

<b>Zeitschrift:</b>	Folklore suisse : bulletin de la Société suisse des traditions populaires = Folclore svizzero : bollettino della Società svizzera per le tradizioni popolari
<b>Herausgeber:</b>	Société suisse des traditions populaires
<b>Band:</b>	68 (1978)
<b>Artikel:</b>	Il fumetto e i suoi consumatori : un'analisi sociolinguistica con una proposta didattica
<b>Autor:</b>	Crignola, Emilio / Mordasini, Dario
<b>DOI:</b>	<a href="https://doi.org/10.5169/seals-1005265">https://doi.org/10.5169/seals-1005265</a>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 18.02.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

## Il fumetto e i suoi consumatori

Un'analisi sociolinguistica con una proposta didattica<sup>1</sup>

### *Sommario*

1. Premessa – 2. Diffusione dei fumetti tra gli emigrati – 3. Analisi dei fumetti: i contenuti; 3.1. Analisi dei contenuti; 3.2. Alcuni aspetti particolari: modello di analisi (il mondo del lavoro) – 4. Analisi dei fumetti: la lingua; 4.1. Funzione della lingua nel fumetto; 4.2. Tipi di frase nei fumetti; 4.3. Categorie di parole usate nei fumetti – 5. Giudizi degli emigrati sui fumetti – 6. Proposta didattica per un ciclo di lezioni sui fumetti; 6.1. Obiettivi di una formazione degli emigrati; 6.2. La proposta e le sue fasi – 7. Bibliografia

### 1. Premessa

Spogliando in questi mesi la terza pagina di circa trecento quotidiani italiani degli ultimi anni, un nostro amico ha trovato *un unico* articolo dedicato ai fumetti e ai fotoromanzi, che pur costituiscono la normale lettura di milioni di persone. Ciò è una conferma dell'atteggiamento della cultura ufficiale, che emargina i fenomeni di massa (tra cui i fumetti e i fotoromanzi) perché non appartengono all'immagine classica della cultura. Noi siamo però convinti che problemi come quelli dei fumetti e dei fotoromanzi devono essere presi in esame, vista l'enorme diffusione di questa «paraletteratura».

Quale contributo a questo esame si pongono anche queste pagine<sup>2</sup> che riteniamo possono servire come base di una discussione sui fumetti in campo scolastico anche se sono indirizzate piuttosto a chi si occupa di problemi di formazione di adulti.

Nel nostro lavoro consideriamo infatti consumo e linguaggio dei fumetti in rapporto ad una certa classe di consumatori, precisamente quella degli emigrati italiani in Svizzera.

Un lavoro di questo tipo deve anzitutto tener conto della diffusione di queste letture tra gli emigrati. Diamo pertanto dapprima (punto 2) un quadro della diffusione dei fumetti tra gli emigrati e esaminiamo il grado con cui essi incidono nell'occupazione del tempo libero degli emigrati. A questo scopo abbiamo svolto un'inchiesta in alcuni corsi di scuola media per adulti organizzati dall'ECAP-CGIL a Basilea.

<sup>1</sup> Tra gli aspetti esaminati dal folclore occupa un posto non irrilevante quello di: «che cosa legge il popolo?». Nel secolo scorso si trattava di almanacchi, feuilleton ecc., oggi sono subentrati i fumetti. Pertanto un sondaggio su tale fenomeno appare senz'altro giustificato [N.d.R.].

<sup>2</sup> Esse costituiscono il sunto di una più ampia esercitazione seminariale su lingua, mass-media e paraletteratura tenuta nel 1977 all'Università di Basilea sotto la direzione del prof. Ottavio Lurati che ringraziamo vivamente per il suo aiuto.

In seguito, scelti alcuni fumetti particolarmente diffusi nell'emigrazione, abbiamo tentato di analizzarne sia i contenuti (punto 3) sia il linguaggio (punto 4)<sup>3</sup>. Dopo di che saggiamo (punto 5) quali siano i possibili influssi dei fumetti sui lettori in esame. Per questo è indispensabile soffermarci sulla situazione linguistica e il grado di istruzione degli emigrati e sugli obiettivi di una loro formazione. A conclusione del lavoro presentiamo (punto 6) una proposta didattica per un ciclo di lezioni sui fumetti. A questo scopo siamo partiti dalle idee che gli stessi emigrati hanno dei fumetti, idee rilevate mediante un apposito questionario.

## *2. Diffusione dei fumetti tra gli emigrati e loro incidenza sulle attività di tempo libero*

Dati gli intenti del lavoro è necessario conoscere sia la diffusione sia l'importanza dei fumetti nell'occupazione del tempo libero degli emigrati. Abbiamo per questo distribuito in quattro corsi di scuola media per adulti, organizzati dall'ECAP-CGIL di Basilea, 62 questionari. Ecco i risultati<sup>4</sup>:

- Il 48,3% degli emigrati legge più o meno regolarmente fumetti. Sorprende il fatto che i fumetti abbiano una notevole diffusione anche fra le donne (donne 37,5%, uomini 50%).
- Le classi d'età che maggiormente leggono fumetti sono quelle dai 16 ai 20 anni (66,6%) e dai 21 ai 25 anni (100%!).
- Degli emigrati provenienti da zone di campagna, il 52,3% legge fumetti. Per quelli che provengono da piccole città la percentuale è del 48%, mentre per quelli provenienti da grandi città essa scende al 25%. Dunque, quanto maggiore è la differenza tra luogo d'origine e luogo d'immigrazione (grande città), tanto più alto è il consumo di fumetti. Potrebbe essere un segno della difficoltà d'integrazione nelle strutture del tempo libero della zona d'immigrazione e potrebbe anche essere un indice che riguarda la scolarità che si riflette indirettamente sulla lettura.
- Quanto all'influsso della scolarità si vede che i fumetti sono particolarmente diffusi tra le persone con scarsissima formazione scolastica: il 71,4% delle persone senza licenza elementare legge fumetti.
- La percentuale di lettori è più bassa per le persone sposate (45,3%) che non per quelle non sposate (66%), sia per gli uomini sia per le donne. Gli impegni familiari incidono in modo consistente sul consumo del fumetto.

