

## «A riveder la china»

Dante nei fumetti (e vignette) italiani dal XIX al XXI secolo

a cura di Leonardo Canova, Luca Lombardo, Paolo Rigo

# Messer Papero, il Ghibellin fuggiasco e la traduzione-tradizione disneyana

Roberto Gagnor

Sceneggiatore Disney

Scrivere storie per *Topolino* è un'avventura creativa, ma anche culturale, dato il ruolo che il settimanale ha avuto nella formazione di tantissimi suoi ex-lettori e lettori attuali. «Ho imparato a leggere su *Topolino*», «questa cosa l'ho imparata su *Topolino*»: il fumetto Disney ha portato milioni di lettori alla cultura 'alta', smentendo di fatto quel «dove l'hai letto, su *Topolino*?», frase che indica una ben scarsa conoscenza del medium fumetto ma purtroppo ancora usata, anche in politica, per denigrare una qualche opinione altrui. Quando in realtà sarebbe un complimento. Perché *Topolino* fa cultura, da sempre: e chi come me scrive storie Disney sa quanto sia complesso il mondo in cui ci si addentra, quando si scrive fumetto disneyano. Una selva niente affatto oscura, ma in cui comunque bisogna destreggiarsi.

'Colpa', ma soprattutto merito, di Guido Martina, prima traduttore e poi primo grande sceneggiatore Disney italiano. Martina aveva debuttato su *Topolino* con la prima e fondamentale parodia, *L'Inferno di Topolino*, disegnata da Angelo Bioletto e scritta in versi, oltre che sceneggiata. Un capolavoro da cui partono e a cui mirano tutte le parodie venute in seguito, che stabilisce due punti fermi del Disney italiano. Il primo è la sua lingua: più complessa, più colta, più elegante rispetto al parlato, che si evolve nei decenni ma resta 'alta' e meno stereotipata anche di quella di altri fumetti, popolari o meno, aperta al nuovo ma ricca di giochi, invenzioni e di tutta la gamma delle figure retoriche. Il secondo è la parodia, che diventa una garanzia di qualità della scrittura disneyana, in quanto traduzione nel solco di una tradizione.



Edizioni  
Ca' Foscari

### Italianistica. Nuova serie 1

e-ISSN 2610-9522 | ISSN 2610-9514

ISBN [ebook] 978-88-6969-565-0 | ISBN [print] 978-88-6969-566-7

#### Open access

Submitted 2021-08-24 | Published 2021-11-15

© 2021 | Creative Commons 4.0 Attribution alone

DOI 10.30687/978-88-6969-565-0/017

Una storia Disney, infatti, obbliga il suo autore a tradurre il nostro mondo in quello disneyano, regolato da 'paletti' di vario genere. Alcuni si devono al target, per mantenere una chiarezza e una leggibilità che lo rendano accessibile al pubblico-base del magazine, dagli 8 ai 10 anni (in realtà, *Topolino* è di fatto un fumetto per tutte le età). Altri ancora sono dovuti alle esigenze della casa madre, i cui *brand values* impediscono di fatto alcune tematiche, dal sesso alla politica, dalle malattie alla religione. Allo stesso tempo, però, tali paletti consentono a noi autori di concentrarci, paradossalmente, sull'universale. Se su *Topolino* non puoi parlare di politica, religione eccetera - tutti fattori in fin dei conti divisivi - finisci per parlare di ciò che ci accomuna tutti; e il mondo Disney diventa un mondo in cui davvero tutti possono riconoscersi. Di che gruppo etnico è Topolino? O Paperino? O Pippo? *Non è importante*. Perché sono tutti noi, e sono di tutti.

Quando si riesce a comprendere queste strutture fondamentali - a costo di molte letture, scritture, soggetti stroncati e note redazionali - si arriva a sceneggiare davvero questi personaggi, a 'farli vivere'. E si capisce che scrivere per *Topolino* non è altro che tradurre il nostro mondo nel mondo Disney e nella sua tradizione. Un'operazione linguistica e culturale che, come dicevo, ha al suo centro la parodia Disney, in cui 'rifacciamo un viaggio', come da etimologia della parola stessa. In cui tutto può diventare Disney. Anche Dante.

