualificabili storie a fumetti!

PAPERINO

«Perché un altro libro sui Disney?», si chiedeva Janet Wasko pubblicando nel 2001 uno studio dedicato al mondo disneyano¹³¹.

Una risposta possibile è: forse perché gli strumenti per indagarli non sono ancora esauriti. È vero che il numero delle pubblicazioni sui fumetti in generale, e sui Disney in particolare, cresce di giorno in giorno insieme alla variegata tipologia di autori che le scrivono, dai filosofi agli studiosi della cultura di massa. Eppure questo libro nasce dalla convinzione che gli strumenti della critica letteraria non siano stati ancora utilizzati a sufficienza e che le idee di cronotopo, genere letterario e personaggio possano essere applicate con profitto al mondo dei paperi e dei topi. In questo ultimo capitolo si aggiunge l'idea di tema, non a esaurimento dei possibili punti di vista adottabili per

leggere il fumetto ma solo a ulteriore (e non esaustivo) esempio di cosa si possa trarre “criticamente” dalle parodie a fumetti una volta che siano state riconosciute come adattamenti, nel pieno significato della parola:

Confrontarsi con gli adattamenti in quanto adattamenti vuol dire pensarli [...] come opere [...] perseguitate dal testo che in esse è stato adattato. Se conosciamo questo testo precedente, sentiamo sempre la sua presenza accompagnare quello che siamo impegnati a fruire¹³².

4.1 L'universo Disney: i temi di sempre?

Leggere un libro o un fumetto, come guardare un film o uno spettacolo teatrale, corrisponde a un lavoro di organizzazione dell'esperienza (estetica). La soggettività di tale esperienza è evidente quando un lettore/spettatore si confronta su quel libro o quello spettacolo con altri lettori/spettatori che lo hanno condiviso: i punti di vista saranno diversi come lo sono i dettagli o gli argomenti su cui ognuno ha soffermato l'attenzione. Leggendo Marcel Proust si potranno ritenere centrali il tema dell'amore e della gelosia o piuttosto quello della scrittura e della memoria: il fenomeno della ricezione dell'opera d'arte segue il suo corso differenziandosi a seconda della persona, del soggetto, che ne fa esperienza. I temi svolgono una parte importante nella ricezione, sono quegli «elementi parziali il cui montaggio, si deve, in definitiva, all'intervento del lettore¹³³». Temi delle opere possono essere considerati ad esempio idee astratte (l'amore) o concrete (il viaggio), spazi (la città) o scenari (il giardino), tipi di personaggi (l'avarò) o scene tipiche (la discesa agli inferi), in una molteplicità illimitata. Nel mondo Disney alcuni dei temi principali potranno ad esempio essere riconosciuti nell'indolenza (Paperino), nell'avventura (Indiana Pippo o Paperone), nell'amore non corrisposto (Brigitta), nella figura dell'inventore (Archimede), nella ricerca dell'oggetto magico (il decimo di Paperone per Amelia) o nell'antro incantato (la soffitta di Pippo). Ma questi sono solo piccoli assaggi dell'universo tematico rintracciabile nel mondo Disney.

Selezionare un tema specifico in un'opera letteraria corrisponde a leggerla adottando un particolare cannocchiale che ne permette l'interpretazione (intratestuale) considerando tutti gli elementi che concorrono a delinearla, dalla forma al genere letterario al contesto culturale. Allargando l'orizzonte è possibile e utile individuare un tema ricorrente in un determinato insieme

di testi (detto *corpus*) che permette di rintracciare le affinità tematiche fra più opere. In questo modo sarà possibile vedere l'evoluzione e i passaggi dello stesso tema in un arco cronologico prescelto, costruendo una rete di opere in cui esso sia presente. Uno studio fra i tanti che si può prendere ad esempio è quello che ha individuato la presenza del tema del treno e della ferrovia in un'indagine (intertestuale) tra opere diverse che hanno rappresentato al loro interno un determinato momento storico e sociale nella cultura del mondo occidentale¹³⁴.

Nel nostro caso il *corpus* è costituito dall'insieme delle parodie pubblicate dalla Disney italiana. Dobbiamo quindi aggiungere un livello ai due citati in precedenza in quanto le parodie sono quelle che Genette chiama "letteratura al secondo grado"¹³⁵, vale a dire opere derivate da altre opere. Se nella tradizione letteraria basta guardare alla persistenza diacronica di un tema, nelle parodie dovremo anche considerare come quella stessa persistenza sia traslata dal testo d'origine al suo adattamento in fumetto.

In uno studio tematico del nostro *corpus* si può allora procedere in almeno due modi:

1. Cercare nella singola parodia la sopravvivenza di alcuni temi dell'opera letteraria che le fa da modello. Ad esempio, vedere in che modo il tema dell'espiazione della colpa persiste, trasformandosi o meno, nel passaggio dall'*Inferno* di Dante all'*Inferno di Topolino* di Guido Martina.

2. Cercare nell'insieme delle parodie la ricorrenza di un tema specifico, tenendo sempre presenti le opere a cui si ispirano. Vedere ad esempio in che modo si ripropone il tema dell'innamoramento, presente almeno in *Via col vento* di Margaret Mitchell, *Romeo e Giulietta* di Shakespeare, *I promessi sposi* di Manzoni o *I dolori del giovane Werther* di Goethe, nelle rispettive parodie che ne sono state tratte: *Paperino e il vento del Sud* (1982), *Paperino e Paperotta* (1996), *I promessi paperi* (1976) e *I promessi topi* (1989), *Paperino e "I dolori di un giovane papero"* (1992).

Cercando di disegnare un percorso che conduca dalle questioni generali alla lettura ravvicinata di una selezione di parodie, le tappe del discorso a seguire sono le seguenti. Nel paragrafo successivo sono messi in primo piano alcuni temi decisivi del mondo Disney e dei suoi personaggi ed è evidenziato il processo di disneyizzazione dei temi nel passaggio dal testo letterario al fumetto. L'ultimo paragrafo è dedicato alla selezione di un macrotema esemplare e allo studio del suo utilizzo nelle parodie.

4.2 Se Paperone fosse povero

Volendo associare Paperon de' Paperoni a un'immagine che lo rappresenti non è difficile credere che la maggior parte dei suoi lettori proporrebbe quella del vecchio papero che si tuffa e nuota nelle monete d'oro. Oppure, a seguire, il suo decimo portafortuna o il maestoso deposito sulla collina. In una parola, sarebbe un'immagine sempre riconducibile al denaro e alla sua invadente iconografia, il segno del "\$". I dollari nel mondo Disney sono un tema dominante sia per rappresentare Paperone sia per interpretarne le vicende. Le sue qualità di papero - instancabilità nel lavoro, ricerca dell'avventura, spregiudicatezza, coraggio -, e i suoi maggiori difetti - sfruttamento del lavoro altrui, avventatezza, tirchieria, per citarne solo alcuni in entrambi i campi -, derivano da questo unico macrotema.

Si conferma con questo l'ipotesi che esista una connessione fra il personaggio, con le sue caratteristiche, e alcuni temi che dirigono la narrazione. Come è stato detto dalla critica, ogni personaggio è in realtà «la manifestazione di un *cluster*, di un composto di tratti tematici¹³⁶». Non solo per Paperone, però, perché il tema del denaro è decisivo per tutto il mondo dei paperi (e dei topi) ed è spesso origine di una serie di questioni narrative antitetiche. È un mondo bipolare, quello Disney, e molti dei temi che lo attraversano, che disegnano le caratteristiche di un personaggio oppure che siano dei detonatori per nuove avventure, sono riconoscibili in coppie oppostive:

ricchezza - povertà; avarizia - sperpero; lavoro - non lavoro (o disoccupazione); successo - fallimento; furbizia - ingenuità; inganno - onestà; fortuna - sfortuna; avventura - sedentarietà, senza escludere furto - difesa.

Per tutte le prime voci di queste coppie il rappresentante indiscusso è Paperone, unico nel suo genere anche rispetto alla stirpe scozzese di provenienza. A lui è possibile affiancare per parziale continuità tematica solo il personaggio di Cuordipetra Famedoro, secondo al vecchio papero per ricchezza ma indubbiamente al primo posto per crudeltà e spietatezza nel condurre gli affari. Lo spendaccione antagonista Rockerduck, per quanto caratterizzato dallo stesso tema monetario, associa invece di frequente la ricchezza al fallimento e la furbizia all'ingenuità. Questo lo colloca in un'ambiguità tematica che lo separa e contraddistingue dal resto del mondo dei paperi adulti, per i quali i temi caratterizzanti sono altri, incluso il denaro purché inteso nella maggior parte delle situazioni come non-priorità esistenziale. È ugualmente facile attribuire all'antieroe Paperino e alle sue vicende i temi in opposizione a Paperon de' Paperoni, dunque almeno quelli

riguardanti il non-lavoro, l'ingenuità, la povertà, la sfortuna ecc. Tuttavia, assistiamo sempre più di frequente a una riabilitazione dello sfortunato papero che nell'evoluzione del personaggio dimostra una crescente capacità imprenditoriale e una insperata buona dose di successi personali.

Con Paperino è altrettanto decisivo introdurre il tema dell'identità sdoppiata, uno di quegli "argomenti" a lunga durata che attraversano la storia della scrittura dalle origini a oggi in quanto «la letteratura è stata sempre ossessionata da sdoppiamenti, scissioni, rifrazioni e trasformazioni della persona, e ha continuamente messo in crisi l'idea unitaria dell'io¹³⁷». Il tema del doppio in letteratura include molte accezioni e si declina in una pluralità di modi che viene riproposta anche nel mondo dei paperi e dei topi: il doppio corporeo o quello mentale, i gemelli (Qui, Quo Qua), il sosia, l'alter ego (Paperino e Gastone) le coppie celebri (Topolino e Pippo), la metamorfosi (le trasformazioni di Amelia). Ad esempio in *Topolino e le meraviglie di domani* (1944)¹³⁸, grazie a un vestito invisibile il nostro topo si trova proiettato in un mondo futuro dove è costretto a fare i conti con un temibile sosia meccanico, Topolino II, mentre sono decisamente in carne e ossa i sosia che incontra in almeno altre due storie, *Topolino sosia di re Sorcio* (1937-38) e *Topolino contro Topolino* (1953)¹³⁹, ritrovandosi in entrambi i casi costretto a interrogarsi «circa la propria identità¹⁴⁰».

A questi modi di rappresentazione del tema del doppio si aggiunge quello ottenuto con il travestimento: grazie a una tuta con immancabile mantello e a una ridottissima mascherina sul viso Paperino si sdoppia in un altro se stesso, Paperinik, che di notte lo riscatta dalla nullità della vita diurna. È un personaggio di tale successo da dare vita ad altri eccezionali "se stesso", elevando così in maniera esponenziale il tema dell'identità: Paperino è Paperinik, è PK, è DoubleDuck. Aggiungiamo che non è il solo e che nella serie delle doppie identità possiamo inserire almeno anche Paperina e Paperoga che, sempre mediante travestimento, diventano Paperinika e Paper Bat, mentre lo sbadato Pippo e il suo geniale nipote Gilberto necessitano, per trasformarsi in supereroi (Super Pippo e Super Gilberto), di una "spagnoletta". Si tratta di una semplice e americanissima arachide coltivata nel giardino di Pippo ma, al pari dei biscotti mangiati da Alice nel paese delle meraviglie, che la fanno rimpicciolire o ingrandire, si riallaccia al motivo narrativo fiabesco della pozione magica o del cibo in grado di produrre una metamorfosi.

Che si tratti di dollari, di identità sdoppiate o di altro, l'indagine sui grandi temi della produzione disneyana è senza dubbio ancora un campo fertile per l'indagine critica e oggi sono sempre più numerosi gli studi che leggono

i fumetti adottando una nuova specifica chiave interpretativa, sia essa semiotica, narratologica, filosofica, psicanalitica, sociologica o storica. I temi del denaro e del doppio sono qui esempi primari della possibile produttività di un tale tipo di indagine applicata non più solamente alla letteratura ma ai fumetti in generale e ai Disney in particolare. Tuttavia, concentrando l'attenzione sulle *Grandi Parodie*, è necessario interrogarsi su quale fine facciano i temi centrali della letteratura utilizzata negli adattamenti. Sarà utile, da un punto di vista critico, notare che ruolo abbiano le novità introdotte nelle parodie. Trattandosi di riscritture dei classici, di ripetizioni che prevedono la differenza, ciò che si tramanda dal romanzo al fumetto è rilevante tanto quanto ciò che si perde.

Le novità introdotte nelle sceneggiature disneyane (le cosiddette “varianti”) danno infatti alla narrazione della storia un andamento nuovo e originale rispetto alle sue ripetizioni o alle conferme di quanto già noto (ciò che chiamiamo le “costanti”). Variazioni e differenze possono interessare tanto l'intreccio degli eventi narrati quanto i personaggi coinvolti nella storia e la loro localizzazione nel tempo e nello spazio.

Anche le parodie a fumetti potrebbero risentire dell'antico pregiudizio operante da sempre verso l'arte che deriva da altra arte. Il modello, la fonte, l'opera da cui si adatta o si traduce sono state troppo a lungo circondate da un'aurea di intoccabilità, come se fossero le uniche sedi della creatività. La discussione su quanto le traduzioni e gli adattamenti fossero fedeli o infedeli al testo di partenza si è protratta tanto a lungo e con tale veemenza da non essere ancora sopita¹⁴¹. Oggi è decisamente più proficuo sostituire però al «falso problema della fedeltà¹⁴²» i valori del rinnovamento e dell'ibridazione che gli adattamenti in generale e le parodie disneyane in particolare apportano alla letteratura stessa.

Il processo di disneyzzazione dei classici della letteratura, indagato fino a qui rispetto alle questioni del cronotopo, del genere letterario e del personaggio, è all'opera anche con i temi. Come accade per le altre modalità di cannibalizzazione viste nei capitoli precedenti, i temi della letteratura universale, migrando nelle parodie, non sono esclusi dall'effetto di livellamento e di riduzione ai parametri disneyani. L'immaginazione al lavoro nelle nuove sceneggiature a fumetti è direzionata da una strettoia obbligatoria: la parodia deve portare in sé le linee principali del suo testo-modello ma le deve anche adeguare alle esigenze disneyane.

La creatività della riscrittura è così in primo luogo sempre ricondotta entro i margini della fiaba e della letteratura per l'infanzia. Fanno eccezione

le parodie pubblicate negli ultimi anni (di cui vedremo un paio di esempi alla fine del capitolo), che ricordano i grandi adattamenti di Guido Martina: sono narrazioni pensate anche per un pubblico colto e rivelano un target di età certamente più elevato rispetto alle *Grandi Parodie* bamboleggianti degli anni '80 e '90. In ogni caso, pur rivolgendosi a un pubblico adulto, i temi delle opere originali vengono giocoforza selezionati e resi leggibili dai bambini. L'effetto più evidente di questo processo di riduzione si ritrova nei finali delle storie. Nelle vicende parodiate si assiste in primo luogo a una riduzione dei temi più drammatici: gli universali tematici della malattia, del disagio psichico, della guerra, del dolore e della morte vengono rielaborati, sublimati ed eliminati dalla narrazione, come accade anche per i più problematici quali il sesso, l'eroticismo e la procreazione. Tutti i personaggi sono cristallizzati in una vita eterna (con modestissime eccezioni), i nuovi arrivati vengono catapultati dal mondo esterno o da pieghe temporali di quello interno (ma certamente non nascono fra le vignette) e tutte le vicende volgono al lieto fine. Ecco alcuni esempi.

A) Quando il lieto fine non è "... vissero felici e contenti"

Paperino e "I dolori di un giovane papero", corredato del sottotitolo *Libero adattamento di "I dolori del giovane Werther" di J. Wolfgang Goethe (1992)*¹⁴³, è un esempio della risposta Disney a uno dei più drammatici e «dei più importanti romanzi d'amore della letteratura occidentale¹⁴⁴». Il romanzo epistolare di Goethe (1774) che ha ispirato la parodia è riconosciuto come una delle opere di maggiore diffusione e ricezione nella tradizione europea: tradotto fin da subito in molte lingue, adattato e parodiato, alla fine del '700 è già un classico. L'impressionante diffusione è seguita anche da un grande numero di divieti e di polemiche perché l'opera è accusata di istigare al suicidio. Se il tema dell'amore non corrisposto di Werther per Lotte è familiare al mondo disneyano per le vicissitudini della sfortunata Brigitta con Paperone, quello del suicidio viene trasformato nella parodia in una nuova possibilità narrativa. Paperino Werther, innamorato senza speranze di Paperina Carlotta, non esclude la soluzione estrema di darsi la morte: lo vediamo con questa intenzione catapultarsi in un fiume in piena tempesta atmosferica e sentimentale (fig. IV.1) per essere però prontamente salvato da una dama di passaggio (che ha le fattezze di Brigitta).

I temi dell'eccesso in amore e in morte, scomodi per un pubblico infantile, si trasformano in una variante d'eccezione: al suicidio è sostituita la salvezza per mano di un nuovo personaggio femminile che lo condurrà verso

un roseo destino. Sopravvivere significa infatti per Paperino Werther dare sfogo letterario alla sua infelicità e divenire uno scrittore di grido. Sono almeno due quindi le principali variazioni tematiche da sottolineare rispetto al romanzo di Goethe: la prima è la pubblicazione del romanzo sentimentale dello sfortunato amante come risoluzione e sublimazione delle sue pene d'amore. Paperino non solo si arricchisce con il romanzo intitolato *I dolori di un giovane papero 2* ma, confermando che neppure il protagonista di questa opera "al terzo grado" si suiciderà, ne annuncia il seguito alle sue entusiaste ammiratrici:

AMMIRATRICI: E dite, che progetti avete per il futuro?

PAPERINO-WERTHER: Scrivere il seguito dei "dolori"! S'intitolerà *I dolori di un giovane papero 2* - Lo strazio! E il teatro civico vorrebbe farne un serial!

AMMIRATRICI: FAN-TA-STI-CO!

La parodia si apre a una progettualità senza fine non solo di seguiti e di remake del romanzo goethiano-paperesco ma anche diretta a una serialità applicata ad altri linguaggi (il teatro, tanto per cominciare).

Va aggiunto che la nuova direzione tematica orientata verso il lieto fine produce in questo caso un effetto metatestuale, vale a dire che la storia narra a sua volta la narrazione e la scrittura di una storia. Il libro pubblicato da Paperino Werther è per giunta un "romanzo nel romanzo" che riproduce in sintesi la stessa storia che lo contiene (negli studi letterari è la cosiddetta *mise en abyme*, il testo che si duplica specchiandosi dentro se stesso).