<sup>3</sup> Omettiamo dunque sia un introduzione storica sul fumetto sia un esame delle sue varie tecniche narrative.

<sup>4</sup> Essi vanno considerati con cautela, in quanto si basano su un numero di persone ristretto (62 persone). Inoltre sono poche le donne che frequentano questi corsi (8 in quelli da noi considerati), così che i dati che vi si riferiscono vanno verificati su una campionatura più ampia. Quanto alla seconda generazione, non ci è stato possibile ottenere dati sufficienti. Crediamo comunque che questi dati diano un'idea dell'importanza che il fumetto riveste all'interno dell'emigrazione.

- Il contatto con Svizzeri durante il tempo libero e la necessità di parlare il tedesco, fatti che indicano una maggior integrazione, incidono sulla lettura di fumetti. Infatti queste persone leggono meno fumetti che non i loro compagni senza contatti con Svizzeri (41,7% e 51,3%).
- L’iscrizione a un’associazione non fa diminuire la percentuale dei lettori di fumetti: questo anche se l’associazione è a carattere culturale!
- Gli emigrati dedicano la maggior parte del loro tempo libero alla radio e alla televisione (andrebbe esaminato quali programmi vengono seguiti). Il consumo di fumetti rispetto a tutte le attività di tempo libero è del 8,2% (donne 4,2%, uomini 8,7%). A prima vista questo valore può sembrare basso. Esso raggiunge però quasi l’importanza dei fotoromanzi (9,0%): questi due tipi di svago in sè abbastanza simili occupano dunque gli emigrati per quasi un quinto del loro tempo libero. Il fumetto e il fotoromanzo messi insieme superano la percentuale dei quotidiani (14,0%), unico vero e proprio fattore formativo indicato nelle tabelle di questionario.
- I fumetti destinati soprattutto a persone in età scolastica hanno pur sempre una grande diffusione anche tra gli adulti.
- Tra i fumetti destinati a lettori adulti troviamo prevalentemente fumetti con contenuti in maggior parte sadici e/o erotici.

### 3. *Analisi dei fumetti: i contenuti*

#### 3. 1. Analisi dei contenuti

Abbiamo scelto di analizzare 22 fumetti tra i più diffusi nell’ambiente dell’emigrazione. Sono:

1. Topolino	1013	1975	Mondadori
	1056	1976	
	1081	1976	
2. Intrepido	17	1973	Universo
	22	1974	
3. Il Monello	4	1971	Universo
4. Tex	«Tragico Assedio»	138	1972 Araldo
	«Sulle piste del nord»	122	1970
5. Zagor	«Minaccia dallo spazio»	160	1974 DAIM-Press
6. Bazooka		143	1971 Dardo
7. Hessa	«Le ninfe del Reno»	30	1971 RG
8. Diabolik	«La morte in eredità»	21	1972 Astorina
9. Goldrake	«Piombo rovente»	12	1974 EP
10. Bonnie	«Bonnie contro G-men»	141	1975 EP
11. Terror	«Tre scalpi per i Potomak»	67	1975 EP
12. Oltretomba	«Il seme del coccodrillo»	138	1976 EP
Oltretomba			
Gigante	«Le farò da sorella»	38	1976

13. Jacula	«L'eterno triangolo»	177	1976	EP
14. Lucifer	«Uno stupro singolare»	33	1974	EP
15. De Sade	«Missione in Italia»	88	1974	EP
16. Isabella	«Le iene di Tobago»	197	1974	EP
17. Montatore	«L'agente zero-zero-tette»	11	1975	EP

La griglia di esame alla base delle tabelle è stata stabilita seguendo soprattutto i suggerimenti di AA. VV., *Sociologia del fumetto americano*.

L'esame degli aspetti principali e secondari della vita presenti nei fumetti in questione porta alla seguente tabella.

Il dato che si trova sulla destra della tabella indica la percentuale di frequenza dell'aspetto in rapporto a tutti i contenuti di tutti i fumetti.

fumetti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	totale	%
rapporti familiari	x							x			x	x	x					5	29,4
bambini	x	x																2	11,7
delitti	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	16	94,1	
natura e animali	x		x															2	11,7
forze armate e guerra			x	x	x	x								x		x	6	35,3	
amore e sentimenti		x					x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	9	52,9	
rapporti intimi tra i sessi				x			x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	10	58,8	
mondo degli affari	x	x				x	x	x	x						x	7	41,2		
mondo del lavoro		x					x	-						x	3	17,6			
governo e affari pubblici	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	15	88,2		
avvenimenti storici			x	x									x		x	3	17,6		
sopranaturale				x					x	x	x					4	23,5		
mondo degli spettacoli	x	x	x							x				x	5	29,4			
mass-media	x	x											x	3	17,6				
azione si svolge in un paese lontano	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	14	82,3		
persone straniere al paese in cui si svolge l'azione		x		x	x				x		x	x	x	x	x	8	47,0		

fumetti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	totale	%
scuola e istruzione	x																	1	5,9
scienza e scienziati	x	x		x						x	x	x			x	x	8	47,0	
letteratura e belle arti																	—	—	
religione																	—	—	

Da questa tabella (e da altre) risulta una serie di fatti.