*Messer Papero e il Ghibellin Fuggiasco*, primo episodio della *Saga di Messer Papero*, scritta da Guido Martina e disegnata da Giovan Battista Carpi, appare su *Topolino* 1425, del 20 marzo 1983. All'epoca avevo sei anni, sapevo già leggere (dove ho imparato? Su *Topolino*!) e quella storia mi colpì immediatamente. Se nella *Saga di Messer Papero* Martina avrebbe raccontato moltissima cultura toscana, dal Medioevo al Rinascimento, passando per Petrarca e Poliziano, fino a Lorenzo il Magnifico, in *Messer Papero e il Ghibellin Fuggiasco* Martina e Carpi fanno incontrare al Paperone e al Paperino del 1300 proprio Dante. Troppo, per un bambino di sei anni? Niente affatto.

Per narrare qualcosa di così apparentemente lontano nel tempo, Martina e Carpi utilizzano uno stratagemma narrativo molto moderno, anzi, postmoderno: la meta-narrazione. Paperino e Paperone arrivano a Firenze, perché Paperone vuole scrivere un libro sulla cultura italiana; qui conoscono un ragazzo che farà loro da guida e pubblico, e inizia il racconto. Già in un capolavoro precedente, *La Storia di Marco Polo detta il Milione*, con i disegni di un altro Maestro Disney, Romano Scarpa, Martina aveva usato tale espediente: in quella storia, Paperone metteva in scena una serie TV ispirata al *Milione* di Marco Polo, usando amici e parenti, nonché Topolino, come cast e troupe. Qui, l'uso di un registratore portatile permette la stessa libertà: il Paperone narratore può fermarsi, riscrivere, smentire e smentirsi e anche fare un salto temporale di parecchi decenni, per arrivare, come si diceva, a Lorenzo il Magnifico. Nel frattempo, incontriamo dei

Bassotti saraceni sull'isola di Montecristo, scopriamo i retroscena della Congiura dei Pazzi e della Battaglia di Montaperti (particolarmente comica, nella sua violenza cartoonesca), incontriamo Poliziano e, provincia dopo provincia, Paperone e Paperino rivedono storia, arte e letteratura dal Medioevo al Rinascimento, fino all'arrivo di Carlo VIII in Italia e a un finale in cui i paperi toscani si riallacciano a quelli del Calisota, l'immaginario stato americano in cui si trova Paperopoli. Ma è una semplificazione eccessiva o, peggio, un *dumbing down*? Con questo termine intendo una forzata semplificazione per farsi accettare da un pubblico giovane, tipica della convinzione (errata) che i bambini siano adulti 'meno intelligenti'. Quindi i contenuti destinati a loro devono essere per forza semplici, troppo semplici. Una pessima lezione, che purtroppo sembra aver preso piede un po' ovunque. Invece i grandi, da Disney a Martina e Carpi, sanno che i bambini non sono 'meno intelligenti': sono adulti cui mancano ancora certi strumenti. Basta fornirglieli, e loro si godranno un qualunque contenuto senza problemi. Una lezione che non manca loro di rispetto, e che soprattutto porta a storie godibili non solo da loro, ma da chiunque, a qualunque età.

Martina e Carpi, quindi, non fanno *dumbing down*. Riempiono invece la storia di citazioni (da Pier Capponi al Conte Ugolino), con una squisita attenzione al dettaglio storico, biografico e iconografico, per poi smorzarne l'afflato didattico con una gag, un'ironia, un battibecco tra paperi. Perché - e qui sta l'abilità della 'traduzione' Disney - la storia è leggibile a più livelli. Sulla scia dell'*Asterix* di Goscinny e Uderzo, una miniera di gag dalla slapstick (Obelix che picchia i Romani con un menhir) al coltissimo (i pirati affondati come nella *Zattera della Medusa* di Géricault), Martina e Carpi sanno che devono farsi leggere dai lettori colti come da quelli digiuni di Dante. Sanno che un bambino, il primo lettore di *Topolino*, non è un adulto stupido e quindi incapace di capire concetti complessi; bensì un adulto che non ha ancora alcuni strumenti per interpretare un'opera. Basta fornirglieli, e il bambino (e poi l'adulto) ti seguirà, comprendendo concetti, situazioni e trame importanti. Martina e Carpi, quindi, traducono in Disney Dante, il Medioevo e il Rinascimento. Ma come si arriva a un simile risultato?