La seconda variazione tematica da evidenziare rispetto all'opera di Goethe riguarda l'amore non corrisposto. Salvandosi dal suicidio, Paperino dà vita a un seguito del romanzo tedesco, nel quale il tema dell'infelicità amorosa diviene il "materiale" per la scrittura. Il dolore si sublima nell'atto creativo e le vendite del nuovo romanzo pubblicato producono persino ricchezza (che l'editore impersonato da Paperon de' Paperoni gli avrebbe negato se Brigitta non avesse difeso i suoi "diritti" d'autore). E non è un caso che a scoprire il talento letterario di Paperino Werther sia proprio lei, Brigitta, personaggio caratterizzato dal tema dell'amore infelice, qui lettrice attentissima e pronta a commuoversi con le sue amiche per le tristissime vicende sentimentali del povero papero salvato dai gorgi del fiume in cui si era gettato. Il romanzo scritto da Paperino Werther nella parodia è dunque pubblicato in vita e non postumo come quello di Goethe, che era allestito secondo lo stratagemma



Fig. IV.1 - Paperino e i dolori di un giovane papero (1992) - Il tentato suicidio.

narrativo del ritrovamento e della pubblicazione da parte di un editore delle lettere di un giovane suicida.

A completare e chiudere il quadro cronologico della parodia interviene Paperino Werther che, già anziano, si reca per nostalgia in visita a Paperina Carlotta. L'antica amata, sposa (ormai sovrappeso e un po' bisbetica) del suo rivale di un tempo, Gaston Von Papery, fa volgere in poche vignette il giovanile ardore in totale disincanto: indaffarata a litigare con il marito lanciandogli oggetti da cucina dalla finestra, appare al vecchio amante talmente cambiata da spegnere in lui il desiderio di farsi riconoscere. Gli restano il denaro e il successo come scrittore, mentre il sogno d'amore si volatilizza per sempre nella disillusione della vita matrimoniale alla quale è scampato.

Sfuggito al suicidio ed esonerato da quello che probabilmente si sarebbe rivelato un deludente *ménage* di coppia, Paperino Werther riveste come personaggio i nuovi panni dell'affascinante scrittore solitario. Tuttavia, per quanto baciato nella riscrittura da una fortuna insperata, non abbandona del tutto il suo lato macchiettistico del tipo sfortunato. Per giunta il suo rivale, fidanzato di Paperina Carlotta, ha il volto di Gastone: come sempre, disneyanamente, Paperino Werther è anche vittima di una malasorte che deve sommare qui alla sfortuna in amore (fig. IV.2).

Altre parodie propongono rielaborazioni simili del tema amore-morte. Ad esempio in *Paperin Caramba y Carmen Olé* (1979)¹⁴⁵, ispirato al racconto *Carmen* (1845) di Prosper Merimée, l'appassionata amante, invece di essere uccisa per il suo tradimento, verrà scacciata da un iracondo Paperin Caramba, mantenendo comunque invariata la rottura della loro storia d'amore. Un insospettabile finale attende invece il lettore dei *Promessi Paperi* (1976)¹⁴⁶: a differenza di quanto accade nei *Promessi Topi* (1989), qui nessuna previsione di nozze chiude le vicende tormentate degli (ancora una volta) eterni innamorati Paperino e Paperina, la cui unica consolazione è la visione della punizione della gogna cui è sottoposto il perfido Don Paperigo, con la prospettiva di un'ultima e peggiore tortura. Il vecchio papero è promesso sposo, e questo finale è ancor più insospettabile, alla risoluta Brigitta Gertrude.

Fa eccezione alla generale abolizione del tema della morte degli amanti la parodia di *Paolino Pocatesta e la bella Franceschina* (1980)¹⁴⁷. Qui la triste vicenda di Paolo e Francesca, ascoltata con sommo dolore da Dante nel quinto canto dell'*Inferno*, viene riscritta con lo stesso tragico finale dantesco. I due innamorati, sorpresi da Paperone, sposo di Paperina Franceschina, vengono da quest'ultimo lanciati fuori dalla finestra e trascinati via dal vento mentre un Archimede Dante, seduto a comporre sulla Trista riviera d'Acheronte, re-



Fig. IV.2 – Paperino e i dolori di un giovane papero (1992) - La sfortuna di Paperino.

cita i versi: «Come colombe dal disio chiamate, vanno all’Inferno spinte da pedate!».

B) Quando, invece di morire, “... vissero felici e contenti”

Alla parodia intitolata *Paperin Amleto principe di Dunimarca* (1960) è similmente affidato il difficile compito di conciliare il tono drammatico shakespeariano con il fumetto disneyano. Nella “cornice di contatto” introduttiva i tre nipotini riassumono le vicende dell’infelice principe danese (quello di Shakespeare) al loro ignaro e scettico zio Paperino in un crescendo drammatico senza sconti:

QUI, QUO, QUA (ridendo): Ihh! Ih! Zio Paperino non sa nemmeno chi era Amleto!

Amleto era un principe danese diventato un po’ matto perché suo padre era stato ucciso dal fratello... cioè da suo zio! Per vendicare la morte del padre, Amleto trafisse con la spada il genitore della fidanzata, la quale, poverina, annegò miseramente! Amleto trafisse anche il figlio del padre della ragazza defunta, mentre il fratello del re assassinato, cioè lo zio, moriva di veleno insieme con la moglie, ossia con la sua ex-cognata...

PAPERINO: UAK! QUAKARAK! Basta così, vergognatevi! Guai a voi se continuerete a leggere simili inqualificabili storie a fumetti!

La narrazione del cruento dramma shakespeariano fa andare su tutte le furie Paperino, convinto di avere a che fare con un inverosimile fumetto.

Non è tuttavia da sottovalutare dal punto di vista narrativo questo inserto del testo parodiato nella parodia. La scenetta iniziale fra paperi ha l'identica funzione che ricopriva in Shakespeare lo spettacolo teatrale realizzato a corte su diretta indicazione di Amleto, nel quale si metteva in scena l'avvenimento del re suo padre davanti agli occhi dello zio assassino e di sua madre, la regina Gertrude. Anche questa volta con un procedimento di *mise en abyme*, vale a dire di una storia in miniatura che riproduce la grande storia che la contiene, si scoprono gli ingranaggi della narrazione e i fili che ne intessono la struttura.

Nella parodia la sequenza di morti ammazzati è circoscritta a questa narrazione preliminare svoltasi nel mondo quotidiano di Paperopoli (a un incredulo Paperino appena uscito dalla vasca da bagno) e immediatamente da lui proiettata, guarda caso, in un mondo fantastico dei fumetti. Di lì a poco, dopo che il nostro papero avrà sbattuto fortemente la testa per un consueto capitombolo, la stessa storia, privata della crudeltà e del sangue, diviene l'argomento del sogno in cui Paperino si desta «nel passato, indeciso e conturbato, nelle vesti dell'inquieto dubitoso *prence* Amleto».

Nella parodia l'imponente rete tematica del dramma di Shakespeare, che dall'assassinio del padre di Amleto si estende fino al conclusivo eccidio generale, lascia il posto all'estensione di un unico tema: il dubbio (amletico). La faticosa questione dell'eroe shakespeariano fra l'essere e il non essere è traslata, fin dalla cornice della parodia, in una serie di dilemmi, a cominciare dall'altrettanto cruciale dubbio, per Paperino, se «pagare e tacere o tacere e pagare» le tasse. La serie di quesiti dilaga in crescendo all'interno del sogno con sempre nuove questioni:

PAPERIN AMLETO (sognando di svegliarsi): Le nove... eh... eh... le nove! Antimeridiane o pomeridiane? Oh, qual dubbio m'assale! [...]
Altro attanagliante problema, adesso! Che cosa ingurgiterò a colazione? Latte vanigliato con miele e biscotti o doppio zabaione con marmellata e focaccia? [...]
Salire al trono... o non salire... ecco il problema! Cingere la corona o non cingerla? [...]
Che cosa devo fare e che cosa non devo fare? Sono stufo di dover risolvere tanti spaventosi problemi!

Il più veritiero dubbio amletico, sul vivere o sul morire, viene instillato nella parodia dall'apparizione di un fantasma, qui non spettro del padre defunto bensì messinscena fittizia dell'abile tesoriere conte Paperone. Questi

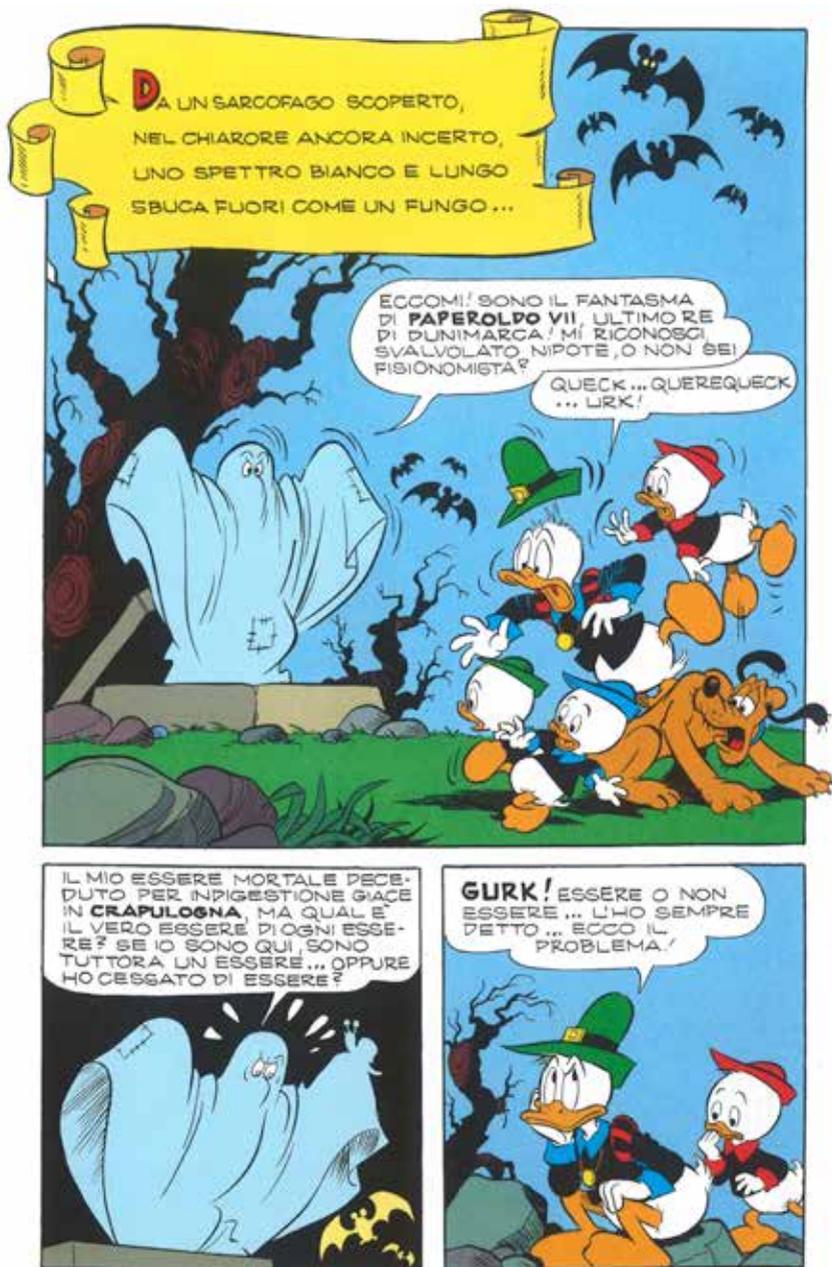


Fig. IV.3 - Paperin Amleto principe di Dunimarca (1960) - Incontro con il fantasma.

si è travestito da fantasma dello zio, Paperoldo VII, ultimo re di Dunimarca, scoppiato di indigestione dopo una sfida a banchetto con il re di Crapulogna, Gambadiferro, che impersona lo shakespeariano Fortebraccio principe di Norvegia (fig. IV.3):

FANTASMA: Il mio essere mortale deceduto per indigestione giace in Crapulogna, ma qual è il vero essere di ogni essere? Se io sono qui, sono tuttora un essere... oppure ho cessato di essere?

PAPERIN AMLETO: GURK! Essere o non essere... l'ho sempre detto... ecco il problema!

Il brevissimo intermezzo shakespeariano si tramuta subito nella vera questione che il fantasma posticcio è venuto a perorare: la partecipazione di Paperin Amleto alla prossima sfida gastronomica che dovrebbe, secondo quanto previsto dal complotto, farlo scoppiare d'indigestione (come lo zio) e permettere al perfido cugino, il principe Gastolfo, l'ascesa al trono. La parodia disneyana, pur semplificando e riducendo secondo i noti parametri della letteratura per l'infanzia, non risparmia una notevole complessità all'intreccio della storia, con l'immissione sulla scena fumettistica di un numero di personaggi simile a quello del dramma shakespeariano. Fra colpi di scena, misteri e svelamenti dei vari complotti, Paperin Amleto riesce a dirigere la vicenda dal dramma originario al lieto fine, salvando la bella Paperina Ofelia e smascherando i traditori Gastone e Paperone. Sul finale metterà anche in fuga i terribili nemici Crapuloni, guidati da Gambadilegno, grazie all'astuzia consueta dei tre nipotini. Nessuno spargimento di sangue chiude dunque la vicenda: piuttosto, tutti i personaggi, in penne e piume, appaiono davanti a una folla esultante che saluta l'incoronazione del nuovo sire Paperin Amleto e le nozze promesse con Paperina Ofelia (fig. IV.4).

Due inserti tematici nelle ultime vignette della parodia ambientata in Dunimarca stabiliscono la connessione narrativa con il Paperino dormiente di Paperopoli: in primo luogo il discorso del nuovo sire è dedicato al pagamento delle tasse, riproponendo l'amara questione paperinesca vista nell'incipit della vicenda; in secondo luogo il riscatto paperin-amletico dato dall'ascesa al trono viene annullato dal furto della corona da parte della gazza ammaestrata dal conte Paperone (fig. IV.5). Come nel finale della parodia *I dolori di un giovane papero*, anche questa volta la sfortuna non abbandona del tutto il personaggio di Paperino e si conferma essere una caratteristica tematica ineludibile del suo personaggio.

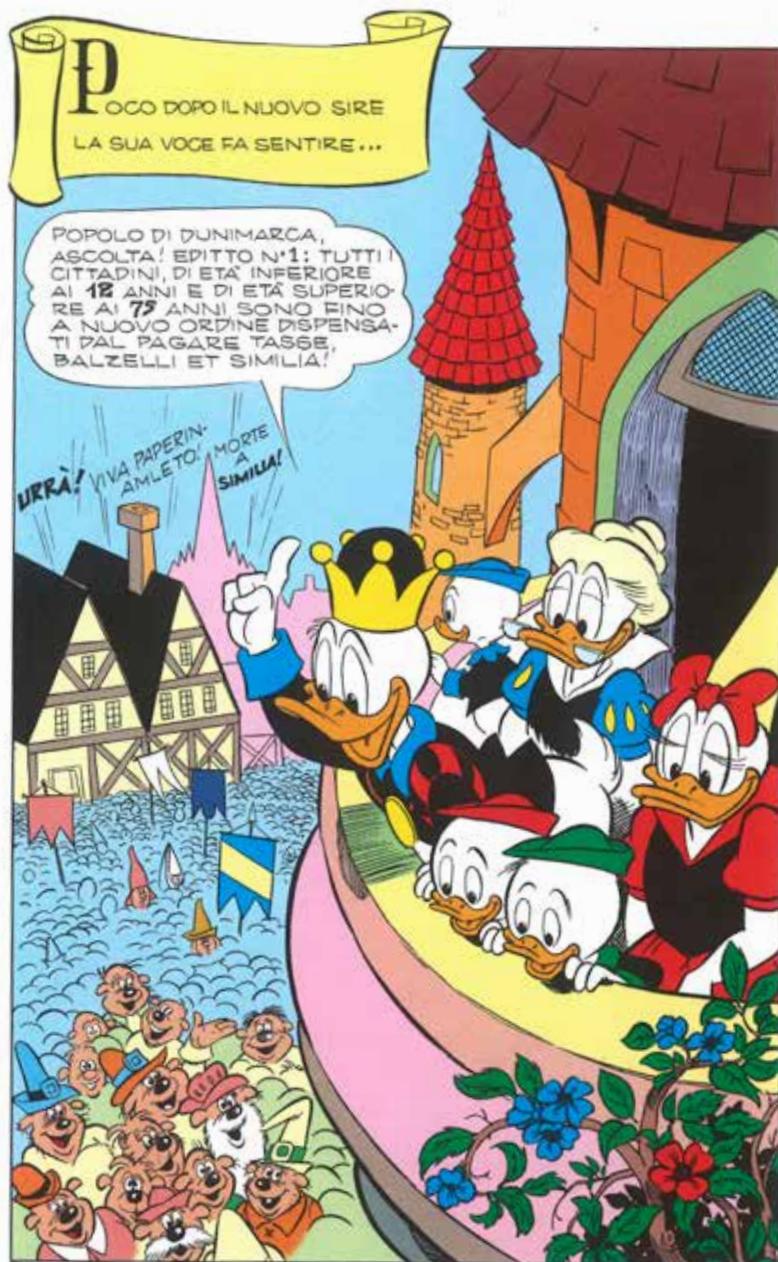


Fig. IV.4 – Paperin Amleto principe di Dunimarca (1960) - Il lieto fine.



Fig. IV.5- *Paperin Amleto principe di Dunimarca* (1960) - La sfortuna del principe.

Delle nozze insperate sostituiscono la morte degli amanti anche nella parodia, sempre da Shakespeare, intitolata *L'amorosa istoria di Papero Meo e Gioietta Paperina* (1979)¹⁴⁸. Questa volta gli innamorati, a differenza dei loro sfortunati predecessori letterari Romeo e Giulietta, si ritrovano ancora in vita dopo le rispettive morti apparenti, pronti piuttosto ad andare insieme «nell'altro mondo», questa volta però a bordo della caravella di un certo Cristoforo. Come osservato nel secondo capitolo per *Paperino e i tre moschettieri*, il finale proietta la vicenda, tutta occidentale, verso la promessa del Nuovo Mondo.

Nella parodia *La metamorfosi di un papero* (1991)¹⁴⁹ viene invece rielaborato il tema della drammatica trasformazione in insetto gigante immaginata da Kafka nel racconto *La Metamorfosi* (1915) (fig. II.2). Il novello Paperino Gregor riesce a sublimare la tremenda trasformazione in papero peloso (fig. IV.6) traendo persino piacere dalle sue esibizioni in un circo: la soluzione finale della pozione che lo riporta alla normalità non solo ne esclude la morte ma inserisce la novità di un possibile fidanzamento con Paperina Paperinova. Estromessi infatti nella parodia i personaggi kafkiani della sorella e della madre di Gregor, la cameriera russa impersonata da Paperina e innamorata di Gregor fa sperare nel consueto innamoramento reciproco, anche se l'esperienza ci suggerisce che difficilmente i due paperi riusciranno a convolare a giuste nozze.