- Quanto agli aspetti della vita trattati, in quasi tutti i fumetti in esame compaiono da un lato delitti, dall'altro interventi delle autorità (polizia).
- Per lo più l'azione si svolge in paesi lontani dall'Italia. Il rapporto tra zona urbana e zona rurale è molto equilibrato (45%: 55%).
- Se la presenza di rapporti familiari è già molto bassa è da notare la quasi totale assenza di bambini nei fumetti. Di conseguenza non vi si trova nemmeno il problema della scuola.
- L'alta frequenza della categoria «rapporti intimi tra i sessi» ci dà già un'indicazione sul tipo di fumetti maggiormente diffuso nell'emigrazione.
- Il mondo del lavoro appare ben poco nei fumetti, mentre è più alta la frequenza del mondo degli affari: anche questo un segno del carattere elitario dei fumetti.
- Come per il mondo del lavoro, anche per i mass-media e per il mondo degli spettacoli abbiamo una frequenza assai bassa.
- Queste categorie (indicate nei due punti precedenti) che riguardano da vicino l'emigrato hanno una frequenza più bassa che categorie come «soprannaturale» e «scienza e scienziati», categorie che non toccano l'emigrato.
- Nei fumetti prevalgono nettamente i personaggi maschili su quelli femminili (72,2%: 24,8%, per Topolino 81,7%: 11,5%). Quanto all'età non stupisce la presenza minima di gente anziana; stupisce invece la quasi totale assenza di bambini (eccezione: Topolino). Ma ciò che maggiormente sorprende è la presenza più alta di gente di mezza età (35-50 anni) che non di giovani adulti (45,6%: 38,5%).
- Se guardiamo un po' più da vicino la distribuzione dei personaggi a seconda dell'appartenenza alle varie classi sociali, vediamo una differenza tra personaggi principali e secondari. Negli ultimi, infatti, la classe inferiore rappresenta più del 50% di tutti i personaggi, mentre per i personaggi principali questa parte ha poco più di un terzo dei personaggi. In questo gruppo, i personaggi appartenenti alla classe sociale alta superano addirittura quelli della classe sociale bassa (38,2%: 33,5%). Gli eroi dei fumetti, attorno ai quali agiscono personaggi di classi sociali inferiori, appartengono in modo sproporzionato alle classi privilegiate. Vi è inoltre una differenza nella distribuzione nelle varie classi sociali tra uomini e

donne: queste hanno una frequenza maggiore nelle classi privilegiate che non gli uomini (ciò vale sia per i personaggi principali sia per quelli secondari).

Interessante notare in questo contesto come il comportamento di vari personaggi non corrisponda alle norme e alle possibilità della loro classe sociale<sup>5</sup>.

– Abbiamo visto la grande parte fatta ai delitti nei fumetti. È dunque interessante verificare a quali classi sociali appartengano i delinquenti. Ebbene, essi fanno quasi tutti parte della classe inferiore (42,5%) o della classe alta (45,5%). Nove decimi dei delinquenti sono di sesso maschile.

– Quasi il 40% degli eroi dei fumetti non esercita una professione nel vero senso della parola. Se aggiungiamo le percentuali di quelli che «guadagnano» la loro vita in modo illegale, arriviamo al 65,3%. Vale a dire che è molto forte tra gli eroi dei fumetti l'indipendenza da qualsiasi legame contrattuale con il mondo del lavoro. Inutile aggiungere dunque che i contadini, gli operai e gli impiegati sono solo raramente protagonisti (16,4%).

– I personaggi principali persegono soprattutto due tipi di scopi. Primo: scopi «buoni», scopi utili alla comunità e altruistici (amore-amicizia, giustizia e progresso). Secondo: scopi «negativi» ed egoistici (arricchimento finanziario, potere e vendetta-odio). Le due tendenze più o meno si equilibrano. Gli scopi dei personaggi secondari sono in maggioranza l'interesse finanziario e/o chiaramente negativi (arricchimento, potere = 45%).

– Quali i mezzi che i nostri eroi usano per conseguire i loro scopi? In primo luogo (quasi ¾ di tutti i casi) prevalentemente mezzi personali (violenza fisica, truffa, impiego del fascino personale e impegno). La violenza fisica e l'inganno costituiscono quasi la metà di tutti i mezzi. Anche gli eroi che persegono scopi «buoni» ricorrono dunque a questi mezzi. È raro il caso in cui i protagonisti debbano rivolgersi alle autorità: non vi è in questo campo una grande differenza tra personaggi principali e secondari.

– Quanto agli ostacoli che gli eroi incontrano, prevalgono la violenza e l'inganno (più della metà di tutti i casi). In un numero considerevole di casi sembrano inoltre aver contro di sè le autorità (17%).

– I personaggi principali dei fumetti superano di gran lunga la media anche per l'aspetto fisico. Importante: gli eroi «cattivi» hanno le medesime caratteristiche fisiche degli eroi buoni.