Una parodia nasce da due fattori: una profonda conoscenza dell'oggetto da parodiare e un profondo amore per lo stesso. Non si può fare una parodia partendo da una conoscenza superficiale dell'opera parodizzata o, peggio, distanziandosene troppo. L'opera originaria va invece vista nel suo orizzonte filosofico e compresa fino in fondo, dalla sua essenza alle sue manifestazioni più esteriori. Nel mio piccolo, quando ho affrontato parodie letterarie (la *Topodissea*, 2018, disegni di Donald Soffritti) o artistiche (in un ciclo partito con *Topolino e il Surreale Viaggio nel Destino*, 2010, disegni di Giorgio Cavazano), ho sempre scelto opere che amo cercando di arrivare alla loro

essenza, per riprenderne la struttura profonda. Per questo ho 'scalettato', e cioè ricostruito la struttura di base, dell'*Odissea*. Poi è arrivato il lavoro di 'traduzione': i Paperi diventano gli dèi, i Topi diventano gli umani. Un modo per fare onore ai numerosi personaggi dell'*Odissea*, distinguere i due mondi e allo stesso tempo mescolarli: un punto fondamentale dell'orizzonte omerico, infatti, è che gli dèi sono oggettivamente presenti nel mondo degli uomini (per questo motivo un film come *Troy*, 2005, di W. Petersen, che elimina direttamente gli dèi dalla guerra di Troia, dimostra di non aver capito davvero nulla, di quel mondo), non come semplici evocazioni, ma come presenze vive e reali. Quindi Topolino diventa Odisseo e Paperone diventa Zeus. Solo Paperino resta nel mezzo, a incarnare i vari compagni di Odisseo, che nei suoi viaggi fanno quasi tutti una pessima fine, uccisi da Polifemo o dal mare: qui, con crudele ironia, diventano parte della proverbiale sfortuna del nostro papero. Ho poi annotato gli epiteti omerici, inventandone di nuovi ma usando dove possibile quelli reali. Il che non impedisce gag anacronistiche, di nuovo la meta-narrazione (Pippo diventa Omero, che non solo viaggia con Topolino/Odisseo, ma ne racconta la storia... a memoria, come da tradizione orale delle opere, sbagliando spesso) e il rispetto delle caratterizzazioni originarie dei personaggi, da una parte e dall'altra: il guardiano dei maiali Eumeo diventa quindi il rozzo *hillbilly* Dinamite Bla.

Insomma: la parodia Disney nasce da uno studio e da una traduzione meticolosa - ma affettuosa - dell'originale. Perché il suo obiettivo è rendere l'originale accessibile, ma senza sminuirlo. L'idea è che la parodia porti all'originale, e permetta la lettura di entrambi, attraverso le età, attraverso le esperienze culturali. Una traduzione a più livelli, accessibile ma non annacquata, da un classico a un altro, per arrivare alla tradizione dei personaggi Disney, umani e universali, limpidi nella loro caratterizzazione ma sempre arricchiti dai loro autori e dal tempo. Classici, perché non hanno mai finito di dire quello che hanno da dire, come diceva Italo Calvino. Una traduzione e una tradizione che ci invitano a non accontentarci. Possiamo evitare il *dumbing down*. Possiamo dire di più, e meglio. Possiamo raccontare storie a più livelli, appassionando ogni pubblico, dal colto al neofita. La parodia Disney è il regno di una felice contaminazione culturale, che rispetta le grandi opere della letteratura e arricchisce quelle del fumetto. Ricordandoci che alzare l'asticella di un medium, di un discorso, di una comunicazione, è sempre possibile.

E dove l'ho letto, tutto questo? Su *Topolino*.