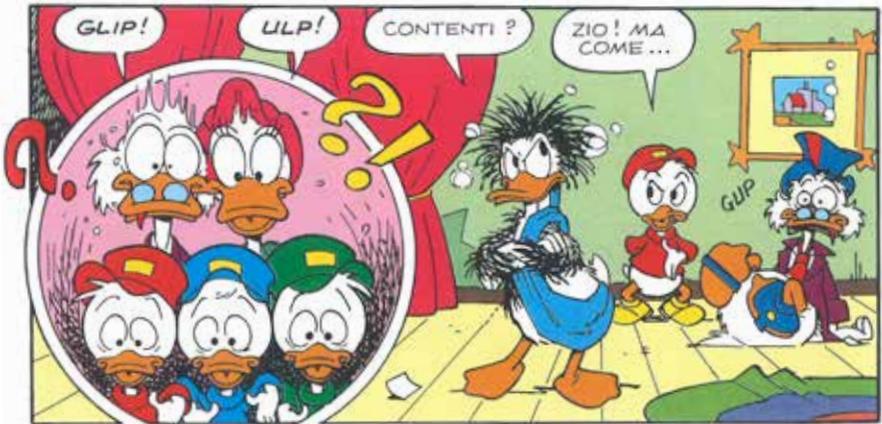


Fig. IV.6 – *La Metamorfosi di un Papero* (1991)

4.3 Morire a Topolinia?

Universale tematico di grande impatto narrativo, nella letteratura per l'infanzia la morte viene sublimata, edulcorata, elevata a simbolo, fino ad essere persino, in alcuni casi, del tutto esclusa. Difficilmente viene narrata e descritta in maniera diretta al pari di altri temi narrativi o di altri universali tematici quali la nascita, l'amore, la famiglia. Cappuccetto Rosso ne è il caso emblematico: se nella versione di Charles Perrault (1697) la bambina e la nonna vengono mangiate dal lupo senza che nessuno intervenga a salvarle, la variante diffusasi in occidente è quella rielaborata dai fratelli Grimm a metà dell'Ottocento: il taglialegna o cacciatore, a seconda delle versioni, interviene sul finale a salvare le due vittime e l'unica vittima della morte rimane il lupo. Come osserva Umberto Eco, «in Perrault la bimba viene divorata dal lupo e lì finisce la storia, facendo pesare il suo ammonimento moralistico, mentre nei Grimm la storia prosegue e la bimba viene salvata dal cacciatore, con il che un indulgente e popolare lieto fine si sostituisce alla severa lezione secentesca¹⁵⁰». Il che vuol dire che la morte è elemento tematico significativo del testo sia quando c'è, e ne vedremo i diversi aspetti, sia quando non c'è più, perché questo comporta la sostituzione di un esito drammatico con un altro, fino a implicare l'introduzione di un "happy end" non previsto dal primo autore della storia (Perrault).

È d'altronde vero che «i vivi non hanno mai capito a fondo la morte¹⁵¹»: assurda, inspiegabile e impenetrabile, si è sempre tentato di esorcizzarla tramite miti, riti, magie e credenze. Lo svuotamento di senso dell'ultimo atto, fenomeno dell'ultima modernità, ha avuto la conseguenza di far cadere fuori dal quotidiano l'esperienza e le parole della morte. La stessa procedura riguarda l'edulcorato e protetto mondo fantastico creato nei fumetti per l'infanzia: il tema della morte è sapientemente elaborato tanto nelle sceneggiature della Disney Italia, quanto nella produzione Disney più ampia. Nella vita dei Paperi e dei Topi la conseguenza più evidente di questa assenza tematica è la perdita dei riti di passaggio all'età adulta o alla vecchiaia, legati alla paura di morire o al lutto per persone care. Anche l'invecchiamento, come naturale procedere verso la fine, non è contemplato né a Paperopoli né a Topolinia.

È una parziale eccezione la presenza della morte genitoriale, utilizzata ad esempio come spunto per il transito dall'infanzia alla maturità in alcuni lungometraggi. Mentre in *Bambi* (1942) l'immagine della madre colpita a morte viene espunta e sostituita dal suono secco del colpo di fucile, nel più recente *Re Leone* (1994) le drammatiche immagini del momento finale della vita del padre, Masafa, sono sottoposte allo sguardo del giovane spettatore che condivide empaticamente con il cucciolo Simba la visione del cadavere paterno e l'atroce senso di colpa (indotto dallo zio malvagio) per essere stato la causa dell'incidente che gli sarebbe costato la vita. La fine del re della foresta viene presentata come doppiamente ingiusta in quanto prematura e frutto del tradimento del fratello. In entrambi i lungometraggi la morte, visualizzata o nascosta, è in ogni caso origine della tensione narrativa che si sviluppa nella visualizzazione delle conseguenze che tale assenza decisiva provoca nella crescita dei cuccioli orfani.

Diversamente, le vicende di Pinocchio, trasmigrando dal libro allo schermo nell'omonimo film disneyano (1940), vedono attenuarsi o scomparire del tutto i momenti narrativi più legati alle esperienze di morte che Carlo Collodi non aveva risparmiato al suo burattino. Mancano nel lungometraggio di Pinocchio episodi in verità cruciali per il processo di formazione del personaggio, quali ad esempio l'impiccagione da parte dei briganti (con l'immagine dei quattro conigli neri che portano la sua bara), l'uccisione del Grillo parlante, la notizia della morte della Fata dai capelli turchini e l'immagine di Lucignolo morente. Sono, questi, tutti passaggi decisivi dell'esperienza che traghetta il burattino dalla materia legnosa alla vita reale di bambino. Dolore ed elaborazione del lutto, ci dice Collodi fra le righe, servono a Pi-

nocchio per mettere a punto, progressivamente, una strategia di consapevolezza e la «capacità di assumersi un impegno, sia esso lo studio, il lavoro o la cura dei genitori¹⁵²». Le scelte di casa Disney sono invece condensate in un'unica soluzione in cui, dopo il salvataggio di Geppetto dalla balena, la fine dell'esistenza del burattino coincide con la sua immediata metamorfosi in bambino.

Nei fumetti Disney la morte è tuttavia ancora presente come elemento narrativo in alcune storie degli anni Trenta e Quaranta in cui la rappresentazione e la citazione di questo tema sono più ricorrenti ed esplicite di quanto non accada successivamente. Con Don Rosa assistiamo ad uno dei rarissimi casi di scomparsa dalla scena (fumettistica) di un personaggio nel nono capitolo della *Saga di Paperon de' Paperoni* (1945)¹⁵³. Corre l'anno 1902 e il giovane Paperone torna in Scozia dopo una lunga serie di avventure per salvare il castello dei de' Paperoni dalla minaccia di un clan nemico¹⁵⁴. Qui dovrà affrontare difficili prove prima di riuscire nell'impresa, restituire il castello al padre Fergus, ormai vedovo, e decidere di ripartire per l'America insieme alle sorelle Ortensia e Matilda. Al momento della partenza il padre, affacciato dal castello a salutarli, è in realtà un fantasma: deceduto nella notte, lascia il corpo nel letto e si avvia verso un altrove (che non vediamo) attraversando il muro della stanza insieme all'amata moglie che è venuta a prenderlo. Commentando questa scena Don Rosa scrive:

Comincio con il puntualizzare subito una cosa, e che cioè i genitori di Paperone, a un certo punto della Saga, sarebbero dovuti (purtroppo, ma inevitabilmente) scomparire. Questo è ciò che accade nel nono capitolo. Non mi risulta che un personaggio sia mai "morto" in un albo a fumetti Disney, perciò non avevo precedenti a cui riferirmi, in qualche modo.

La faccenda era piuttosto delicata. Credo, tuttavia, di aver gestito la situazione con sufficiente tatto, ispirandomi alla scena finale del film *Il fantasma e la signora Muir* (diretto da Joseph L. Mankiewicz, nel 1947), dove una giovane vedova (la bellissima Gene Tierney) si innamorava del fantasma di un marinaio (Rex Harrison) nella cui casa si era trasferita. Mentre disegnavo le vignette di quella sequenza, echeggiava nelle mie orecchie la splendida colonna sonora del film, composta da Bernard Herrmann. Volevo che il risultato fosse poesia...¹⁵⁵

Un altro esempio decisivo di come si possa morire nei fumetti Disney, questa volta a Topolinia, è dato dalla storia di Floyd Gottfredson intitolata *Topolino e il mistero di Macchia Nera* (1939). Appena ritornato dall'avventura con l'Uomo nuvola (1937), Topolino viene convocato dal commissario

Fig. IV.7, 8, 9 – *Topolino e il mistero di Macchia Nera* (1939)



alla suola della sua scarpa (fig. IV.8). Le immagini sono sostenute da minacce verbali al topo che prevedono quelle espressioni tipiche che nel genere

Basettoni per occuparsi di un mistero: i furti del fantomatico Macchia Nera, personaggio nato anch'esso dalla fantasia di Gottfredson. E se l'ignaro topo investigatore viene facilmente pedinato e rapito dal suo nemico fin dall'inizio della storia, riuscirà a riscattarsi abilmente sfuggendo prima del finale da ben tre macchine mortali preparate appositamente per lui in luoghi disabitati. Nella prima, la vita di Topolino dipende dall'appetito di un gatto: il protagonista è legato su un tavolo proprio in direzione della pistola il cui grilletto è collegato ad un pesce appeso al soffitto (fig. IV.7). Appena il felino acciambellato accanto a lui si sveglierà e afferrerà il cibo farà partire il proiettile mortale. Sia da questo ordigno Topolino riuscirà a salvarsi sia dai due successivi, nei quali Macchia Nera ha previsto però che il topo si eliminerà da solo. Una volta dovrebbe impiccarsi cadendo addormentato da una trave sospesa sulla quale Macchia Nera lo ha adagiato con un cappio intorno al collo. La terza e ultima volta vede Topolino legato a uno sgabello sul quale è puntata una pistola. A far partire il colpo questa volta dovrebbe essere Topolino stesso, costretto a muovere il piede e a far scattare quindi il grilletto, a causa del calore sempre più intenso della candela attaccata

noir preludono a morti cruente: «Vivrete fino a quando...»; «Non è colpa mia se volete morire...», tutte anticipazioni alla lettera di minaccia decisiva, «Fin qui te la sei cavata perché il mio cuore non sopportava il dolore della tua morte. Ma la prossima volta saprò farmi forte, puoi esserne certo» (fig. IV.9). La promessa che Macchia Nera fa al topo, ma ancor più a se stesso, di riuscire a compiere il delitto cui pensa da tempo verrà tradita ancora una volta proprio a causa del suo “cuore troppo delicato”. Tanto che lo ritroveremo alle prese con sempre nuovi ingranaggi mortali, non ultimo nella storia *Topolino e la minaccia acquatica* («Topolino» n. 2896, 31 maggio 2011)¹⁵⁶.

Il tema della morte in questa vicenda è dominante rispetto a tante altre avventure di Topolino, al punto che circa un terzo delle vignette è dedicato agli stratagemmi di Macchia Nera per catturare e tentare di uccidere il suo nemico o agli espedienti trovati dalla vittima per salvarsi. La morte è qui un elemento narrativo decisivo, messo in evidenza grazie all’ingegnosità e bizzarra con cui viene preparata nelle macchine mortali, rappresentazione ammissibile delle ben più atroci installazioni di morte dell’età bellica o lontano ricordo della terribile macchina che in un racconto di Kafka aveva il compito di incidere sul corpo del condannato le parole della regola che aveva infranto¹⁵⁷.

Che il topo non muoia, d'altronde, non ci stupisce. Non solo perché l’esito finale non è generalmente previsto in casa Disney, ma anche perché - come nota lo scienziato e divulgatore Stephen Jay Gould - Topolino è incredibilmente sottoposto ad una “evoluzione a rovescio”¹⁵⁸. Disegnato inizialmente negli anni Venti con i tratti di un topo adulto e non troppo simpatico, con il passare degli anni Topolino “evolve” in una forma più addolcita, tondeggian- te e infantile, dando scacco non solo ad una teoria evolucionistica orientata ma anche a quell’idea di vecchiaia e di fine dell’esistenza che i paperi e i topi non conoscono¹⁵⁹.

I grandi tabù di casa Disney riguardano dunque i temi legati a Thanatos, la morte, al pari di quell’idea che da sempre vi si accompagna, Eros, l’amore. Questo impone una serie di scelte editoriali che disegna quella che possiamo definire una vera poetica disneyana. Nel caso delle parodie tratte dai classici della letteratura universale i tabù tematici dovranno forzatamente dare vita a delle alternative e a delle nuove soluzioni narrative per poter giustificare la sopravvivenza di tutti quei grandi personaggi, da Werther a Faust ad Amleto, che nel mondo Disney sopravvivono ai loro meno longevi gemelli letterari.

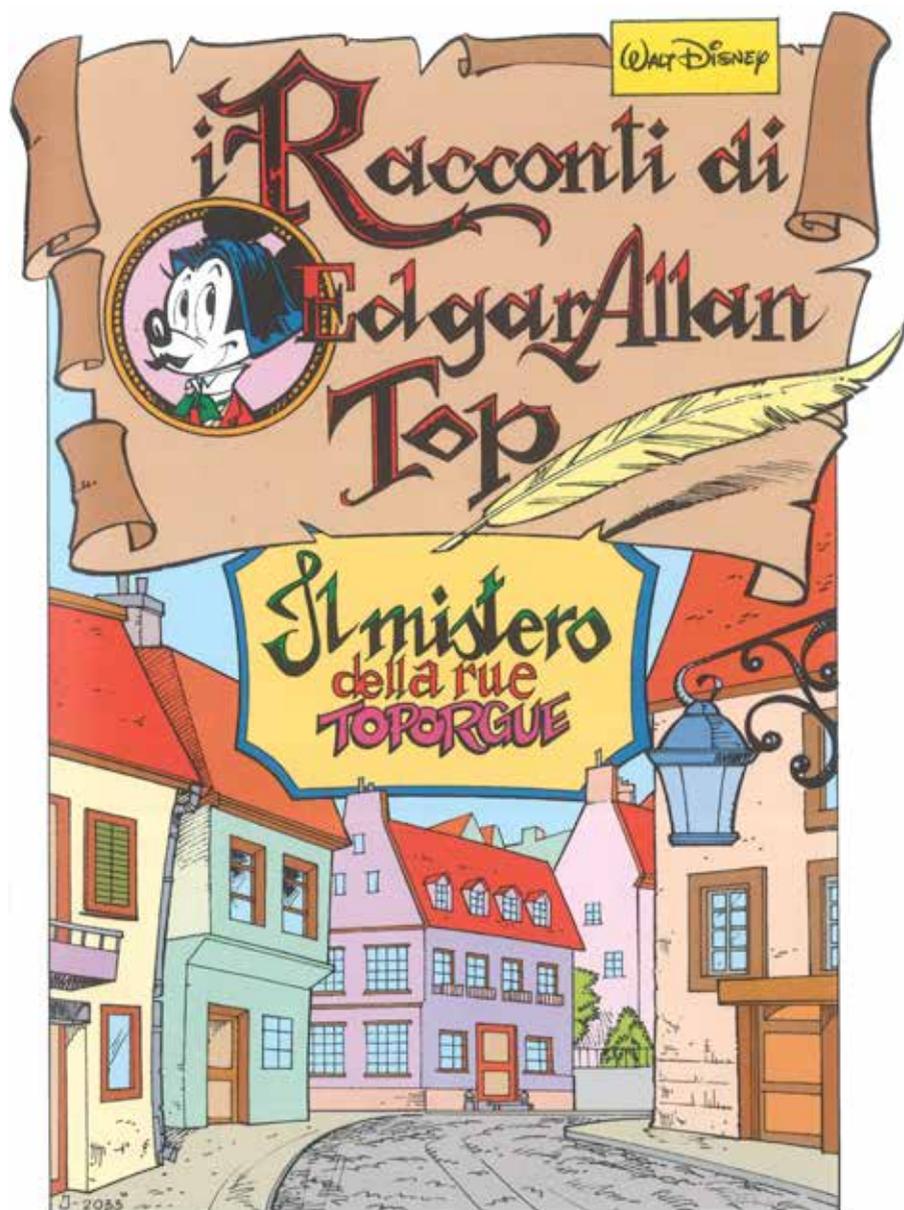
Lo studio dei temi trova una felice combinazione tanto con le tipologie dei personaggi quanto con le normative dei generi letterari. Per quanto concer-

ne il tema della morte, se la prassi dice che non c'è poliziesco o *noir* senza delitto, la sua traduzione disneyana dovrà necessariamente essere semplificata in "non c'è poliziesco senza mistero".

Nelle parodie il sangue dei delitti viene infatti generalmente sostituito con innocui furti e sparizioni che l'abile segugio di turno riesce a ritrovare prima del finale. Dalle grandi sceneggiature *noir* di Floyd Gottfredson ai polizieschi italiani di Tito Faraci¹⁶⁰, il topo investigatore non poteva non interpretare i grandi detective della storia della letteratura. Così Topolino è un simil Watson, aiutante di Ser Lock (parodia di Sherlock Holmes) in *Ser Lock e la parata musicale* (1984) tratto da Arthur Conan Doyle; è un simil Poirot in *Topolino sull'Orient Express* (1985) tratto da Agatha Christie, o un simil Frate Guglielmo in *Topolino e il nome della mimosa* (1988) tratto da Umberto Eco. Ma prima di tutto Topolino impersona Edgard Allan Top, alter ego dello scrittore Edgar Allan Poe, considerato l'ideatore del racconto poliziesco occidentale (fig. IV.10). In queste vesti è all'opera in quattro parodie tratte da altrettanti racconti: *La casa del fantasma distratto* (1993), *Il mistero della rue Topomorgue* (1994), *Lo scarabeo d'oro* (1995) e *La busta nascosta* (1994). Il racconto di E.A. Poe più sanguinoso fra quelli che hanno ispirato le riscritture disneyane di E.A. Top è senza dubbio *Il mistero della rue Morgue* (1841), con il quale lo scrittore inglese inaugurava il genere del romanzo enigma, in particolare nella sua variante detta anche romanzo della camera chiusa, che prevede un delitto compiuto in una stanza dalla quale nessuno apparentemente può essere entrato o uscito¹⁶¹. In queste parodie Topolino Top è l'aiutante di Pippo, interprete del celebre investigatore Dupin, e con lui cerca di svelare ogni mistero, compreso quello della camera chiusa che ha avuto luogo nella rue Topomorgue. Nel drammatico scenario narrato da E.A. Poe, Dupin doveva scoprire, con l'arte finissima della deduzione da lui inaugurata e teorizzata proprio a partire da quel racconto, chi o che cosa avesse provocato la morte violenta di una madre e di una figlia in un appartamento chiuso dall'interno. La coppia Pippo Dupin, - Topolino Top è chiamata invece a investigare sulla sparizione di un piccolo quadro nell'appartamento del primo ministro. Per quanto restino invariate sia le condizioni dell'enigma della camera chiusa sia il colpevole identificato in un animale - in Poe uno scimmione aggressivo, in Top una docile scimmietta ammaestrata -, la soppressione del tema della morte trasforma il mistero originale in una parodia semplificata fino all'eccesso.