Anche solo d'inciso possiamo dire che le situazioni e i personaggi proposti dai fumetti sono molto lontani in ogni aspetto dal mondo reale degli emigrati e del lavoratore in genere.

<sup>5</sup> Basti un esempio. Un personaggio appartenente alla classe sociale bassa si comporta così: Il suo cane gli distrugge tutti i mobili, che sono resi inutilizzabili. Ebbene, il padrone non reagisce per nulla: acquista dei mobili nuovi e dice: «Non fa niente, tanto gli altri erano vecchi».

### 3.2. Alcuni aspetti particolari

In un paragrafo a parte andrebbe considerato come sono trattati alcuni aspetti della vita che riguardano da vicino gli emigrati e il lavoratore in genere. Le considerazioni valgono a livello sia di contenuti sia linguistico.

Esemplifichiamo con il «*mondo del lavoro*».

Il mondo del lavoro e soprattutto le fabbriche occupano uno spazio ben limitato nei fumetti diffusi nell'emigrazione. Esiste comunque un fumetto ambientato nel mondo degli operai: «*Montatore*» (Edizioni EP). Esaminiamo in questo sottocapitolo come vengono trattati i seguenti problemi: a) atteggiamento degli operai verso il loro posto di lavoro; b) come gli operai vedono se stessi; c) fattori nocivi sul posto di lavoro; d) ruolo della donna nella fabbrica; e) organizzazione degli operai (sindacati ecc.); f) problemi contrattuali; g) rapporti tra operai e superiori; h) strutturazione del personale di una fabbrica.

a) *atteggiamento degli operai verso il loro posto di lavoro.* Mancano quasi sempre manifestazioni che caratterizzano l'atteggiamento degli operai verso il proprio posto di lavoro. Quando appaiono, la cosa avviene in termini molto qualunquistici e in modo contraddittorio.

Il medesimo operaio dice ad esempio:

(dopo le vacanze) «Mi sento male. Come uno che ritorna all'inferno!»<sup>6</sup> e poco dopo: «Dobbiamo unirci [noi operai] al direttore per salvare il nostro stabilimento da un nemico esterno.»<sup>7</sup>

b) *come gli operai vedono loro stessi:* Non c'è mai un'allusione a questo aspetto.

c) *fattori nocivi sul posto di lavoro.* Fattori nocivi come gas, polvere, monotonia, ripetitività e altro non compaiono praticamente mai. Gli ambienti di lavoro sono 'puliti' e quasi 'sani'. Certi posti di lavoro non sembrano addirittura di fabbrica, ma uffici e simili.

d) *ruolo della donna nella fabbrica.* Le donne non compaiono quasi mai come operaie di fabbrica, bensì quasi sempre in posizioni già più elevate (segretarie ecc.).

e) *organizzazione degli operai.* Come per altri punti anche questo aspetto viene trattato in modo molto qualunquista e non differenziato.

f) *problem contrattuali.* Nessun accenno.

g) *rapporti tra operai e superiori.* I rapporti con i superiori sono sempre cordiali, avvengono come tra due persone che si trovano al medesimo livello. Esempio: Un direttore di fabbrica discute con uno dei suoi operai e dice: «Ho giusto bisogno della tua perizia per montare questo quadro automatico.» L'operaio risponde: «Pensa che bello!»<sup>8</sup>.

<sup>6</sup> *Montatore* No. 19 (1976) pag. 6.

<sup>7</sup> *Montatore* No. 19 (1976) pag. 41.

<sup>8</sup> *Montatore* No. 19 (1976) pag. 13.

In un altro caso un operaio risponde ad un caporeparto: «Bravo pirla! Così, come facciamo a beccare la spia?»<sup>9</sup>. Inoltre non sembrano sussistere difficoltà per l'operaio ad entrare in contatto diretto con il direttore generale della ditta.

*b) strutturazione del personale di una fabbrica.* In tutta la fabbrica sembrano esserci soltanto operai: ogni tanto compare un caporeparto, una segreteria e poi si passa direttamente al direttore generale. Tutti vivono quasi come in una grande famiglia.

Un analogo esame è stato svolto per la visione della famiglia, il ruolo della donna, i mass-media, i servizi pubblici, l'autorità politica ecc.

#### 4. *Analisi dei fumetti: la lingua*

##### 4.1. Funzione della lingua nel fumetto

Come ogni tipo di pubblicazione, anche il fumetto trasmette informazioni. Esse vengono date in parte dal testo scritto in parte dalle immagini. Prima di poter parlare della lingua nei fumetti occorre dunque assodare quali funzioni essa svolga, cioè quali informazioni trasmette.

Come abbiamo isolato le informazioni trasmesse dalla lingua? In un primo momento abbiamo messo in piedi una lista di informazioni che possono essere trasmesse da qualsiasi medium d'informazione (radio/TV, fotografia, manifesti,...). Abbiamo così ottenuto le nove categorie seguenti: luogo, tempo, persone, aspetto fisico, cambiamento di luogo, cambiamento di tempo, azione, stato d'animo, altri.

Poi ci siamo chiesti tramite quali tecniche il fumetto trasmetta queste nove informazioni. Queste tecniche sono tre:

*immagine*                            *didascalia*                            *fumetto*

Quanto ci interessa in questo contesto è di vedere quali categorie vengono trasmesse con le tecniche riguardanti la lingua (= fumetto e didascalia). A questo punto abbiamo analizzato vignetta per vignetta 33 pagine di 5 fumetti controllando quale tecnica viene usata per ogni categoria d'informazione. Alla fine abbiamo tratto la somma dei risultati di ogni singola vignetta e stabilita una distribuzione percentuale.