La recente e ben più complessa parodia/collage intitolata *Topolino e la promessa del gatto* (2013) è un esempio interessante delle nuove modalità

Fig. IV.10 – *I misteri della Rue Toporgue* (1994)



Prima pubblicazione: Topolino nn. 2033 del 15 novembre 1994

Fig. IV.11 - *Topolino e la promessa del gatto* (2013)



di approccio ai testi e di utilizzo del materiale narrativo d'origine (fig. IV.11). L'elemento parodico tende ad attenuarsi per lasciare spazio ad un vero processo di riscrittura e di adattamento che si avvicina al canone del fumetto contemporaneo, non esclusivamente disneyano, ispirato dalla letteratura. Se dagli anni '50 agli anni '90 del secolo scorso il repertorio delle parodie della Disney italiana è costituito per la maggior parte da classici

della letteratura mondiale, successivamente si aggiungono sempre più numerosi i testi provenienti da altri media: televisione, cinema, mondo della pubblicità, dello spettacolo, della musica. Dal Duemila a oggi si impone il ruolo di altri modelli, spostando anche il target verso un pubblico più eterogeneo e adulto:

da un prodotto fondamentalmente popolare, destinato alla pubblicazione su periodici per un consumo tendenzialmente rapido, si passa a un prodotto variegato, in cui alla produzione popolare, che ovviamente rimane, si affianca una produzione di carattere più colto ed elitario¹⁶².

Queste riflessioni che Daniele Barbieri attribuisce al fumetto d'autore odierno possono senza dubbio essere estese alla più recente produzione della Disney italiana. La scelta dei testi da parodiare e riscrivere si è tra-

sformata parallelamente alle modalità di appropriazione e di riscrittura. Nella prima fase delle *Grandi Parodie* spesso i classici venivano manipolati con una evidente finalità di semplificazione e di edulcorazione che avrebbe raggiunto i suoi esempi meno riusciti nella produzione degli anni '80 e '90, con parodie dal tono elementare e spesso approssimativo. Nella più recente produzione disneyana, dalla fine degli anni '90 a oggi, si assiste a una cura rinnovata nell'adattamento in fumetto e a un'attenzione per le peculiarità del testo d'origine che convive con una grande creatività nella sua interpretazione. Non mancano felici casi di continuazioni, *spin off*, e rielaborazioni creative di cui è un esempio la parodia di Topalbano, ispirata tanto ai romanzi di Camilleri quanto agli sceneggiati televisivi che ne sono stati tratti.

Per quanto si possa annoverare fra le parodie, bisogna notare che ne *La promessa del gatto* non esiste un unico testo adattato ma il fumetto è un *collage* derivante da plot, temi e personaggi tratti sia dai romanzi di Camilleri sia dagli adattamenti televisivi, che a loro volta erano già costituiti da sintesi di più romanzi cuciti insieme dello scrittore siciliano. Topalbano è una storia scritta *à la manière de* Camilleri. Il procedimento è lo stesso adottato dai fratelli Taviani quando, nel film *Kaos* (1984), hanno condensato e sovrapposto in un unico testo filmico (anche se suddiviso in episodi) più elementi narrativi tratti da differenti racconti di Luigi Pirandello. Lo spettatore riconosceva i grandi temi pirandelliani del mondo rurale siciliano ricollocati però in nuove narrazioni, a metà strada fra il già noto letterario e la novità cinematografica.

Con *La promessa del gatto* viene gestito in maniera innovativa il patto narrativo con il lettore. Da una parte sono più espliciti i richiami allo scrittore Andrea Camilleri collocati all'interno e all'esterno della storia: i nomi dei personaggi, le citazioni e il linguaggio, tanto quanto il titolo e l'apparato di notizie sul romanziere o sul regista. Dall'altra parte sono richieste al lettore delle competenze più sofisticate, in quanto viene sottoposto a una serie di richiami intertestuali che provengono da diversi codici - letteratura, televisione, fumetto - condensati in un adattamento disneyano. Il lettore ideale di queste "parodie" è un adulto e la produzione disneyana in questi casi lascia alle sue spalle la letteratura per l'infanzia per avvicinarsi decisamente ai contemporanei *graphic novel* tratti da romanzi¹⁶³.

Per quanto riguarda l'universo tematico in questo caso il *noir* disneyano ricorre a un tema noto a Topolino: la mafia. Se il giovane topo è stato più volte, fin dai tempi di *Topolino giornalista* (1935)¹⁶⁴, alle prese con associazioni mafiose che hanno tentato di intimidirlo, qui gli stratagemmi per inserire un



Fig. IV.12 – *Topolino e la promessa del gatto* (2013) – La minaccia di un mafioso.

piano di realtà nella finzione topoliniana sono diversi: il personaggio di Topalbano è un ibrido fra due personaggi di finzione letteraria (Topolino e Montalbano) e uno di finzione cinematografica (l'attore Zingaretti nello sceneggiato televisivo). Ancora, la comparsa del primo autore, Camilleri, disegnato come albergatore, è tanto un omaggio al grande Alfred Hitchcock (che soleva apparire fugacemente nei suoi film) quanto un richiamo alla “persona” dello scrittore siciliano. Camilleri esiste nella realtà al pari di Zingaretti ma altrettanto reale è la figura di mafioso disegnata con scoppola siciliana e coltello a seramanico (fig. IV.12). La minaccia di morte di quest'ultimo a Topolino, che vorrebbe mettere il suo lungo naso nelle faccende della mafia siciliana (e la storia è ambientata proprio ad Agrigento), segna il passaggio del tema della morte dal mondo Disney (quello con Macchia Nera) alla realtà degli omicidi di casa nostra. Per fortuna Topolino si salverà anche questa volta ma il tema sarà l'occasione per il transitò, attraverso la parodia, verso un'attualizzazione delle strategie narrative del fumetto.

Come ultimo esempio della fortunata trasformazione del tema della morte all'interno del genere poliziesco vale la pena soffermarsi su una recente parodia ispirata al romanzo di Agatha Christie, *Dieci piccoli indiani* (1939), divenuti in una storia della serie di Pippo Reporter i *Dieci piccoli caimani* (2011)¹⁶⁵. Al genere della camera chiusa, qui estesa allo spazio di un'isola dalla quale i dieci protagonisti non possono andare via, si associa nella parodia la formula già vista con Paperin Amleto dell' “invece di morire vissero felici e contenti”. La sovrapposizione fra il romanzo di Agatha Christie e la sua resa disneyzzante è particolarmente riuscito: la nuova sceneggiatura recupera i tratti salienti dell'enigma distribuendoli in una felice rappresentazione fumettistica. Le notissime statuine degli indiani presenti nel romanzo della scrittrice inglese e destinate a scomparire man mano che muoiono misteriosamente ad uno a uno tutti gli ospiti presenti sull'isola, sono divenute le statuine di dieci caimani (fig. IV.13). Ad ogni indiano-caimano è associa-

to, nella parodia come nel romanzo, il verso di una filastrocca che echeggia sull'isola e che rimanda ogni volta alla "scomparsa" di uno di loro. La soluzione narrativa proposta nella parodia prevede la sostituzione dell'assassino di tutti i personaggi con il loro più innocuo addormentamento in luoghi remoti o inaccessibili dell'isola. Il suicidio finale dell'unico assassino è a sua volta scambiato con la confessione dell'unico personaggio ancora sveglio che accoglie la polizia giunta sull'isola e che assiste incredulo al risveglio anticipato degli altri "caimani".

Il mistero si scioglie senza spargimento di sangue e la parodia si chiude con un inaspettato lieto fine: una storia d'amore sbocciata fra due delle "vittime" presenti sull'isola. In questo caso l'introduzione del tema amoroso, dove l'originale prevedeva un esito drammatico, è supportata anche da differenti versioni del romanzo di Agatha Christie. La stessa scrittrice aveva infatti scritto per la riduzione teatrale del romanzo un originale lieto fine in cui le due ultime vittime, invece di uccidersi reciprocamente, come previsto dal piano dell'assassino, si salvavano e si innamoravano. Tale variante d'autore è stata successivamente accolta anche da alcuni dei numerosi registi cinematografici che nei loro adattamenti dei *Dieci piccoli indiani* hanno sostituito con un *happy end* il tragico esito originario del romanzo. La disneyizzazione sembra aver accolto tali suggestioni provenienti tanto dall'autrice del testo quanto dalle sue interpretazioni a seguire, confermando dunque la nuova tendenza delle parodie italiane alla sovrapposizione di diversi codici narrativi e di diverse soluzioni creative. Non manca, come nelle "apparizioni" di Camilleri in Topalbanò, il riferimento colto (e metatestuale) che strizza l'occhio al lettore "adulto": la cuoca presente sull'isola dei caimani viene ritratta in più occasioni intenta a scrivere su un taccuino che la accompagna in ogni dove. L'anonima e intuitiva ragazza viene ritratta spesso mentre è intenta a scrivere ma solo nell'ultima vignetta, finalmente, scopriamo il suo nome: Agatha.

(MARINA GUGLIELMI)

SCHEMA F

Cosa intendiamo per “tema”?

Termine di uso comune, dalla scuola al teatro lirico, il tema ha una pluralità di significati. Derivato dal greco *thêma*, indica “ciò di cui si parla” ed è consuetudine identificarlo con l’argomento tanto di un componimento scolastico quanto di un libro. Per un musicologo il tema è invece un motivo conduttore o una frase musicale di base. Ancora, in ambito letterario, il tema è riconosciuto come uno strumento critico utile per indagare le opere secondo due differenti modalità principali. La prima, che è anche la più datata, considera i temi come i grandi “materiali” che hanno dato vita alla letteratura di tutti i tempi e Paesi. Fra i primi ad occuparsene furono i fratelli Grimm, quelli delle fiabe, che all’inizio dell’800 fecero un repertorio dei principali temi presenti nelle leggende e nelle favole d’Europa. A partire da questa prospettiva si iniziò a studiare il modo in cui il materiale tematico “migrava” da una cultura all’altra. La seconda modalità, più recente, si serve dei temi per interpretare le opere (non solo letterarie). In questo caso il tema non è più considerato come un materiale o argomento fisso e innegabile con cui coincide l’opera ma come un elemento mobile che ciascun lettore può rintracciare nel testo. In *Robinson Crusoe* di Daniel Defoe, ad esempio, non ci basta quindi affermare che il tema dell’opera è il naufrago che sopravvive per più di vent’anni su un’isola deserta, facendo coincidere per sempre quel libro con quel tema. Diversamente, una lettura critica di quel romanzo può concentrarsi sul tema del naufragio e della tempesta o sul tema del selvaggio Venerdì e del cannibalismo o, ancora, sull’immagine dell’isola e della sua conquista. Questo è possibile se si considera il tema come l’interpretazione individuale che ciascun lettore/critico intende dare di un’opera. Si potrà così mettere in relazione la fissità del contenuto con la flessibilità di un significato sempre nuovo che possiamo attribuire alla storia narrata. Questo non esclude che esistano nelle opere alcuni elementi più statici, riconoscibili come certi e dei quali si studia in genere la trasmissione nelle diverse epoche e culture. Il mito, ad esempio, è nato originariamente dalla rielaborazione del racconto etno-religioso e può essere ripreso dalla letteratura greca (come Edipo o Medea), dalle Sacre Scritture (come l’Eden o Caino) o dalla letteratura moderna (come *Faust* o *Don Giovanni*). Sono riconoscibili come “fissi” anche quei temi che appartengono alla storia dell’umanità, i cosiddetti “universali tematici”, quali nascita, amore, morte, guerra.

Nelle *Grandi Parodie* i temi e i miti dei “monumenti” della letteratura universale sono chiamati a convivere con quelli già consolidati del mondo Disney. Dall'altra subiscono una necessaria manipolazione in quanto ogni parodia, essendo l'interpretazione di una singola opera, evidenzierà di questa alcuni elementi tematici, ne aggiungerà di nuovi e ne eliminerà altri.

(M. G.)

Per approfondire un po':

Cesare Segre, *Tema/Motivo*, in Id., *Avviamento all'analisi del testo letterario*, Einaudi, Torino, 1985.

Claudio Guillén, *I temi*, in Id., *L'uno e il molteplice*, Il Mulino, Bologna, 1992.

Daniele Giglioli, *Tema*, La Nuova Italia, Scandicci, 2001.

Massimo Fusillo, *L'universo tematico*, in Franco Brioschi, Costanzo Di Girolamo, Massimo Fusillo, *Introduzione alla letteratura*, Carocci, Roma, 2013.

Note

CAPITOLO PRIMO

¹ Per esempio Matteo Sanfilippo, in *Il Medioevo secondo Walt Disney*, Castelvechi, Roma, 1993, ha efficacemente rilevato come la metà dei lungometraggi prodotti dalla Disney dopo il 1937 sia ambientato in un passato più o meno remoto, con una fetta significativa appannaggio di scenografie medioevali. Gli italiani, a loro volta, hanno dovuto rispettare i dettami della casa madre: «Castelli, abiti e armature alla Disneyland appaiono così nelle rivisitazioni mondadoriane di alcuni classici della nostra cultura» a partire ovviamente da Dante/Topolino che discende all'Inferno: «Non è quindi sorprendente che i bambini italiani credano al Medioevo secondo Walt Disney» (p. 92).

² Italo Calvino, *Saggi. 1945-1985*, a cura di Mario Barenghi, I Meridiani Mondadori, Milano, 1995, pp. 2135-36.

³ «È chiaro che, per quanto riguarda in modo specifico le *Grandi Parodie Disney*, il lettore "maturo", e in un certo senso onnivoro, può cogliere la quantità di riferimenti - che sono citazioni esplicite, allusioni, distorsioni... - ai classici della letteratura, rispetto ai quali il fumetto costituisce invece, in relazione ai lettori più piccoli, quasi il primo accesso pedagogicamente orientato».

⁴ Dino Buzzati, *Prefazione, in Vita e dollari di Paperon de' Paperoni*, a cura di Mario Gentilini, Oscar Mondadori, Milano, 1968.

⁵ Queste le motivazioni dell'autore de *Il deserto dei Tartari*: «L'uno e l'altro li conosco ormai benissimo, data la lunga frequentazione. E non mi hanno ancora stancato. Perché? Perché non si tratta di caricature, di macchiette, che reagiscono meccanicamente alle varie situazioni secondo uno schema prevedibile. Come appunto i più geniali personaggi della letteratura romanzesca e del teatro [...] hanno insomma la variabilità, l'imprevedibilità, la mutevolezza tipiche degli esseri umani. E per questo riescono affascinanti. E universali».

⁶ Non dovrebbe essere necessario specificarlo, tuttavia bene fanno Giulio Giorello e Ilaria

Cozzaglio (*La filosofia di Topolino*, Guanda, Parma, 2013) a ribadire che i fumetti sono «tutt'altro che letteratura di serie B, dal momento che l'accoppiamento giudizioso di parole e immagini può essere un'eccellente illustrazione delle idee [...] E non si dimentichi che il termine idea etimologicamente rimanda a visione, e ogni vignetta di un fumetto è una sorta di affresco ove le parole danno senso alle immagini, e queste alle parole. Per di più, la sequenza dei quadretti cattura lo scorrere del tempo» (p. 18).

⁷ Il riferimento è al racconto fantastico di Jorge Luis Borges, pubblicato agli inizi degli anni Quaranta prima nella raccolta *Il giardino dei sentieri* che si biforcano e successivamente in Finzioni. Esso descrive un universo-biblioteca capace di accogliere potenzialmente tutte le combinazioni di caratteri e linguaggi possibili, e dunque un numero infinito di libri.

⁸ Sono qui riportate le parole di Barks da un'intervista reperibile in Thomas Andrae, *Carl Barks and the Disney Comic book: Unmasking the Myth of Modernity*, University Press of Mississippi, 2006, p. 104.

⁹ Del movimento circolare dei personaggi disneyani son state fornite svariate interpretazioni, come quella marcatamente anticonsumista di Ariel Dorfman e Armand Mattelart: il protagonista del fumetto «esce dalla sua routine, si butta nell'avventura o nell'assurda trasformazione della sua vita quotidiana, scoppietta come un petardo, e torna alla placidità del suo riposo, ricompensato. Così, il momento iniziale e il momento finale sono uguali, e il movimento è evidentemente circolare. Dal riposo conquistato si passa, nel prossimo numero della rivista, al riposo abituale dell'eroe, da cui scaturisce un'altra avventura [...] La divisione del mondo formale di Disney in frammenti, in storie "diverse", serve ad ingannare il lettore, che è solo un'altra rotellina nell'ingranaggio ripetitivo del consumo», in *Come leggere Paperino. Ideologia e politica nel mondo di Disney*, Feltrinelli, Milano, 1972 (titolo originale: *Para leer al Pato Donald*, Ediciones Universitarias de Valparaiso, Chile, 1972), pp. 135-136.

¹⁰ All'eroe di un capolavoro della cosiddetta letteratura per l'infanzia capita, in effetti, di morire impiccato a una quercia per la perfidia del Gatto e della Volpe: è il caso del Pincocchio collodiano, il quale risorgerà - nella puntata successiva - per intercessione della Fata dai capelli turchini e (a quanto pare) dei giovani lettori. Ma questa è un'altra storia. Invece, nell'ambito specifico degli eroi dell'ultima generazione, un fatto incontestabile - come ci ha illustrato Umberto Eco in *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano, 1964, in particolare nel capitolo dedicato al mito novecentesco di Superman - è che la morte di un protagonista del mondo del fumetto è sempre fonte di isteria collettiva: «Cade l'immagine e con essa cadono le finalità che l'immagine simboleggiava. La comunità dei fedeli entra in crisi» (p. 228).

¹¹ Si veda il *Paperin Meschino*, «Topolino» nn. 197-199 (1958), sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Pier Lorenzo De Vita. La questione, letta da un punto di vista ideologicamente anti-disneyano, è stata così declinata da Ariel Dorfman e Armand Mattelart, *op. cit.*: «perché il personaggio funzioni occorre togliergli ogni possibilità reale e concreta, sopprimere la sua storia personale, la nascita che prefigura la morte e pertanto lo sviluppo fra apparizione e scomparsa [...] Questi personaggi, non essendo generati da un atto biologico, aspirano all'immortalità [...] Neppure il futuro gli servirà: la realtà è immutabile» (p. 27).

¹² Per quanto possano essere ambientate in pieno Medioevo, o anche in epoca preistorica, le gesta dei paperi innescano sempre, come vedremo, degli anacronismi che chiamano in

causa il tempo del moderno lettore.

¹³ Piero Boitani, *L'ombra di Ulisse. Figure di un mito*, il Mulino, Bologna, 1992, p. 12. Qui Ulisse viene definito emblema della cultura occidentale; dal canto suo Antonio Faeti, muovendo dalla constatazione per la quale tutti i topi - e dunque anche il topo per antonomasia - derivano da Esopo, sostiene che Topolino e Paperino dimostrano fino a che punto nel Novecento «le radici più profonde dell'Immaginario occidentale» potessero essere «riesplorate da un medium ricco di incontrollate possibilità evocative»; Antonio Faeti, *In trappola col topo. Una lettura di Mickey Mouse*, Einaudi, Torino, 1986, p. 181.

¹⁴ Così ce lo descrive, ancora, Dino Buzzati, *op. cit.*: «Paperino è il poltrone astuto, quello che cerca di non pagare mai il dazio, quello che sogna impossibili glorie e, non raggiungendole, si sente defraudato. Paperino è la falsa vittima di tutte le ingiustizie, il conculcato, l'incompreso. Artisticamente, ottiene tuttavia questo meraviglioso risultato: che noi, specchiandoci in lui, nel segreto del nostro animo ci riconosciamo, ma nello stesso tempo ci sentiamo migliori».

¹⁵ Ovvero il più degno interprete di un genere che Andrea Tosti definisce come il punto di congiunzione fra cultura alta e cultura bassa, in *Topolino e il fumetto Disney italiano. Storia, fasti, declino e nuove prospettive*, Tunué-Lapilli, Latina, 2011, p. 45.

¹⁶ Paperino è in primo luogo una salutare pagina di controindicazioni: per esempio, va contro l'esaltazione del lavoro, il concetto di paternità e l'utile nella loro tipizzazione più borghese - infatti non veste mai in borghese, è perennemente in divisa da marinaio.

¹⁷ Invece secondo Giulio Giorello e Ilaria Cozzaglio, *op. cit.*, è a sua volta Topolino a palesarsi come «una sorta di Ulisse del nostro tempo, solo in apparenza appagato dalla quiete domestica in una tranquilla villetta, ma che non vede l'ora che qualcuno o qualcosa lo attragga fuori dall'uscio», scenario privilegiato Topolinia e la giungla d'asfalto dei vari gangster; tuttavia a Topolino «questa sua Itaca non basta ancora; e così lo vediamo [...] viaggiatore interplanetario o addirittura esploratore del passato o del futuro, provvisto della dovuta macchina del tempo - o di qualche altra diavoleria capace di eludere qualsiasi meccanismo di censura o protezione cronologica», p. 17.

¹⁸ *Paperodissea*, «Topolino» nn. 268-69 (1961), sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Pier Lorenzo De Vita.

¹⁹ *Paperiade*, «Topolino» nn. 202-204 (1959), sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Luciano Bottaro.

²⁰ *L'Inferno di Topolino*, «Topolino» nn. 7-12 (1949), sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Angelo Bioletto.

²¹ Andrea Tosti, *op. cit.*, p. 21.

²² Cfr. Giulio Giorello e Ilaria Cozzaglio, *op. cit.*, p. 15, in particolare quando affermano che le strisce disegnate da Gottfredson costituiscono «una sorta di grande e unico romanzo di formazione ove Topolino cresce e cambia al mutare del suo Paese. Dagli anni Trenta agli anni Cinquanta [...] ha lasciato gli scenari dell'America rurale precedente alla Grande Depressione per gettarsi nelle più affascinanti avventure e cimentarsi nelle sfide più rischiose della modernità».

²³ Come hanno notato Ariel Dorfman e Armand Mattelart, *op. cit.*, p. 49, nel mondo Disney la città perlopiù è vista «come incubo e degradazione» e questo «motiva in parte il ritorno alla natura. La metropoli, dunque, è pensata come una base di operazioni dalla quale bisogna evadere, un dormitorio meccanizzato o una cassaforte che isterizza a fuggire prima

che i disastri dell'universo tecnologico incontrollato rendano assurda l'esistenza».

²⁴ Jurij M. Lotman, *La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*, Marsilio, Venezia, 1985, p. 205.

²⁵ Andrea Tosti, *op. cit.*, p. 22.

²⁶ Cfr. Luca Boschi, Leonardo Gori e Andrea Sani, *I Disney italiani. Dal 1930 al 1990, la storia dei fumetti di Topolino e Paperino realizzati in Italia*, Granata Press, Bologna, 1990, nuova edizione: Alberto Becattini, Luca Boschi, Leonardo Gori, Andrea Sani, *I Disney italiani*, 2 voll., Nicola Pesce Editore, Roma, 2012.

²⁷ Alberto Asor Rosa, *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino di Carlo Collodi*, in *Letteratura Italiana*, curata da Id., *Le Opere*, vol. III. *Dall'Ottocento al Novecento*, Einaudi, Torino, 1995, pp. 879-954.

²⁸ Considerato che in questa sede è già stata evocata più volte la presenza di uno degli archetipi della letteratura moderna per ragazzi (e per adulti), è opportuno rilevare una curiosa coincidenza: «Topolino» nasce, il 31 dicembre 1932, per iniziativa degli editori fiorentini Nerbini e con la direzione affidata a Carlo Lorenzini, il quale giustamente si firmava Collodi nipote; «Lorenzini era un letterato con tutte le carte in regola, che intendeva usare le "tavole a quadretti" come esca per i giovanissimi lettori, ai quali doveva poi essere propinata una salutare "zuppa" fatta di raccontini moraleggianti e di storie esemplari, secondo l'uggiosa concezione para-pedagogica di allora»: Luca Boschi, Leonardo Gori e Andrea Sani, *op. cit.*, pp. 20-21.

²⁹ I Paperi (come i Topi, nel caso di Topolinia) rappresentano una delle forme dell'evoluzione animale che produce un bipede-che-ha-coscienza-di-sé: dalla giovane oca a Paperino; parallela, appunto, ma non del tutto assimilabile alla vicenda di lunga durata che ha coinvolto i primati e che riguarda in ultima istanza il genere umano.

³⁰ Vivida creazione dello scrittore francese Alfred Jarry (1873-1907), la patafisica può essere definita come scienza delle soluzioni immaginarie.

³¹ Per opera di Guido Martina (testi), Romano Scarpa e Giovan Battista Carpi (disegni)

³² Cfr. ancora Ariel Dorfman, Armand Mattelart, *op. cit.*: «La storia diventa una identica avventura eternamente rinnovantesi, in cui i cattivi vogliono privare i buoni della loro proprietà, senza riuscirci [...] l'infanzia dei popoli è concepita come una ripetizione delle stesse lotte della Paperopoli contemporanea» (pp. 143-144).

³³ Forse non è un caso che lo stesso Walt Disney, in un'intervista del febbraio 1946 a «Il Politecnico», n. 20, definisca il suo ambito di competenza come una forma d'espressività la quale potrà anche produrre grandi artisti, e tuttavia resterà arte della caricatura.

³⁴ Barks si confronta con vari miti letterari, ma resta indimenticabile l'avventura dal titolo *Paperino e il vello d'oro* (*The Golden Fleecing* nell'originale), pubblicata per la prima volta in Italia sul n. 136 di «Topolino», nel 1956, dove la Colchide si stagliava come luogo favoloso fuori dallo spazio e dal tempo.

³⁵ Luca Boschi, Leonardo Gori e Andrea Sani, *op. cit.*, individuano altri precoci casi di approcci allusivi nei confronti di un immaginario letterario o cinematografico: «Negli anni Trenta, Floyd Gottfredson e i suoi collaboratori realizzarono infatti alcune memorabili storie di Mickey Mouse in cui l'intrepido eroe faceva visita a Robin Hood (*Mickey Mouse's Adventures with Robin Hood*, 1936) e faceva garbatamente il verso ad un celebre film di John Cromwell, *Il prigioniero di Zenda* [...] nella memorabile storia *Topolino sosia di re Sorcio*» (p. 184), ma si tratta di parodie che interagiscono fino a un certo punto con gli

intrecci originali, e sono tutto sommato esperimenti fini a sé stessi. Dei primi anni Quaranta è invece *Mickey Mouse on Caveman Island* (*Topolino all'età della pietra*), chiaramente ispirata a Conan Doyle (*Un mondo perduto*).

³⁶ Antonio Faeti, *op. cit.*: dal suo punto di vista, Disney è un tipo di pedagogista diverso rispetto alla tradizione delle storie della letteratura per l'infanzia, in effetti «Disney ribalta ogni sogno, mette in dubbio ogni speranza [...] Walt viaggia sconsideratamente, qua e là, senza proporsi mete o linee di sviluppo, schiaffeggiando una fiaba, prendendo a calci un "classico", oppure demolendo un'intera consolidata tradizione spettacolare), semplicemente perché possiede il "dono" incomparabile, e insostituibile per chi opera davvero nelle comunicazioni di massa, di una ingovernabile "volgarità"» (pp. 93-94).

³⁷ Già nel 1936 Alberto Bissietta aveva realizzato una riduzione a fumetti dell'*Orlando Furioso* per il settimanale «Robinson». Da notare che ne *L'Inferno di Topolino* gli autori rendono esplicito omaggio al "maestro" Gustave Doré, proprio come era accaduto nel film del 1911.

³⁸ Antonio Faeti, *op. cit.*, p. 270.

³⁹ Luca Boschi, Leonardo Gori e Andrea Sani, *op. cit.*, pp. 180-181.

⁴⁰ Tratti da Umberto Eco, *op. cit.*, pp. 233-244.

⁴¹ Nel frattempo, dagli anni di *Apocalittici e integrati*, il mondo del fumetto si è decisamente complicato, fino ad accogliere una serie fantascientifica tutta italiana, dedicata a un eroe come Nathan Never, nella quale è invece funzionale e addirittura ossessivo il peso tragico della memoria, e dove il passato e le scelte irreversibili del protagonista condizionano gli assetti futuri dello spazio/tempo. In questo caso il protagonista può anche morire perché gli è consentito risorgere in forma di clone, e purché la memoria verga serbata nel cervello di un computer.

⁴² A innescare il racconto può essere il guasto dell'apparecchio televisivo per cui Zio Paperone, sostituendosi alla versione da sceneggiato tv, recupera la dimensione orale del racconto che, come spesso accade nei fumetti Disney, entra in competizione con la cultura stereotipata via etere. Anche nel popolare cartone americano che ha per protagonista la famiglia Griffin, nella recente parodia di *Guerre stellari*, il racconto del padre, con tutta la famiglia seduta intorno ad ascoltare, trae origine dal fatto che un blackout lasci muto lo schermo. Cfr. Antonio Faeti, *op. cit.*: «Le comunicazioni di massa vivono dei rinvii, dei ritorni, degli incroci che in esse si realizzano [...] ogni medium nuovo ha sempre cercato il proprio nutrimento in un'oralità prossima o lontana dove si narra o si ciarla o si tramanda, dilatando il significato di sogni e notizie» (p. 102).

⁴³ *Zio Paperone e la Locandiera*, «Topolino» n. 1737 (1989), sceneggiatura di Alessandro Bencivenni, disegni di Maurizio Amendola.

⁴⁴ Come peraltro accade nelle riscritture di miti e in particolare, quasi norma imprescindibile, nella mitopoiesi ironica di matrice novecentesca - cfr. Andrea Cannas, *Lo sguardo di Orfeo. Studio sulle varianti del mito*, Bulzoni, Roma, 2004.

⁴⁵ *Paperin Furioso (Poema poco cavalleresco)*, «Topolino» nn. 544-45 (1966), sceneggiatura e disegni di Luciano Bottaro.

⁴⁶ Ma si vedano almeno (per ragioni di genere e di contiguità letteraria fra i modelli) *Paperino il paladino*, «Topolino» nn. 247-48 (1960), sceneggiatura di Carlo Chendi e Luciano Bottaro, disegni di Luciano Bottaro; *Paperino e Paperotta*, «Topolino» nn. 2132-33 (1996), sceneggiatura di Alberto Autelitano e Luciano Bottaro, disegni di Luciano Bottaro,

che però non ha alcuna cornice introduttiva; *Paperopoli liberata*, «Topolino» nn. 598-99 (1967), sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Giovan Battista Carpi, che invece è una storia tutta schiacciata sul piano della contemporaneità.

⁴⁷ Vero e proprio motore narrativo, la magia è anche caratteristica inconfondibile del ciclo cavalleresco bretone (i cavalieri della Tavola Rotonda, tanto per intenderci), il quale viene contaminato, sia da Boiardo sia da Ariosto, con la materia carolingia (i paladini di Carlo Magno).

⁴⁸ Fra la nostra e le già citate parodie di stampo cavalleresco (*Paperino il paladino* e *Paperino e Paperotta*) segnaliamo almeno due indicativi punti di contatto: in primo luogo, la compresenza di prodigio magico (strega Nocciola) e prodigio scientifico (Archimede), che in reciproca competizione non di rado scandiscono lo sviluppo narrativo dell'avventura a fumetti; in secondo luogo, un certo diffuso sadismo nei confronti di Paperino, ogni volta innamorato della bella Dama/Paperina e puntualmente beffato sul più bello - negli ultimi due casi dalla circostanza per la quale gli viene preferito l'odioso benché fortunato cugino Gastone. Da segnalare, infine - forse la più clamorosa "deviazione" - come in modo del tutto imprevedibile in *Paperino e Paperotta* Paperone Magno (cioè Zio Paperone) si innamori di Paperotta (Paperina) e oltretutto per un classico colpo di fulmine, senza alcun filtro magico che glielo imponga.

⁴⁹ Che coincide poi, almeno per quanto concerne le coordinate temporali, con quella del lettore.

⁵⁰ Fu per l'esattezza Jules Janssen, che fuggì in pallone aerostatico da Parigi pur di non perdersi l'occasione di osservare l'eclissi di sole del 22 dicembre 1870. Atterro' incolume ad Orano, tuttavia la copertura del cielo gli impedì di godere dello straordinario evento.

⁵¹ *I Promessi Paperi*, «Topolino» nn. 1086-87 (1976), sceneggiatura di Edoardo Segantini, disegni di Giulio Chierchini.

⁵² Paperone è in questo caso una figura che tende a compiere esclusivamente malefatte, circostanza sottolineata da una significativa eccezione (una vera rarità, rispetto al tradizionale panorama paperesco) per la quale a servirlo sono i Bravi/Bravotti/Bassotti.

⁵³ Come detto in precedenza, la sceneggiatura è di Guido Martina, i disegni di Pier Lorenzo De Vita.

⁵⁴ Da confrontare con la parodia dell'altro poema omerico, la *Paperiade* già citata, anch'essa rivisitazione vissuta al presente.

⁵⁵ *Per un pugno di dollari*, produzione di grande successo internazionale, fu nel 1964 il primo spaghetti-western di Sergio Leone, ma non il primo western italiano.

⁵⁶ A proposito di Far West come contenitore di miti, e in particolare del «West spagnolo» di Carl Barks, scrive Antonio Faeti, *op. cit.*: «Sono di Carl Barks i *Pueblos* indiani costruiti nelle pareti dei canyons, sono sue le rovine delle vecchie missioni spagnole in California, è suo il curioso amore per questo Spanish West che è soprattutto mistero, silenzio, viaggi fra i fantasmi di un passato antropologico e archeologico sempre peraltro incombente sulla scherzosa lucentezza del presente. È accaduto questo strano miracolo: un personaggio certamente complesso, come Donald Duck, attraversato da una miriade di palpiti, reso instabile e inquieto dal continuo cambiamento di collocazione (mutano le epoche storiche, nelle sue storie barksiane, e soprattutto gli scenari, reali o fittizi), può toccare il cuore silenzioso di una storia rimossa, davvero fondata su consistenti misteri» (pp. 78-79).

CAPITOLO SECONDO

⁵⁷ Francis Lacassin, *Pour un neuvième art: la bande dessinée*, Slatkine, Paris, 1982.

⁵⁸ Andrea Tosti, *Topolino e il fumetto Disney italiano. Storia, fasti, declino e nuove prospettive*, con prefazione di Antonio Faeti, Tunué, Latina, 2011, p. 22.

⁵⁹ L'Italia è al primo posto assoluto per numero di pubblicazioni Disney, e, in anni di punta come gli Ottanta, ben il 75% della produzione mondiale dei fumetti Disney era di marca nostrana. I dati sono forniti dal database internazionale INDUCKS, online all'indirizzo coa.inducks.org/index.php?xch=1&lg=it_IT o sul sito Papersera.it.

⁶⁰ *L'Inferno di Topolino*, «Topolino» nn. 7-12 (1949), sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Angelo Bioletto. Nell'albo d'esordio dell'operazione parodica compare, accanto al nome dell'autore Walt Disney, quello del "verseggiatore" Guido Martina: primo caso di menzione esplicita di un altro autore accanto al nome-marchio Disney.

⁶¹ Cfr. Carlo Bordini e Franco Fossati, *Dal feuilleton al fumetto. Generi e scrittori della letteratura popolare*, Editori Riuniti, Roma, 1985.

⁶² Dino Buzzati, *Prefazione a Walt Disney, Vita e dollari di Paperon de' Paperoni*, con introduzione di Mario Gentilini, Mondadori, Milano, 1968, p. 4.

⁶³ Qui, come altrove, per non appesantire l'apparato di note, ogni qualvolta una parodia sarà citata in un elenco a titolo esemplificativo, senza essere affrontata nel dettaglio, il riferimento testuale non sarà ospitato in nota, ma reperibile nella sezione della bibliografia finale specificamente dedicata alle parodie.

⁶⁴ *Paperodissea*, «Topolino» nn. 268-269 (1961), sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Pier Lorenzo De Vita. Per qualche cenno sui canoni di liceità si rinvia alla comunità online PaperPedia, all'indirizzo it.paperpedia.wikia.com/wiki/Canoni_Disney.

⁶⁵ Vi si fa riferimento anche in Antonio Faeti, *In trappola col topo. Una lettura di Mickey Mouse*, Einaudi, Torino, 1986, p. 92.

⁶⁶ «Topolino è [...] un aggregato di motivi mitici e fiabeschi, più che un mito in sé definito, una metafora a cui affidare messaggi controversi, un'etichetta valida per prodotti che si oppongono nettamente fra loro» (*Ivi*, p. 182).

⁶⁷ La *Saga della Spada di Ghiaccio*, interamente scritta e disegnata da Massimo De Vita, comprende *Topolino e la Spada di Ghiaccio*, «Topolino» nn. 1411-1413 (1982), *Topolino e il torneo dell'Argaar*, «Topolino» nn. 1464-1465 (1983), *Topolino e il ritorno del Principe delle Nebbie*, «Topolino» n. 1517 (1985), e, infine, *Topolino e la Bella Addormentata nel cosmo*, «Topolino» nn. 1936-1937 (1993), co-sceneggiata da Fabio Michelini.

⁶⁸ L'unico altro stratagemma narrativo che consente dislocazioni non metaforiche ma "reali" è quello della macchina del tempo, usato sia nel mondo dei paperi che in quello dei topi.

⁶⁹ *Paperiade*, «Topolino» nn. 202-204 (1959), sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Luciano Bottaro.

⁷⁰ *Paperodissea*, «Topolino» nn. 268-269 (1961), sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Pier Lorenzo De Vita.

⁷¹ Questo meccanismo, sperimentato agli esordi con *Paperin di Tarascona* (1957), è in azione in numerose parodie successive come *Paperino e il giro del mondo in 8 giorni*

(1961), *Zio Paperone e... Il vecchio e il mare*, *Paperina nel fantastico mondo di Ot* (entrambe del 1987), l'orwelliano *Zio Paperone e il Grande papero* (1992) o, ancora, *Il ritratto di zio Paperone* (1996).