Esempio<sup>10</sup>:



<sup>9</sup> Montatore No. 19 (1976) pag. 54.

<sup>10</sup> Topolino No. 1075 (1976) pag. 67.

L'azione si svolge in questa vignetta viene data sia dal fumetto sia dalla immagine. Tutta l'informazione per questa categoria è dunque da dividere in due parti e da distribuire tra «immagine» e «fumetto». L'analisi tabellare per questa vignetta si presenta così:

informaz.	immag.	didasc.	fumetto	immag.	didasc.	fumetto
luogo	1	—	—	100%	—	—
tempo	—	1	—	—	100%	—
persone	1	—	—	100%	—	—
aspetti fisici	1	—	—	100%	—	—
camb. luogo	1	—	—	100%	—	—
camb. tempo	—	1	—	—	100%	—
azione	$\frac{1}{2}$	—	$\frac{1}{2}$	50%	—	50%
stato d'animo	$\frac{2}{3}$	—	$\frac{1}{3}$	67%	—	33%
altri	—	—	—	—	—	—
Totale	$5\frac{1}{6}$	2	$5\frac{5}{6}$			
%	64,5%	25%	10,5%			

In questa specifica immagine dunque il 64,5% di tutte le informazioni viene trasmesso dalla tecnica «immagine», mentre la parte riguardante la lingua è il 35,5%. Lo stato d'animo dei personaggi viene trasmesso per il 33% dal fumetto e per il 67% dall'immagine, ecc.

Abbiamo esaminato in questo modo vignetta per vignetta alcune pagine dei fumetti seguenti: Topolino No. 1081, 1976 p. 137-141; Intrepido No. 22, 1974 p. 27-29 e 85-87; Tex No. 138, 1972 p. 84-87; Diabolik No. 21, 1972 p. 32-39; Isabella No. 197, 1974 p. 5-14; per circa 25 immagini per fumetto ottenendo una tabella generale.

Da essa risultano i seguenti dati:

- L'informazione trasmessa dall'immagine corrisponde al 60,2% di tutta l'informazione. Solo il 39,8% di tutta l'informazione viene trasmessa dalla parte scritta dei fumetti (didascalia 16,7%, fumetto 23,1%). Questa distribuzione vale più o meno per tutti i fumetti esaminati.
- Le informazioni che esigono una descrizione di una persona o di oggetti vengono quasi esclusivamente date tramite le immagini (luogo in cui si svolge l'azione 89,2%, persone che appaiono 80,2%, aspetti fisici 98,1%). In questo modo viene offerto al lettore solo le immagini (occhi) e non con parole una gran parte d'informazione: nel nostro caso (emigrati), ma non solo in questo, ciò significa spesso non essere poi in grado di riprodurre con parole queste informazioni.
- Le parti trasmesse invece dalla didascalia e dal fumetto sono gli stati d'animo dei personaggi e le azioni. A prima vista può stupire che anche l'azione venga trasmessa soprattutto tramite il fumetto e non l'immagine.

Se però consideriamo che le immagini di un fumetto sono relativamente poche e che si tratta, per ovvii motivi tecnici, di immagini fisse, è chiaro che le azioni devono essere necessariamente descritte ulteriormente con altre tecniche che non l'immagine.

#### 4.2. Tipi di frase nei fumetti

Per le analisi presentate in questo sottocapitolo ci siamo basati su: Topolino No. 1081, 1976 p. 137-161; Intrepido No. 22, 1974 p. 24-39 e 76-85; Tex No. 138, 1972 p. 5-30; Diabolik No. 21, 1972 p. 3-28; Isabella No. 197, p. 5-30.

Ecco i risultati:

- Il tasso delle frasi incomplete è considerevole: raggiunge quasi il 20%.
- All'interno delle frasi complete notiamo un netto prevalere di frasi semplici (63,3%). Le frasi più complesse sono soprattutto di tipo ipotattico (26,4%) e meno di tipo paratattico (10,3%). Nei fumetti ci troviamo dunque di fronte a strutture linguistiche relativamente semplici.
- Notevole è l'altro numero di esclamazioni. Ogni 5 frasi ne troviamo una (per Topolino quasi ogni 2 frasi!).
- Troviamo un'onomatopea ogni otto frasi.
- Al contrario di quanto si potrebbe supporre, gli imperativi occupano un posto piuttosto limitato nei fumetti (in media uno su 16 frasi).

#### 4.3. Categorie di parole usate nei fumetti

In questo paragrafo si vuol vedere la frequenza di alcune categorie di parole (ci limitiamo a aggettivi, sostantivi e verbi, in quanto consideriamo questi elementi frasici quelli determinanti per il discorso), ma anche accettare fino a che punto queste parole sono comprensibili e formative per gli emigrati.

Per poter determinare se una parola è conosciuta o meno ci siamo basati sulle esperienze avute finora con emigrati e sulla lettura di un certo numero di temi svolti da emigrati nel corso delle lezioni ECAP-CGIL di Basilea.