⁷² Marco D'Angelo, *Da Dante a Bram Topker: la via italiana alla parodia - Parte 1 e 2*, online, consultabile in rete all'indirizzo www.lospaziobianco.it/series/topolino-3000 (ultimo accesso 30 settembre 2013). Il meccanismo è in funzione, ad esempio, ne *L'Inferno di Topolino* (1949), in *Paperino e il Conte di Montecristo* (1957), nella *Paperopoli liberata* (1967), in *Paperin Fracassa* (1967) e ne *La storia di Marco Polo detta Il Milione* (1982).

⁷³ Il confronto è insito nella stessa nozione di genere letterario, che, come noto, «si configura come il luogo dove un'opera entra in una complessa rete di relazioni con altre opere», Maria Corti, *Generi letterari e codificazioni*, in *Principi della comunicazione letteraria*, Bompiani, Milano, 1997 (1976), p. 151.

⁷⁴ Alla fantasia non italiana appartengono anche le parodie, poi tradotte e pubblicate anche nel nostro Paese, *Don Chisciotte a Topolinia* (1998, *The Mouse Of La Mancha*) e *Il novello Gulliver*, (1966, *Gullible's Travels*); queste parodie fanno il paio coi già citati *Paperino Don Chisciotte* (1956) e *I viaggi di Papergulliver* (1984); a esse si aggiunge *Re Topolino e i cavalieri della Tavola Rotonda* (1966, *King Mickey and the Knights of the Round Table*).

⁷⁵ *La leggenda di Papertù*, «Topolino» n. 1686 (1988), sceneggiatura di Sauro Pennacchioli, disegni di Sandro Dossi.

⁷⁶ *Topolino e i cavalieri della Tavola Rotonda*, «Topolino» n. 1683 (1988), sceneggiatura di Sisto Nigro, disegni di Giampiero Ubezio.

⁷⁷ I calciofilo *d'antan* coglieranno il riferimento a Helenio Herrera, detto "Il Mago", che allenò negli anni Sessanta quella che sarebbe stata poi definita "La Grande Inter".

⁷⁸ Cfr. la griglia approntata appositamente per il fumetto in Thierry Groensteen, *Parodies. La bande dessinée au second degré*, Éd. Skiron/Flammarion (ESFP), Paris, 2010.

⁷⁹ *I Promessi Paperi*, «Topolino» nn. 1086-87 (1976) sceneggiatura di Edoardo Segantini, disegni di Giulio Chierchini.

⁸⁰ *I Promessi topi*, «Topolino» nn. 1769-1771 (1989), sceneggiatura di Bruno Sarda, disegni di Franco Valussi.

⁸¹ *Dracula di Bram Topker*, «Topolino» nn. 2945-2946 (2012), sceneggiatura di Bruno Enna, disegni di Fabio Celoni, colori di Mirka Andolfo e Fabio Celoni.

⁸² Forse non è un caso che le prime parodie costruite su questi presupposti siano tra le più riuscite dell'intero corpus disneyano - si pensi a *Paperino Don Chisciotte* (1956), *Paperino e il Conte di Montecristo* (1957) e *Paperino e i tre moschettieri* (1957).

⁸³ D'altronde, la natura ibrida e per certi versi "riflessa" del fumetto ha sempre favorito la contaminazione con le arti consorelle come la letteratura, il teatro, la pittura e la musica, ancor prima che con cinema e televisione.

⁸⁴ *Moby Dick*, «Topolino» nn. 3003-3004 (2013), sceneggiatura di Francesco Artibani, disegni di Paolo Mottura.

⁸⁵ *Topolino e la promessa del gatto*, «Topolino» n. 2994 (2013), sceneggiatura di Francesco Artibani (con la supervisione di Andrea Camilleri), disegni di Giorgio Cavazzano.

⁸⁶ Martina, laureato in Lettere e in Filosofia, deve l'appellativo al breve periodo dedicato all'insegnamento prima dell'inizio della collaborazione disneyana.

⁸⁷ Cfr. *Le piu belle storie disneyane* scritte da Guido Martina, ospitate ne «I Maestri Disney Oro», n. 25 (Gennaio 2003), The Walt Disney Company Italia, e Guido Martina. *Topolino*,

Pecos Bill e il professore, a cura di Erik Balzaretto e Gianni Milone, Fumettoclub, Torino, 1994, volume della mostra su Guido Martina (Carmagnola, dicembre 1994).

⁸⁸ Guido Martina, «Disney News» n. 14, Epierre, Milano, 1988.

⁸⁹ Marco D'Angelo, *Da Dante a Bram Topker*, cit., online.

⁹⁰ Su questi aspetti cfr. Andrea Tosti, *Topolino e il fumetto Disney italiano*, cit., pp. 29-78; Luca Boschi, Leonardo Gori, Andrea Sani, *I Disney italiani. Dal 1930 al 1990, la storia dei fumetti di Topolino e di Paperino realizzati in Italia*, Granata Press, Bologna 1990, pp. 49-62 e 171-196, poi nella n.e. Alberto Becattini, Luca Boschi, Leonardo Gori, Andrea Sani, *I Disney italiani*, 2 voll., Nicola Pesce Editore, Roma, 2012, pp. 153-166 e 389-412; Franco Fossati, *Topolino. Storia del topo più famoso del mondo*, Gammalibri, Milano, 1980, specie il cap. IV.

⁹¹ *Paperino Don Chisciotte*, «Topolino» nn. 137-139 (1956), sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Pier Lorenzo De Vita.

⁹² *Paperino e i tre moschettieri*, «Topolino» nn. 162-163 (1957) e il successivo *Paperin meschino*, «Topolino» nn. 197-199 (1958), entrambe sceneggiate da Guido Martina e disegnate da Pier Lorenzo De Vita.

⁹³ Le parodie dei classici offrono anche l'occasione per una ricostruzione nel tempo della genealogia disneyana; in *Paperin Meschino* sono narrate la nascita di Paperino, l'origine della sua proverbiale sfortuna e l'estinzione di quest'ultima, posta in un non ravvicinato anno 2400...

⁹⁴ *Storia e gloria della dinastia dei paperi*, «Topolino» nn. 749-756 (1970), sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Romano Scarpa e Giovan Battista Carpi. Tra il 1994 e il 2003 sono stati pubblicati per la Disney Italia una serie di episodi dei *Paralipomeni della dinastia dei paperi*, sorta di *spin off* concepito come seguito o tappabuchi della saga di Martina; sulla stessa linea i dodici episodi *I bis bis di Pippo*, sceneggiati da Alessandro Sisti e usciti nel 2006.

⁹⁵ *Paperino di Munchhausen*, «Topolino» nn. 180-81 (1958), sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Pier Lorenzo De Vita.

⁹⁶ *La storia di Marco Polo detta Il Milione*, «Topolino» nn. 1409-1412 (1982), sceneggiatura di Guido Martina e Romano Scarpa, disegni di Romano Scarpa e Sandro Del Conte.

⁹⁷ Martina aveva fatto di Topolino il narratore già ne *L'amorosa istoria di Papero Meo e Gioietta Paperina* (1979).

⁹⁸ *Messer Papero e il Ghibellin fuggiasco*, «Topolino» n. 1425 (1983), sceneggiatura Guido Martina e Giovan Battista Carpi, disegni di Giovan Battista Carpi; è il primo di una serie di sette episodi di Messer Papero.

CAPITOLO TERZO

⁹⁹ *Topolino e la bella addormentata nel cosmo*, «Topolino» n. 1936 (1989), sceneggiatura di Fabio Michelini e Massimo De Vita, disegni di Massimo De Vita.

¹⁰⁰ Nel linguaggio dei fumetti si definisce "what if" (tradotto letteralmente "che cosa accadrebbe se...", con il verbo sottointeso) una storia che si svolge in circostanze alternative rispetto a quelle usuali per un dato personaggio.

¹⁰¹ *Paperin Furioso*, «Topolino» nn. 544-545 (1966), sceneggiatura e disegni di Luciano Bottaro.

¹⁰² *L'Inferno di Topolino*, «Topolino» nn. 7-12 (1949-1950), sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Angelo Bioletto.

¹⁰³ Mi riferisco al sistema produttivo, tipico tra alterne fortune dell'industria cinematografica hollywoodiana a partire dagli anni Venti, basato sullo sfruttamento sistematico dei divi come principale risorsa di ordine sia artistico sia commerciale, anche noto con il termine inglese *star system*. Secondo questo modello industriale, tutte le fasi della realizzazione di un film, dall'ideazione alla realizzazione alla distribuzione, avvengono privilegiando l'elemento relativo alla scelta degli attori, specie nei ruoli chiave.

¹⁰⁴ Sean Connery è il protagonista di *Dr. No* (1962, primo lungometraggio tratto dai romanzi di 007 di Ian Fleming), *From Russia with Love* (1963), *Goldfinger* (1964), *Thunderball* (1965), *You Only Live Twice* (1967), *Diamonds Are Forever* (1971), *Never Say Never Again* (1983).

¹⁰⁵ Daniel Craig interpreta James Bond negli ultimi tre film della saga, *Casino Royale* (2006); *Quantum of Solace* (2008); *Skyfall* (2012) e nel prossimo, annunciato per il 2015, *Bond 24*.

¹⁰⁶ *Paperodissea*, «Topolino» nn. 268-269 (1961), sceneggiatura di Guido Martina e Giangiacomo Dalmaso, disegni di Pier Lorenzo De Vita.

¹⁰⁷ *I Promessi topi*, «Topolino» nn. 1769-1771 (1989), sceneggiatura di Bruno Sarda, disegni di Franco Valussi.

¹⁰⁸ *Storia di Marco Polo detta il Milione*, «Topolino» nn. 1409-1412 (1982), sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Romano Scarpa.

¹⁰⁹ *Paperino e... I masnadieri*, «Topolino» n. 1977 (1993), sceneggiatura di Osvaldo Pavese, disegni di Guido Scala.

¹¹⁰ *L'importanza di chiamarsi Papernesto*, «Topolino» nn. 2018-2019 (1994), sceneggiatura di Carlo Panaro, disegni di Lino Gorlero.

¹¹¹ *Miseria e nobiltà*, «Topolino» n. 1955 (1993), sceneggiatura di Lello Arena e Francesco Artibani, disegni di Giorgio Cavazzano.

¹¹² *Il visconte dimezzato*, «Topolino» n. 1966 (1993), sceneggiatura di Lello Arena e Francesco Artibani, disegni di Silvia Ziche.

¹¹³ *Le furberie di Scapino*, «Topolino» n. 2030 (1994), sceneggiatura di Lello Arena e Francesco Artibani, disegni di Silvia Ziche.

¹¹⁴ *Il fantasma di Canterville*, «Topolino» n. 1789 (1990), sceneggiatura di Alessandro Sisti, disegni di Roberto Marini.

¹¹⁵ *Paperino Missione Bob Fingher*, «Topolino» nn. 542-543 (1966), sceneggiatura di Carlo Chendi, disegni di Giovan Battista Carpi.

¹¹⁶ *Zio Paperone in ... Capitani Coraggiosi*, «Topolino» n. 2140 (1996), sceneggiatura e disegni di Guido Scala.

¹¹⁷ *La metamorfosi di un Papero*, «Topolino» n. 1875 (1991), sceneggiatura di Nino Russo, disegni di Andrea Freccero.

¹¹⁸ *I viaggi di Papergulliver*, «Topolino» nn. 1491-1492 (1984), sceneggiatura di Osvaldo Pavese, disegni di Guido Scala.

¹¹⁹ *Paperino e il conte di Montecristo*, «Topolino» nn. 159-160 (1957), sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Luciano Bottaro.

¹²⁰ *La leggenda di Papertù*, «Topolino» n. 1686 (1988), sceneggiatura di Sauro Pennacchio, disegni di Sandro Dossi.

¹²¹ *La busta nascosta*, «Topolino» n. 2013 (1994), sceneggiatura di Mario Volta, disegni di Giampiero Ubezio.

¹²² *I misteri della Rue Toporgue*, «Topolino» n. 2033 (1994), sceneggiatura di Mario Volta, disegni di Giampiero Ubezio.

¹²³ *Lo scarabeo d'oro*, «Topolino» n. 2061 (1995), sceneggiatura di Mario Volta, disegni di Silvio Camboni.

¹²⁴ *Inferno di Paperino*, «Topolino» n. 1654 (1987), sceneggiatura e disegni di Giulio Chierchini, verseggiatura di Massimo Marconi.

¹²⁵ *I Promessi Paperi*, «Topolino» nn. 1086-1087 (1976), sceneggiatura di Edoardo Segantini, disegni di Giulio Chierchini.

¹²⁶ *Topolino e i Cavalieri della Tavola Rotonda*, «Topolino» n. 1683 (1988), sceneggiatura di Sisto Nigro, disegni di Giampiero Ubezio.

¹²⁷ Tecnicamente, si chiama “malapropismo” la sostituzione o la confusione di una parola poco nota con una di suono abbastanza simile ma con un significato completamente diverso; produce normalmente un effetto comico. Sono esempi di malapropismo dire “una lettera omonima” invece che “anonima”, “guerre intestinali” invece che “guerre intestine” o ancora, per l'appunto, “centauro” invece che “Minotauro”. Cfr. Rita Fresu, *Malapropismo, quel vocabolo deforme*, www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/errori/Fresu.html (ultima visita 3/11/2013).

¹²⁸ *Pinocchio* (1940) è stato distribuito in Italia a partire dal 1947, quindi soltanto due anni prima della pubblicazione de *L'Inferno di Topolino*.

¹²⁹ Per quanto, a inattesa giustificazione di Topolino, varrebbe osservare che il celebre verso di apertura dell'*Orlando furioso* ha un chiaro antecedente nel quattordicesimo canto del *Purgatorio*, v. 109: «le donne e' cavalier, li affanni e li agi».

¹³⁰ Sono i protagonisti del lungometraggio omonimo *The Three Caballeros* (1944), diretto da Norman Ferguson, Clyde Geronimi, Jack Kinney, Bill Roberts e Harold Young, distribuito in Italia, con il titolo *I tre caballeros*, nel 1949.

CAPITOLO QUARTO

¹³¹ Janet Wasko, *Understanding Disney. The Manufacture of Fantasy*, Polity Press, Cambridge, 2001.

¹³² Linda Hutcheon, *op. cit.*, p. 25.

¹³³ Claudio Guillén, *L'uno e il molteplice*, Il Mulino, Bologna, 1992, p. 272.

¹³⁴ Remo Ceserani, *Treni di carta: l'immaginario in ferrovia. L'irruzione del treno nella letteratura moderna*, Boringhieri, Torino, 2002.

¹³⁵ Gérard Genette, *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*, Einaudi, Torino, 1997.

¹³⁶ Remo Ceserani, Mario Domenichelli, Pino Fasano (a cura di), *Dizionario dei temi letterari*, I, Utet, Torino, 2007, p. VII.

¹³⁷ Massimo Fusillo, *L'altro e lo stesso. Teoria e storia del doppio*, Mucchi, Modena, 2012, p. 35. Si veda anche dello stesso autore la voce “Doppio” in *Dizionario dei temi letterari*, I,

cit., pp. 668-670.

¹³⁸ *Mickey Mouse in World of Tomorrow* (1944), trad. it. *Topolino e le meraviglie di domani*, «Topolino» nn. 611-622 (1947), sceneggiatura e disegni di Floyd Gottfredson.

¹³⁹ *Topolino contro Topolino*, «Gli anni d'oro di Topolino» n. 14 (1953), sceneggiatura di Bill Walsh, disegni di Floyd Gottfredson; *Topolino sosia di re Sorcio* (1938), ristampato con il titolo *Topolino in Gran Tassonia*, «Topolino» nn. 23-28 (1951), sceneggiatura di Ted Osborne, disegni di Floyd Gottfredson.

¹⁴⁰ Del tema del doppio in Topolino si occupano Giulio Giorello e Ilaria Cozzaglio nel capitolo intitolato «Alla ricerca dell'Io» nel loro recente libro *La filosofia di Topolino*, Guanda, Parma, 2013.

¹⁴¹ Sulle questioni di fedeltà e infedeltà nella traduzione rimando alla mia sintesi: Marina Guglielmi, *La traduzione letteraria*, in Armando Gnisci (a cura di), *Letteratura comparata*, Bruno Mondadori, Milano, 2010.

¹⁴² Massimo Fusillo, *Estetica della letteratura*, il Mulino, Bologna, 2009, p. 177.

¹⁴³ *Paperino e "I dolori di un giovane papero". Libero adattamento di "I dolori del giovane Werther" di J. Wolfgang Goethe*, «Topolino» n. 1930 (1992), sceneggiatura di Osvaldo Pavese, disegni di Guido Scala.

¹⁴⁴ György Lukacs, *Goethe e il suo tempo*, Mondadori, Milano, 1949.

¹⁴⁵ *Paperin Caramba y Carmen Olé*, «Topolino» n. 1253 (1979), sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Giovan Battista Carpi.

¹⁴⁶ *I Promessi Paperi*, «Topolino» nn. 1086-87 (1976), sceneggiatura di Edoardo Segantini, disegni di Giulio Chierchini.

¹⁴⁷ *Paolino Pocatesta e la bella Franceschina*, «Topolino» n. 1261 (1980), sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Giovan Battista Carpi.

¹⁴⁸ *L'amorosa istoria di Papero Meo e Gioietta Paperina*, «Guarda Ascolta Leggi e Colora» n. 362 (1979), sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Romano Scarpa, inchiostri di Sandro Del Conte, poi riedita in «Topolino» n. 1681 (1988).

¹⁴⁹ *La metamorfosi di un Papero*, «Topolino» n. 1875 (1991), sceneggiatura di Nino Russo, disegni di Andrea Freccero.

¹⁵⁰ Umberto Eco, *Dire quasi la stessa cosa. Esperienze di traduzione*, Milano, Bompiani, 2003, p. 319.

¹⁵¹ Jean-Didier Urbain, voce «Morte», in *Enciclopedia*, IX, Einaudi, Torino, 1980, p. 519.

¹⁵² Maurizio Gagliano, *Pulsioni di morte e destini di vita*, in Isabella Pezzini, Paolo Fabbri (a cura di), *Le avventure di Pinocchio. Tra un linguaggio e l'altro*, Roma, Meltemi, 2002, p. 101. Gagliano osserva come Pinocchio si esponga frequentemente al pericolo di morte a causa della sua «estrema vitalità, irresponsabile e ingenua al tempo stesso», ma come questa «reiterazione dell'errore che lo espone al rischio di morire» sia «inseparabile dalla spinta a elaborare una strategia di difesa adeguata» (p. 101). La stessa strategia che gli permetterà di portare a termine il percorso di formazione e di trasformarsi in un essere vivente.

¹⁵³ *La saga di Paperon de' Paperoni*, cap. IX, *Il miliardario di Colle Fosco*, «Zio Paperone». Progetto D.U.C.K. *Tutta la saga di zio Paperone*, sceneggiatura e disegni di Don Rosa, Walt Disney Company, Milano, 1997.

¹⁵⁴ Già nel quinto capitolo della Saga, intitolato *Il nuovo proprietario del castello de' Paperoni* e ambientato nel 1885, Paperone era tornato, dopo cinque anni trascorsi nel Montana,

a difendere il suo castello in Scozia. Colpito da un fulmine e affogato, Paperone defunto si aggira per un Empireo abitato dai suoi avi paperi che ne accertano la morte prematura rispetto a quanto scritto nel libro della sua vita. Consapevoli che si tratta di una morte erronea, decidono di rimandarlo sulla Terra per offrirgli un'altra possibilità. Una volta ricaduto nell'acqua Paperone riesce effettivamente a salvarsi grazie alla prima moneta che ha guadagnato e che usa per svitare l'armatura che lo intrappola sul fondo del fossato.

¹⁵⁵ Don Rosa, *La saga di Paperon de' Paperoni*, cit., p. 179.

¹⁵⁶ *Topolino e la minaccia acquatica*, «Topolino» n. 2896 (2011), sceneggiatura di Augusto Macchetto, disegni di Giuseppe Dalla Santa.

¹⁵⁷ Franz Kafka, *Nella colonia penale* (1919), trad. it. in *Racconti*, Milano, Rizzoli, 1991. Sul tema della morte in letteratura si veda la voce "Morte" scritta da Roberto Gigliucci per il *Dizionario dei temi letterari*, II, cit., pp. 1543-1554.

¹⁵⁸ Stephen Jay Gould, *Omaggio di un biologo a Topolino*, in Id., *Il pollice del panda. Riflessioni sulla storia naturale*, Milano, Mondadori, 1995, pp. 89-98.

¹⁵⁹ Si veda a questo proposito il saggio di Paolo Fabbri, *Dal burattino al Cyborg. Varianti, variazioni, varietà*, in Isabella Pezzini, Paolo Fabbri, *op. cit.*

¹⁶⁰ Una raccolta di storie scritte da Tito Faraci, con postfazione di Daniele Brolli, è pubblicata in *Topolino noir*, Einaudi, Torino, 2000.

¹⁶¹ La fortuna del mistero della camera chiusa è stata confermata dalla storia *Il Grande Splash*, pubblicata in una lunga serie di puntate di «Topolino», nella quale è coinvolta l'intera genia dei paperi, inclusi i bassotti (che guarda caso sono i colpevoli): «Topolino» nn. dal 2253 al 2267 (2009), sceneggiatura e disegni di Silvia Ziche.

¹⁶² Daniele Barbieri, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Carocci, Roma, 2009, p. 133.

¹⁶³ Si parla del rapporto tra Disney e graphic novel in Alberto Becattini, Luca Boschi, Leonardo Gori, Andrea Sani, *I Disney italiani*, I, Nicola Pesce Editore, Roma, 2012, pp. 125-129.

¹⁶⁴ Topolino giornalista, in «Topolino» 1935, sceneggiatura di Ted Osborne, disegni di Floyd Gottfredson. Di questa storia si occupa anche Giulio Giorello nel primo capitolo del suo libro *La filosofia di Topolino*, cit.

¹⁶⁵ *Dieci piccoli caimani*, «Topolino» n. 2885 (2011), sceneggiatura di Teresa Radice, disegni di Stefano Turconi.

Elenco delle parodie citate

1949 - *L'Inferno di Topolino*, «Topolino» nn. 7-12, sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Angelo Bioletto.

1956 - *Paperino Don Chisciotte*, «Topolino» nn. 137-139, sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Pier Lorenzo De Vita.

1957 - *Paperin di Tarascona*, «Topolino» n. 156, sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Luciano Bottaro.

1957 - *Paperino e il Conte di Montecristo*, «Topolino» nn. 159-160, sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Luciano Bottaro.

1957 - *Paperino e i tre moschettieri*, «Topolino» nn. 162-163, sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Pier Lorenzo De Vita.

1958 - *Paperino di Munchhausen*, «Topolino» nn. 180-81, sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Pier Lorenzo De Vita.

1958 - *Il dottor Paperus*, «Topolino» nn. 188-189, sceneggiatura di Carlo Chendi e Luciano Bottaro, disegni di Luciano Bottaro.

1958 - *Paperin meschino*, «Topolino» nn. 197-199, sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Pier Lorenzo De Vita.

1959 - *Paperiade*, «Topolino» nn. 202-204, sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Luciano Bottaro.

1959 - *Le straordinarie avventure di Paperino Girandola*, «Topolino» nn. 223-225, sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Pier Lorenzo De Vita.

1960 - *Paperin Amleto Principe di Dunimarca*, «Topolino» nn. 226-228, sceneggiatura di Gian Giacomo Dalmaso, disegni di Giovan Battista Carpi.

1960 - *Paperino il paladino*, «Topolino» nn. 247-248, sceneggiatura di Carlo Chendi e Luciano Bottaro, disegni di Luciano Bottaro.

1961 - *Paperodissea*, «Topolino» nn. 268-69, sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Pier Lorenzo De Vita.

1961 - *Paperino e il giro del mondo in 8 giorni*, «Topolino» n. 309, sceneggiatura di Carlo Chendi, disegni di Giovan Battista Carpi.

1962 - *Paperino Barbiere di Siviglia*, «Topolino» n. 326, sceneggiatura di Gian Giacomo Dalmaso, disegni di Pier Lorenzo De Vita.

1966 - *Paperino missione Bob Fingher*, «Topolino» nn. 542-543, sceneggiatura di Carlo Chendi, disegni di Giovan Battista Carpi.

1966 - *Paperin Furioso (Poema poco cavalleresco)*, «Topolino» nn. 544-45, sceneggiatura e disegni di Luciano Bottaro.

1966 - *Re Topolino e i cavalieri della tavola rotonda*, «Topolino» n. 549, sceneggiatura di Vic Lockman, disegni di Paul Murry (titolo dell'originale statunitense *King Mickey and the Knights of the Hound Table*).

1966 - *Il novello Gulliver*, «Topolino» n. 577, sceneggiatura di Vic Lockman, disegni di Paul Murry (titolo dell'originale statunitense *Gullible's Travels*).

1967 - *Paperopoli liberata*, «Topolino» nn. 598-99, sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Giovan Battista Carpi.

1967 - *Paperin De Paperac*, «Topolino» n. 600, sceneggiatura di Gian Giacomo Dalmasso, disegni di Luciano Bottaro.

1967 - *Paperin Fracassa*, «Topolino» n. 584, sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Romano Scarpa, inchiostri di Giorgio Cavazzano.

1970 - *Storia e gloria della dinastia dei paperi*, «Topolino» nn. 749-756, sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Romano Scarpa (con inchiostri di Giorgio Cavazzano) e Giovan Battista Carpi.

1975 - *Paperino e le 20 mila beghe sotto i mari*, «Topolino» n. 1011, sceneggiatura di Massimo Marini, disegni di Luciano Gatto.

1976 - *I Promessi Paperi*, «Topolino» nn. 1086-87, sceneggiatura di Edoardo Segantini, disegni di Giulio Chierchini.

1979 - *Paperin Caramba y Carmen Olé*, «Topolino» n. 1253, sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Giovan Battista Carpi.

1979 - *L'amorosa istoria di Papero Meo e Gioietta Paperina*, «Guarda Ascolta Leggi e Colora» n. 362, sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Romano Scarpa, inchiostri di Sandro Del Conte, poi riedita in «Topolino» n. 1681 (1988).

1980 - *Paolino Pocatesta e la bella Franceschina*, «Topolino» n. 1261, sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Giovan Battista Carpi.

1982 - *Paperino e il Vento del Sud*, «Topolino» nn. 1396-1400, sceneggiatura di Guido Martina, disegni di Giovan Battista Carpi.

1982 - *La storia di Marco Polo detta Il Milione*, «Topolino» nn. 1409-1412, sceneggiatura di Guido Martina e Romano Scarpa, disegni di Romano Scarpa, inchiostri di Sandro Del Conte.

1982 - *Topolino e la Spada di Ghiaccio*, «Topolino» nn. 1411-1413, sceneggiatura e disegni di Massimo De Vita.

1982 - *Canto di Natale*, «Topolino» n. 1412, sceneggiatura di Guido Martina, disegni di José Colomer Fonts.

1983 - *Messer Papero e il Ghibellin fuggiasco*, «Topolino» n. 1425, sceneggiatura Guido Martina e Giovan Battista Carpi, disegni di Giovan Battista Carpi; è il primo di una serie di sette episodi di Messer Papero.

1983 - *Topolino e il torneo dell'Argaar*, «Topolino» nn. 1464-1465, sceneggiatura e disegni di Massimo De Vita.

1984 - *Lo strano caso del Dottor Paper e di Mister Paperyde*, «Almanacco Topolino» n. 325, sceneggiatura di Staff di If, disegni di Alberico Motta, inchiostrati di Agnese Fedeli.

1984 - *I viaggi di Papergulliver: un'avventura a Lilliput*, «Topolino» nn. 1491-1492, sceneggiatura di Osvaldo Pavese, disegni di Guido Scala.

1984 - *Ser Lock e la parata musicale*, «Topolino Estate» n. 2, sceneggiatura di Cal Howard, disegni di Jaime Diaz.

1985 - *Zio Paperone e "L'Avaro" di Molière*, «Super Almanacco Paperino» n. 64, sceneggiatura di Alessandro Bencivenni, disegni di Sandro Del Conte.

1985 - *Topolino e il ritorno del Principe delle Nebbie*, «Topolino» n. 1517, sceneggiatura e disegni di Massimo De Vita.

1985 - *Topolino sull'Orient Express*, «Topolino» n. 1566, sceneggiatura di Pier Francesco Prosperi, disegni di Luciano Gatto.

1986 - *Parodie di grandi film: Paperinik e l'arca dimenticata*, «Topolino» n. 1573, sceneggiatura di Bruno Concina, disegni di Massimo De Vita.

1986 - *Guerra e pace*, «Topolino» n. 1604, sceneggiatura e disegni di Giovan Battista Carpi.

1987 - *Topolino e la guerra dei mondi*, «Topolino» n. 1625, sceneggiatura di Alessandro Sisti, disegni di Maria Luisa Uggetti.

1987 - *Zio Paperone e... Il vecchio e il mare*, «Topolino» n. 1642, sceneggiatura e disegni di Guido Scala.

1987 - *Paperina nel fantastico mondo di Ot*, «Topolino» n. 1631, sceneggiatura di Sauro Pennacchioli, disegni di Alberico Motta, inchiostri di Agnese Fedeli.

1987 - *L'Inferno di Paperino*, «Topolino» n. 1654, sceneggiatura di Giulio Chierchini e Massimo Marconi, disegni di Giulio Chierchini.

1987 - *Topolino e Minni in "Casablanca"*, «Topolino» n. 1657, sceneggiatura e disegni di Giorgio Cavazzano.

1988 - *Topolino e i cavalieri della tavola rotonda*, «Topolino» n. 1683, sceneggiatura di Sisto Nigro, disegni di Giampiero Ubezio.

1988 - *La leggenda di Papertù*, «Topolino» n. 1686, sceneggiatura di Sauro Pennacchioli, disegni di Sandro Dossi.

1988 - *Qui, Quo, Qua e il tempo delle mele*, «Topolino» n. 1688, sceneggiatura di Massimo Marconi, disegni di Massimo De Vita.

1988 - *La leggenda di Paper Tell*, «Topolino» n. 1709, sceneggiatura e disegni di Guido Scala.

1988 - *Topolino e "Il nome della mimosa"*, «Topolino» n. 1693, sceneggiatura di Bruno Sarda, disegni di Giampiero Ubezio.

1989 - *Zio Paperone e la Locandiera*, «Topolino» n. 1737, sceneggiatura di Alessandro Bencivenni, disegni di Maurizio Amendola.

1989 - *I Promessi topi*, «Topolino» nn. 1769-1771, sceneggiatura di Bruno Sarda, disegni di Franco Valussi.

1989 - *Il mistero dei candelabri*, «Topolino» nn. 1743-1745, sceneggiatura e disegni di Giovan Battista Carpi.

1990 - *Le avventure di Top Sawyer*, «Topolino» n. 1784, sceneggiatura di Fabio Michelini, disegni di Maria Luisa Uggetti.

1990 - *Il fantasma di Canterville*, «Topolino» n. 1789, sceneggiatura di Alessandro Sisti, disegni di Roberto Marini.

1991 - *Topolino presenta "La Strada": un omaggio a Federico Fellini*, «Topolino» n. 1866, sceneggiatura di Massimo Marconi, disegni di Giorgio Cavazzano.

1991 - *La metamorfosi di un Papero*, «Topolino» n. 1875, sceneggiatura di Nino Russo, disegni di Andrea Freccero.

1992 - *Zio Paperone e il Grande papero*, «Topolino» n. 1913, sceneggiatura di Nino Russo, disegni di Corrado Mastantuono.

1992 - *Paperino e "I dolori di un giovane papero". Libero adattamento di "I dolori del giovane Werther" di J. Wolfgang Goethe*, «Topolino» n. 1930, sceneggiatura di Osvaldo Pavese, disegni di Guido Scala.

1993 - *Topolino e la Bella Addormentata nel cosmo*, «Topolino» nn. 1936-1937, sceneggiatura di Massimo De Vita e Fabio Michelini, disegni di Massimo De Vita.

1993 - *Il teatro Alambrah presenta: Miseria e nobiltà*, «Topolino» n. 1955, sceneggiatura di Francesco Artibani e Lello Arena, disegni di Giorgio Cavazzano.

1993 - *Il teatro Alambrah presenta: Il visconte dimezzato*, «Topolino» n. 1966, sceneggiatura di Francesco Artibani e Lello Arena, disegni di Silvia Ziche.

1993 - *Paperino e... I masnadieri*, «Topolino» n. 1977, sceneggiatura di Osvaldo Pavese, disegni di Guido Scala.

1993 - *La casa del fantasma distratto*, «Topolino» n. 1949, sceneggiatura di Mario Volta, disegni di Giampiero Ubezio.

1994 - *La busta nascosta*, «Topolino» n. 2013, sceneggiatura di Mario Volta, disegni di Giampiero Ubezio.

1994 - *L'importanza di chiamarsi Papernesto*, «Topolino» nn. 2018-2019, sceneggiatura di Carlo Panaro, disegni di Lino Gorlero.

1994 - *Il teatro Alambrah presenta: Le furberie di Scapino*, «Topolino» n. 2030, sceneggiatura di Francesco Artibani e Lello Arena, disegni di Silvia Ziche.

1994 - *La Freccia Pera*, «Topolino» n. 2036, sceneggiatura di Bruno Sarda, disegni di Francesc Bargadà Studio.

1994 - *I misteri della Rue Toporgue*, «Topolino» n. 2033, sceneggiatura di Mario Volta, disegni di Giampiero Ubezio.

1995 - *Lo scarabeo d'oro*, «Topolino» n. 2061, sceneggiatura di Mario Volta, disegni di Silvio Camboni.

1996 - *Il ritratto di zio Paperone*, «Topolino» n. 2116, sceneggiatura di Caterina Mognato, disegni di Valerio Held.

1996 - *Paperino e Paperotta*, «Topolino» nn. 2132-33, sceneggiatura di Alberto Autelitano e Luciano Bottaro, disegni di Luciano Bottaro.

1996 - *Zio Paperone in... Capitani coraggiosi*, «Topolino» n. 2140, sceneggiatura e disegni di Guido Scala.

1998 - *Paperon Bisbeticus domato*, «Topolino» n. 2237, sceneggiatura di Silvano Mezzavilla, disegni di Giorgio Cavazzano.

1998 - *Don Chisciotte a Topolinia*, «Mega 2000» n. 495, sceneggiatura di Pat McGreal, disegni di Francisco Rodriguez Peinado (titolo dell'originale danese *The Mouse Of La Mancha*).

1999 - *Per chi suona il campanello*, «Topolino» n. 2278, sceneggiatura di Alessandro Sisti, disegni di Graziano Barbaro.

2005 - *Paperina di Rivondosa*, «Topolino» nn. 2583-2595, sceneggiatura e disegni di Silvia Ziche.

2006 - *I bis bis di Pippo*, «Topolino» nn. 2645-2648 e nn. (dispari) 2649-2663, dodici episodi complessivi, sceneggiatura di Alessandro Sisti, disegni di Gigi Piras (1-2-7), Andrea Ferraris (3-5-8-11), Alessandro Perina (4-6-12), Giuseppe Dalla Santa (9) e Valerio Held (10).

2008 - *La vera storia di Novecento*, «Topolino» n. 2737, trama di Alessandro Baricco, sceneggiatura di Tito Faraci, disegni di Giorgio Cavazzano, inchiostrati di Sandro Zemolin.

2010 - *Quacklight. Vampiri fascinosi a Paperopoli*, «Topolino» n. 2849, sceneggiatura di Roberto Gagnor e Giorgio Cavazzano, disegni di Giorgio Cavazzano.

2011 - *Dieci piccoli caimani*, «Topolino» n. 2885, sceneggiatura di Teresa Radice, disegni di Stefano Turconi.

2012 - *Topolino e il ritorno alla Dolce Vita*, «Topolino» n. 2935, sceneggiatura di Roberto Gagnor e Marco Ponti, disegni di Paolo Mottura.

2012 - *Dracula di Bram Topker*, «Topolino» nn. 2945-2946, sceneggiatura di Bruno Enna, disegni di Fabio Celoni, colori di Mirka Andolfo e Fabio Celoni.

2013 - *Topolino e La promessa del gatto*, «Topolino» n. 2994, sceneggiatura di Francesco Artibani con la supervisione di Andrea Camilleri, disegni di Giorgio Cavazzano.

2013 - *Moby Dick*, «Topolino» nn. 3003-3004, sceneggiatura di Francesco Artibani, disegni di Paolo Mottura.

Le parodie disneyane dei grandi classici sono elencate, discusse, catalogate e talvolta ospitate integralmente nei seguenti repertori online, continuamente aggiornati:

- *I.N.D.U.C.K.S.*, The International Network of Disney Universe Comic Knowers and Sources, Indice mondiale dei fumetti Disney: www.fumetti.org/inducks (la sezione italiana è all'indirizzo coa.inducks.org/country.php?c=it).

- Il sito *Papersera*: www.papersera.net

- La comunità *PaperPedia.wikia*: it.paperpedia.wikia.com/wiki/Parodie_Disney

- La rubrica "Fumetti" del sito *Topolino.it*: www.topolino.it/fumetti/

Bibliografia generale

Andrae, Thomas, *Carl Barks and the Disney Comic book: Unmasking the Myth of Modernity*, University Press of Mississippi, 2006.

Asor Rosa, Alberto, *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino di Carlo Collodi*, in *Letteratura Italiana*, curata da Id., *Le Opere*, vol. III. *Dall'Ottocento al Novecento*, Einaudi, Torino, 1995.

Balzaretti, Erik e Milone, Gianni (a cura di), Guido Martina. *Topolino, Pecos Bill e il professore*, Fumettoclub, Torino, 1994, volume della mostra su Guido Martina (Carmagnola, dicembre 1994).