Totale	Intrepido	Isabella	Diabolik	Tex	Topolino	
86,6	91,7	71,8	79,7	88,0	86,8	sostantivi di uso possibile, conosciuti
3,5	1,9	8,0	8,9	2,7	0,6	sostantivi di uso possibile, non conosciuti
9,9	6,4	20,2	11,3	9,3	12,6	sostantivi di uso poco probabile
87,6	90,2	81,6	83,8	94,4	83,8	aggettivi qualificativi di uso possibile, conosciuti

Totale	Intrepido	Isabella	Diabolik	Tex	Topolino	
3,9	5,7	–	5,4	2,8	2,7	aggettivi qualificativi di uso possibile, sconosciuti
8,5	4,1	18,4	10,8	2,8	13,5	aggettivi qualificativi di uso poco probabile
46,0	45,4	40,8	42,5	41,9	61,8	verbi al presente indicativo
2,6	1,9	1,3	1,7	6,5	1,1	verbi al presente congiuntivo
9,7	6,5	9,9	11,0	16,6	9,4	verbi al futuro
2,0	1,9	5,9	0,6	1,8	0,5	verbi al gerundio
12,8	14,4	8,5	13,2	10,8	12,6	verbi al passato prossimo
0,7	–	5,9	–	–	0,5	verbi al passato remoto
0,8	0,6	1,7	2,2	–	1,0	verbi al congiuntivo imperfetto
25,4	29,3	26,0	28,7	22,4	13,1	altre forme (soprattutto infiniti)
0,7	–	2,0	–	2,5	–	verbi poco usati

### Risultati:

- Gran parte delle parole usate nei fumetti è conosciuta dai lettori che qui ci interessano (agg. 87,6%, sost. 86,6%, verbi 99,3%).
- All'interno delle parole sconosciute constatiamo che la categoria delle parole che gli emigrati potrebbero essere costretti ad usare (sono queste parole *formative*) occupano uno spazio assai limitato (sost. 3,5%, agg. 3,9%). Va inoltre aggiunto che non necessariamente questo 3,9% degli agg. e 3,5% dei sost. rimane impresso agli emigrati.
- I tempi prevalentemente usati nei fumetti sono il presente (48,6%), il passato prossimo (12,8%) e il futuro (9,7%). Minima la parte del passato remoto (0,7%). Per i modi, il congiuntivo costituisce solo una piccola parte (3,4%).

Insomma anche qui, in genere, vengono usati schemi già conosciuti dall'emigrato.

*Rapporto sostantivi-aggettivi-verbi:* Topolino: 42,3% – 9,3% – 48,4%; Tex: 45,3% – 6,3% – 48,4%; Diabolik: 43,6% – 9,5% – 46,9%; Isabella: 43,6% – 9,5% – 46,9%; Intrepido: 43,8% – 8,7% – 47,5%; Totale: 44,0% – 8,9% – 47,1%.

I verbi sono dunque più frequenti dei sostantivi; minima è la parte costituita da aggettivi. Il linguaggio dei fumetti esprime dunque molte azioni ed è poco descrittivo.

*Parole «speciali» (in cifre effettive):*

Totale (3142 parole)	Diabolik (386)	Intrepido (1425)	Isabella (364)	Tex (572)	Topolino (395)	
32	—	8	1	23	0	stranierismi per caratterizzare uno straniero
30	2	4	2	19	3	altri stranierismi
1	—	—	—	1	—	scienze
11	—	2	—	9	—	militari
3	3	—	—	—	—	affari
16	5	8	2	1	—	burocrazia (autorità)
12	1	3	2	6	—	tecnismi di altre professioni
5	1	—	—	—	4	malavita
—	—	—	—	—	—	parole storpiate
—	—	—	—	—	—	parole dialettali
75	4	18	10	28	15	insulti
11	3	3	—	4	1	parole affettive

tecnismi

*Rapporto parole affettuose – insulti:* Topolino 6,3%: 93,7%; Tex 12,5%: 87,5%; Isabella 0%: 100%; Intrepido 14,2%: 85,8%; Diabolik 42,8%: 57,2%; Totale 12,8%: 87,2%.

*Percentuale dei tecnicismi.* Topolino 1,0%; Tex 2,9%; Isabella 1,1%; Intrepido 0,9%; Diabolik 2,6%; Totale 1,5%.

*Percentuale degli stranierismi.* Topolino 0,8%; Tex 7,3%; Isabella 0,8%; Intrepido 0,8%; Diabolik 0,5%; Totale 2,0%.

*Percentuale degli insulti.* Topolino 3,8%; Tex 4,9%; Isabella 2,7%; Intrepido 1,3%; Diabolik 1,0%; Totale 2,4%.

– Così, le parole affettive sono pochissime nei confronti degli insulti: un ulteriore segno dei contenuti dei fumetti. Questo dato è inoltre un primo indice del valore di una possibile capacità formativa dei fumetti.

– Quasi totale l'assenza di tecnicismi. Se pensiamo che il mondo delle scienze ha una considerevole presenza nei fumetti, possiamo immaginare la divergenza tra lingua e contenuti. Analogamente rari gli stranierismi.

In conclusione, caratteristica della lingua dei fumetti è la sua uniformità il suo muoversi sempre al medesimo livello, senza alti né bassi. Non notiamo infatti una differenza nel linguaggio usato nelle didascalie e nei fumetti, due parti del fumetto che in realtà hanno funzioni diverse e dovrebbero quindi anche differenziarsi dal punto di vista linguistico. Basti un esempio:

Didascalia:

«Spaventati dai colpi che sibilano pericolosamente vicini, gli animali non tardano a liberarsi della corda che li trattiene e a scappar via ventre a terra.»

Fumetto:

Chiaro, questo?... Mi sembra di sì, perciò adesso dovresti aver capito perchè ho suggerito quella tal idea. Facendo sparire terrazzo e finestre del primo piano, basterà barricare buona parte di quelle a pianterreno per permetterci...<sup>11</sup>

### 5. *Giudizi degli emigrati sui fumetti*

Questa parte sui rapporti tra «consumatori» e fumetti è assai ampia e approfondita nelle stesura originale. Qui dobbiamo limitarci a chiederci fino a che punto gli emigrati si rendano conto dei modi, dei procedimenti, dell'ideologia e degli effetti dei fumetti e ad accennare a come essi giudichino i fumetti e i loro lettori.

- Molti lettori di fumetto consumano fumetti già durante l'infanzia (50%).
- Chi non legge fumetti lo fa perchè preferisce giornali e/o libri.
- Il consumatore medio li legge quando capita: non ci sono situazioni particolarmente predestinate alla lettura di fumetti.
- La maggior parte (66,6%) non parla di questo tipo di lettura. Se lo fa, lo fa solo con persone che conosce molto bene.
- Quasi tutti i lettori sono convinti che la mancanza dei fumetti non avrebbe per loro conseguenze negative.
- Secondo gli emigrati sono soprattutto operai e studenti (!) i lettori più accaniti di fumetti.
- Gli emigrati attribuiscono ai lettori di fumetti quasi esclusivamente tratti negativi.
- Chi non legge fumetti viene anche visto con tratti negativi.
- Secondo gli emigrati una notevole parte di pubblico consuma fumetti perchè non sa come gestire il proprio tempo libero.
- Colpisce che molti (71,0%) giudichino i fumetti non dannosi o addirittura istruttivi.
- Molti attribuiscono caratteri positivi ai fumetti e parzialmente realistici.

### 6. *Una proposta didattica per un ciclo di lezioni sui fumetti*

Visti i rapporti esistenti tra «allievo» e fumetti, occorre fissare gli obiettivi di un ciclo di lezioni sul fumetto. Esso non sta a sè, isolato, bensì rientra in un più ampio programma per una formazione degli emigrati, dell'adulto in genere.

#### 6.1. Obiettivi di una formazione degli emigrati

Tra tutti gli obiettivi di una formazione degli emigrati accenniamo qui soltanto a quelli linguistici.

<sup>11</sup> Tex No. 138 (1972) pagine 8 e 77

Una tale formazione deve tendere a fornire agli emigrati gli strumenti linguistici che gli permettono di usare la lingua in modo passivo e attivo in tutte le situazioni della vita quotidiana che gli si possono presentare. In particolare pensiamo a:

- capire i messaggi dei mass-media; – capire una parte del linguaggio burocratico (contratti varii, formulari, dichiarazione delle imposte, ecc.);
- poter discutere e sostenere i propri interessi e punti di vista con persone come il caporeparto, l'insegnante dei figli, gli impiegati di vari enti; ecc.

Molto sommariamente si può dire che l'obiettivo è quello di fornire strumenti che mettano l'emigrato a pari livello linguistico con la persona o la cosa con cui entra in contatto. Un tassello di questa prospettiva è costituito da un approccio ai fumetti.

## 6.2. La proposta e le sue fasi

Abbiamo visto sin qui che i fumetti non sono di nessun aiuto all'emigrato nel risolvere i suoi problemi, anzi hanno un effetto contrario, in quanto deviano il suo interesse su argomenti assolutamente estranei al suo mondo. Inoltre, egli non è in grado di riconoscere gli effetti negativi dei fumetti.

Occorre che il consumatore di fumetti in genere (l'emigrato in particolare) riesca a capire il ruolo negativo dei fumetti. Ci troviamo qui di fronte ad un problema didattico: come impostare una lezione o un ciclo di lezioni sui fumetti?

Nell'elaborazione della *proposta* didattica che segue (*proposta*: e come tale da ridiscutere) ci basiamo soprattutto sui risultati ottenuti nel seminario di formazione d'insegnanti dell'ECAP-CGIL di Ariccia (prov. Roma) del luglio 1976.

Pensiamo che l'insegnamento di ogni argomento possa essere suddiviso nelle cinque fasi seguenti:

- 1) fissare gli obiettivi principali da raggiungere con il ciclo di lezioni.
- 2) l'insegnante si prepara sull'argomento
- 3) preparazione del ciclo di lezioni
- 4) insegnamento, che si suddivide in:
  - primo contatto della classe con l'argomento (motivazione)
  - l'argomento viene trattato
  - momenti di verifica
- 5) l'insegnante rivede i risultati ottenuti e le difficoltà incontrate in vista del futuro insegnamento.

In queste pagine dobbiamo evidentemente limitarci alle fasi 1) e 3).