Barbieri, Daniele, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Carocci, Roma, 2009.

Becattini, Alberto - Boschi, Luca - Gori, Leonardo - Sani, Andrea, *I Disney italiani*, Nicola Pesce Editore, Roma, 2012, 2 voll.

Bloom, Harold, *Anatomia dell'influenza. La letteratura come stile di vita*, Rizzoli, Milano, 2011.

Boitani, Piero, *L'ombra di Ulisse. Figure di un mito*, il Mulino, Bologna, 1992.

Bordoni, Carlo e Fossati, Franco, *Dal feuilleton al fumetto. Generi e scrittori della letteratura popolare*, Editori Riuniti, Roma, 1985.

Boschi, Luca - Gori Leonardo - Sani Andrea, *I Disney italiani. Dal 1930 al 1990, la storia dei fumetti di Topolino e di Paperino realizzati in Italia*, prefazione di Carl Barks, Granata Press, Bologna, 1990.

Buzzati, Dino, *Prefazione a Walt Disney, Vita e dollari di Paperon de' Paperoni*, con introduzione di Mario Gentilini, Mondadori, Milano, 1968.

Buzzati, Dino, *Poema a fumetti*, Arnoldo Mondadori, Milano, 1969.

Calvino, Italo, *Saggi. 1945-1985*, a cura di Mario Barenghi, I Meridiani Mondadori, Milano, 1995.

Cannas, Andrea, *Lo sguardo di Orfeo. Studio sulle varianti del mito*, Bulzoni, Roma, 2004.

Ceserani, Remo, *Treni di carta: l'immaginario in ferrovia. L'irruzione del treno nella letteratura moderna*, Boringhieri, Torino, 2002.

Ceserani, Remo - Domenichelli, Mario - Fasano, Pino (a cura di), *Dizionario dei temi letterari*, Utet, Torino, 2007, 3 voll.

D'Angelo, Marco, *Da Dante a Bram Topker: la via italiana alla parodia - Parte 1 e 2*, apparso il 14 maggio 2013 sulla rivista online «LoSpazioBianco.it», consultabile all'indirizzo www.lospaziobianco.it/series/topolino-3000.

Del Buono, Oreste, *Prefazione a Gli anni ruggenti di Topolino*, Oscar Mondadori, Milano, 1969.

Dorfman, Ariel e Mattelart, Armand, *Come leggere Paperino. Ideologia e politica nel mondo di Disney*, Feltrinelli, Milano 1972 - titolo originale: *Para leer al Pato Donald*, Ediciones Universitarias de Valparaíso, Chile, 1972.

Eco, Umberto, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano, 1964.

Eco, Umberto, *Dire quasi la stessa cosa. Esperienze di traduzione*, Milano, Bompiani, 2003.

Faeti, Antonio, *In trappola col topo. Una lettura di Mickey Mouse*, Einaudi, Torino, 1986.

Fossati, Franco, *Topolino. Storia del topo più famoso del mondo*, Gammalibri, Milano, 1980.

Fresu, Rita, *Malapropismo, quel vocabolo deforme*, online, consultabile all'indirizzo www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/errori/Fresu.html (ultima visita 3/11/2013).

Fusillo, Massimo, *Estetica della letteratura*, il Mulino, Bologna, 2009.

Fusillo, Massimo, *L'altro e lo stesso. Teoria e storia del doppio*, Mucchi, Modena, 2012.

Gaggero, Massimiliano, *Tempo, spazio, memoria nel/del testo: la rappresentazione del cronotopo*, «Critica del testo» 11/3 (2008).

Maurizio Gagliano, *Pulsioni di morte e destini di vita*, in Isabella Pezzini, Paolo Fabbri (a cura di), *Le avventure di Pinocchio. Tra un linguaggio e l'altro*, Meltemi, Roma, 2002.

Genette, Gérard, *Palimpsesti. La letteratura al secondo grado*, Einaudi, Torino, 1997.

Giorello Giulio (con Ilaria Cozzaglio), *La filosofia di Topolino*, Guanda, Parma, 2013.

Gould, Stephen Jay, *Il pollice del panda. Riflessioni sulla storia naturale*, Milano, Mondadori, 1995.

Groensteen, Thierry, *Parodies. La bande dessinée au second degré*, Éd. Skiron/Flammarion (ESFP), Paris, 2010.

Guglielmi, Marina, *La traduzione letteraria*, in Armando Gnisci (a cura di), *Letteratura comparata*, Bruno Mondadori, Milano, 2010.

Guillén, Claudio, *L'uno e il molteplice*, Il Mulino, Bologna, 1992.

Kafka, Franz, *Nella colonia penale* (1919), trad. it. in *Racconti*, Milano, Rizzoli, 1991.

Lacassin, Francis, *Pour un neuvième art: la bande dessinée*, Slatkine, Paris, 1982.

Lotman, Jurij M., *La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*, Marsilio, Venezia, 1985.

Lukacs, György, *Goethe e il suo tempo*, Mondadori, Milano, 1949.

Martina, Guido, «Disney News» n. 14, Epierre, Milano, 1988.

Pietrini, Daniela, *Parola di papero. Storia e tecniche della lingua dei fumetti Disney*, Franco Cesati, Firenze, 2009.

Sanfilippo, Matteo, *Il Medioevo secondo Walt Disney*, Castelvechi, Roma, 1993.

Segre, Cesare, *Analisi del racconto, logica narrativa e tempo*, in *Le strutture e il tempo: narrazione, poesia, modelli*, Einaudi, Torino, 1974.

Stefanelli, Matteo, *FOCUS: Semiotica del fumetto*, in *Dizionario della comunicazione*, curato da Dario Viganò, Carocci, Roma, 2009.

Tosti, Andrea, *Topolino e il fumetto Disney italiano. Storia, fasti, declino e nuove prospettive*, con prefazione di Antonio Faeti, Tunué-Lapilli, Latina, 2011.

Urbain, Jean-Didier, voce "Morte", in *Enciclopedia*, IX, Einaudi, Torino, 1980.

Wasko, Janet, *Understanding Disney. The Manufacture of Fantasy*, Polity Press, Cambridge, 2001.

Le più belle storie disneyane scritte da Guido Martina, ospitate ne «I Maestri Disney Oro», n. 25 (Gennaio 2003), The Walt Disney Company Italia.

Gli autori

Pier Paolo Argiolas

Deve gran parte delle cruciali esperienze della sua esistenza alle iniziali letture Disney della sua primissima infanzia. Rimasto attaccato a quel mondo di storie, a un vero impiego ha preferito il ruolo di redattore nelle riviste «Between» e «Portales» e una varia e duratura collaborazione con l'Università di Cagliari, dove vive e dove si occupa, tra l'altro, di contaminazione tra codici espressivi e teoria dei generi, riscrittura e forma breve, Pinocchio e letteratura per l'infanzia. Mentre scrive queste righe, e riasapora il piacere di letture lontane, non vede l'ora di presentare alla sua "topolina" di meno di due anni quell'universo fantastico popolato di animaletti suoi consimili.

Andrea Cannas

Ricercatore universitario e dunque, in termini accademici, eterno fanciullo, da sempre esplora la dimensione del mito e si muove sullo scivoloso crinale del rovesciamento parodico, incerto ma comunque intrappolato tra la gravità dei classici e la leggerezza volatile di un tradimento poetico. Da buon sardo, tende a non cogliere la profonda differenza, che pure esiste, fra il concetto di "Isola" e quello di "Universo": ha deciso di rovinarsi definitivamente la reputazione scrivendo di paperi e altri mondi letterari. (Tuttavia, per dirla alla Paperino, è sempre meglio che un lavoro serio).

Giovanni Vito Distefano

Ha fatto l'errore di pensare di trasformare la sua passione in una professione ed è finito a studiare ciò che avrebbe dovuto continuare semplicemente a leggere per piacere. Compensa come può, scrivendo per dimenticare e leggendo per ricordare, come in questo caso. Vive a Cagliari dove da anni frequenta a vario titolo la Facoltà di Lettere. I suoi interessi di ricerca si concentrano su Leopardi e Dante, sugli adattamenti intersemiotici e il linguaggio del fumetto.

Marina Guglielmi

Legge le storie Disney da sempre. Uno dei suoi oggetti della memoria preferiti è il grande baule verde con l'etichetta Tunisi-Genova nel quale conservava tutti i «Topolini» comprati con suo fratello. Come allora, ha continuato a immergersi nella lettura, tanto da finire a insegnare letteratura all'università di Cagliari. Si occupa di riscrittura, adattamento e di rappresentazione dello spazio, oltre a coltivare un'antica passione editoriale. Vive a Roma con un marito lettore inossidabile di Tex e due figli appassionati di fumetti.

INDICE DEI NOMI

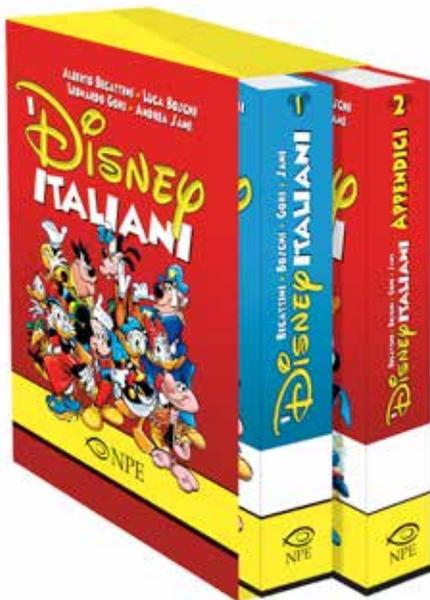
Almansi, Guido - 48
Andolfo, Mirka - 166, 180
Andrae, Thomas - 160, 183
Ariosto, Ludovico - 12, 34, 73, 92, 101, 117, 164
Artibani, Francesco - 166, 168, 178, 179, 180
Asor Rosa, Alberto - 23, 162, 183
Bachtin, Michail Michailovič - 49, 50
Balzac, Honoré de - 17, 55
Balzaretto, Erik - 167, 183
Barbieri, Daniele - 152, 171, 183
Barengi, Mario - 159, 184
Baricco, Alessandro - 75, 92, 180
Barks, Carl - 16, 18, 23, 26, 28, 53, 88, 91, 108, 160, 162, 164, 183, 184
Bertolini, Francesco - 27
Bertoni, Federico - 96
Bioletto, Angelo - 27, 52, 71, 81, 161, 165, 168, 173
Bissietta, Alberto - 163
Bloom, Harold - 97, 183
Boccaccio, Giovanni - 95
Boiardo, Matteo Maria - 34, 101, 164
Boitani, Piero - 19, 161, 183
Bonafin, Massimo - 48
Bordoni, Carlo - 165, 184
Borges, Jorge Luis - 18, 160
Boschi, Luca - 23, 162, 167, 171, 183, 184
Bottaro, Luciano - 28, 78, 92, 161, 163, 165, 168, 173, 174, 179
Brioschi, Franco - 158
Brolli, Daniele - 171
Buzzati, Dino (B.Traverso) - 17, 54, 55, 159, 161, 165, 184, 193
Calvino, Italo - 9, 16, 19, 23, 30, 92, 159, 184
Camilleri, Andrea - 75, 92, 153, 154, 156, 166, 180
Cannas, Andrea - 12, 47, 163, 184, 189
Carlo Magno - 35, 38, 164
Carpi, Giovan Battista - 92, 162, 164, 167, 168, 170, 174, 175, 176, 178
Cavazzano, Giorgio - 166, 168, 175, 177, 178, 179, 180
Celoni, Fabio - 166, 180

Cervantes Saavedra, Miguel de - 12, 82, 83, 92
Ceserani, Remo - 169, 184
Chendi, Angelo Carlo - 28, 163, 168, 173, 174
Chierchini, Giulio - 164, 166, 169, 170, 175, 177
Christie, Agatha - 150, 154, 156, 162, 183
Collodi (Carlo Lorenzini) - 15, 146
Collodi nipote (Carlo Lorenzini nipote) - 162
Comencini, Luigi - 16
Connery, Sean - 101, 102, 168
Corti, Maria - 94, 166
Cozzaglio, Ilaria - 160, 161, 170, 185
Craig, Daniel - 102, 168
Cromwell, John - 162
D'Angelo, Marco - 166, 184
Dante Alighieri - 42, 81, 112, 124
De André, Fabrizio - 17
de Liguoro, Giuseppe - 27
De Vita, Massimo - 92, 176, 177, 178
De Vita, Pier Lorenzo - 160, 161, 164, 165, 167, 168, 173, 174
Defoe, Daniel - 26, 157
Del Conte, Sandro - 167, 170, 175, 176
Di Girolamo, Costanzo - 158
Dickens, Charles John Huffam - 12, 17, 26, 55, 92, 104
Disney, Walt (Walter Elias) - 16, 17, 159, 162, 165, 166, 170, 184, 186, 187
Domenichelli, Mario - 169, 184
Donà, Carlo - 94
Doré, Gustave - 27, 71, 100, 163
Dorfman, Ariel - 160, 161, 162, 184
Doyle, Arthur Conan - 150, 163
Dumas, Alexandre (padre) - 86, 87, 92, 106
Eco, Umberto - 28, 30, 126, 129, 145, 150, 160, 163, 170
Enna, Bruno - 70, 166, 180
Esopo - 161
Fabbri, Paolo - 170, 171, 185
Faeti, Antonio - 26, 27, 161, 163, 164, 165, 185, 186
Fasano, Pino - 169, 184
Fellini, Federico - 74, 92, 178
Fink, Guido - 48

- Fleming, Ian - 74, 101, 168
 Ford, Harrison - 71
 Fossati, Franco - 165, 167, 184, 185
 Gagliano, Maurizio - 170, 185
 Genette, Gérard - 48, 50, 131, 169, 185
 Gentilini, Mario - 159, 165, 184
 Giglioli, Daniele - 158
 Gigliucci, Roberto - 171
 Giorello, Giulio - 159, 161, 170, 171, 185
 Goethe, J. Wolfgang - 78, 131, 135, 136, 170, 178
 Goldoni, Carlo - 17, 55, 65
 Gori, Leonardo - 23, 162, 163, 167, 171
 Gottfredson, Floyd - 16, 21, 23, 28, 53, 147, 148, 150, 161, 162, 170, 171
 Gould, Stephen Jay - 149, 171, 185
 Greimas, Algirdas Julien - 50
 Groening, Matt (Matthew Abram) - 31
 Guglielmi, Marina - 12, 156, 170, 186, 190
 Guillén, Claudio - 158, 169, 186
 Hopkins, Anthony - 70
 Hutcheon, Linda - 11, 127, 169
 Janssen, Pierre-Jules-César - 164
 Jarry, Alfred - 162
 Joyce, James - 16, 19
 Kafka, Franz - 19, 60, 144, 149, 171, 186
 Klimt, Gustav - 70
 Lacassin, Francis - 52, 165, 186
 Leone, Sergio - 78, 164
 Lotman, Jurij Michajlovič - 23, 162, 186
 Lucas, George - 92
 Manzoni, Alessandro - 40, 42, 100, 131
 Marlowe, Christopher - 78
 Martina, Guido - 16, 21, 27, 28, 52, 53, 67, 75, 77, 78, 79, 81, 82, 83, 84, 86,
 87, 88, 89, 90, 91, 92, 131, 135, 160, 161, 162, 164, 165, 166, 167, 168, 170,
 173, 174, 175, 176, 183, 186, 187
 Mattelart, Armand - 160, 161, 162, 184
 Melville, Herman - 16, 27
 Merimée, Prosper - 138
 Michellini, Fabio - 165, 167, 178

Milone, Gianni - 167, 183
Mitchell, Margaret - 90, 131
Molière (Jean-Baptiste Poquelin detto) - 17, 55, 65, 91, 104, 176
Monicelli, Mario - 70
Morandi, Gianni - 39
Mottura, Paolo - 166, 180
Nigro, Sisto - 166, 169, 177
Oldman, Gary - 70
Olivier, Laurence - 100
Omero - 44, 92
Ossola, Carlo - 96
Padovan, Adolfo - 27
Pasolini, Pier Paolo - 16
Pavese, Cesare - 16, 168, 170, 176, 178
Pavone, Rita - 39
Perrault, Charles - 145
Pezzini, Isabella - 170, 171, 185
Picone, Michelangelo - 96
Pirandello, Luigi - 153
Platone - 19
Poe, Edgar Allan - 106, 107, 150
Polo, Marco - 90, 102, 107, 108, 109, 166, 167, 168, 175
Rosa, Don - 88, 147, 170, 171
Sanfilippo, Matteo - 159, 186
Sangsue, Daniel - 48
Sani, Andrea - 23, 162, 163, 167, 171, 183, 184
Sarda, Bruno - 166, 168, 177, 179
Scarpa, Romano - 16, 21, 92, 162, 167, 168, 170, 175
Schaeffer, Jean-Marie - 94
Segantini, Edoardo - 164, 166, 169, 170, 175
Segre, Cesare - 50, 94, 97, 158, 186
Shakespeare, William - 19, 39, 73, 92, 126, 131, 139, 140, 144
Sisti, Alessandro - 167, 168, 177, 178, 180
Šklovskij, Viktor Borisovič - 96
Spielberg, Steven - 71
Stazio (Publio Papinio Stazio) - 123, 124
Swift, Jonathan - 92, 104
Tassoni, Alessandro - 45

- Taviani, Paolo e Vittorio - 153
 Todorov, Tzvetan - 94
 Tolkien, John Ronald Reuel - 12, 92
 Tolstoj, Lev Nikolaevič - 15
 Tosti, Andrea - 21, 23, 161, 162, 165, 186
 Ubezio, Giampiero - 166, 169, 177, 179
 Urbain, Jean-Didier - 170, 186
 Valussi, Franco - 166, 168, 177
 Versari, Margherita - 96
 Virgilio Marone, Publio - 19, 52, 73, 110, 115, 116, 117, 120, 123, 124
 Wasko, Janet - 129, 169, 187
 Zingaretti, Luca - 77, 78, 154



I Disney italiani

Alberto Becattini, Luca Boschi,
Leonardo Gori, Andrea Sani

Due volumi cartonati
195x265 in cofanetto deluxe.

464+216 pp. b/n e colore

Euro 79,00

edizioninpe.it

Fin dal 1932 la produzione di storie e personaggi disneyani ha fatto sognare i lettori di tutte le età e oggi Edizioni NPE vuole ripercorrere con voi la strada solcata dalla fabbrica dei sogni in ottant'anni indimenticabili. Dal primo «Topolino» della Nerbini al fiume di tavole che ogni settimana riempie i nostri scaffali e i nostri cuori, nessun particolare è sfuggito agli autori di quest'opera monumentale. L'opera ha ricevuto la Menzione Speciale al Romics 2013, La Menzione Speciale per la saggistica della Top Ten 2012 stilata da lospaziobianco.it e il Premio Franco Fossati 2013.

Finito di stampare nel mese di dicembre 2013
edizioninpe.it