*fase 1)*

- = capire il ruolo della lingua e dei contenuti dei fumetti
- = acquisire strumenti linguistici e conoscenze che permettano di parte-

cipare attivamente ad una discussione sui fumetti e di sostenere i propri punti di vista

- = avviare un «ripensamento» sui vari modi in cui viene passato il tempo libero
- = acquisire strumenti per analizzare altri tipi di lettura

*fase 3)*

Fase	Metodo	Sussidi	Obiettivi	Tempo	Osservazioni	
1	inchiesta tra gli allievi su quanti leggono fumetti e quali	elaborare una tabella	– lavagna – questionario	– motivare i corsisti allo studio di questo argomento – saper fare una tabella	40 min.	la tabella ha lo scopo di partire dalle esperienze dei corsisti stessi
2	discussione dei dati della tabella	discussione		mettere in luce la diffusione dei fumetti all'interno della classe	20–30 min.	
3	introdurre una tabella con i dati sulla lettura di fumetti in generale e discuterla	– presentazione della tabella – sua discussione	lavagna luminosa o testo ciclostilato	– saper interpretare una tabella (verifica di 2) – far capire ai corsisti che non si trovano in una situazione isolata, ma che siamo di fronte ad un fenomeno collettivo	30–40 min.	
4	domandarsi cosa c'è dietro ai fumetti. Proviamo a leggerne uno					
5	distribuire in classe alcune pagine di un fumetto e leggerlo insieme	lettura collettiva	testi ciclostilati	15–20 min.	dare un testo che possa stimolare la discussione della fase 5)	
6	discussione in cui alcuni espongono le proprie idee sui fumetti	discussione	registratore	far vedere che val la pena di discutere sui fumetti, che ci sono vari punti di vista	30 min.	discussione non troppo lunga per poter introdurre la fase 6)
7	troncare la discussione e strutturarla	– discussione collettiva – l'insegnante fornisce degli strumenti	insegnante	fornire metodi su come si può analizzare un testo e strutturare una discussione	25 min.	
	fare uno schema che contiene tutti i punti elaborati in 6): lingua comprens. incomprens.		lavagna	rappresentare graficamente i risultati di una discussione	15 min.	questa lista di possibili punti di discussione non è che una proposta

Fase	Metodo	Sussidi	Obiettivi	Tempo	Osservazioni
7	complicata facile uniformità contenuti realistici non-realistici (sotto vari punti di vista, lavoro, ecc.)				
8	la classe viene divisa in gruppi e ogni gruppo elabora per iscritto un punto (di quelli elencati in 7)	lavoro di gruppo	carta e penna	– imparare a lavorare in gruppo – saper fissare per scritto un parere, un'opinione	30–60 min.
9	presentazione dei risultati del lavoro in gruppo	relazione	(registratore)	saper fare una relazione	30 min.
10	discussione sulla importanza dei fumetti, sottoponendo ai partecipanti la discussione iniziale (5)	discussione di una registrazione	registratore	vedere se un certo discorso è passato, i corsisti stessi vedono che hanno imparato qualcosa	30 min.
11	fargli analizzare (in gruppi o singolarmente) un altro tipo di lettura	lavoro individuale o in gruppo	carta e penna, fogli ciclostilati	far applicare quanto appreso ad un altro argomento	45 min
12	discussione o componimento su perchè sono tanto numerosi i consumatori di fumetti	discussione o componimento	penna e carta	aprire ad altro argomento (mass-media)	40 min.

## 7. Bibliografia

Indichiamo non solo lavori usati direttamente in queste pagine, ma anche pubblicazioni che possono riuscire utili per altri lavori in questo campo.

### 7.1. Sui fumetti

AA. VV., *Il fumetto*, Novara 1976

AA. VV., *Il linguaggio dei fumetti*, in *Io e gli altri*, Genova-Milano 1973, Vol. 10, p. 126–129

*Come si legge un fumetto*, ibid., pag. 130–131

AA. VV., *La bande dessinée et son discours*, in «*Communications*», 24 (1976)

AA. VV., *Sociologia del fumetto americano*, Milano 1966

AA. VV., *La paraletteratura*, Napoli 1977

BALDI, P., *Pubblicità e fumetto*, in «*Sipra*», 1, 1974, p. 117–121

BONURA, G., *Fotoromanzi e fumetti neri*, in *Tecniche dell'inganno*, Rimini-Firenze 1974, p. 156–173

BECCIU, L., *Il fumetto in Italia*, Firenze 1971

- BOSCHESI, B. P., *Manuale dei fumetti*, Milano 1976
- CANZIANI, F., *Sulla comprensione di alcuni elementi del linguaggio fumettistico in soggetti fra i sei e i dieci anni*, in «*Ikon*» 54 (luglio-settembre 1965) p. 15-88
- CANZIANI, F., *Nuove esperienze sulla comprensione del linguaggio dei fumetti in soggetti di tre-dieci anni*, in «*Ikon*» 64 (gennaio-marzo 1968) p. 25-52
- CANZIANI, F., *La comprensione del linguaggio fumettistico*, in «*Quaderni di Ikon*» 1, (1968) p. 41-67
- CAPRETTINI, G. P., *Grammatica del fumetto*, in «*Strumenti critici*», 4 (1970) p. 318-326
- CARBONELL, C. O., *Le message politique et social de la bande dessinée*, Toulouse 1975
- DRECHSEL, W. U., (u.a.), *Massenzeichenware: die gesellschaftliche und ideologische Funktion der Comics*, Frankfurt 1975
- ECO, U., *Lettura di «Steve Canyon»*, in, *Apocalittici e integrati*, Milano 1965<sup>2</sup>, p. 133-185
- ECO, U., *Fascio e fumetto . «Eja, eja! Gulp!».*, in, *Il costume di casa*, Milano 1973, p. 182-193
- HÜNIG, W., *Strukturen des Comic Strip*, New York 1974
- JACQMAIN, M., *Topolino maestro di stile?*, in AA. VV., *Italiano d'oggi - lingua non letteraria e lingue speciali*, Trieste 1974, p. 237-248
- LAURA, E. G., *Rapporti fra linguaggio dei 'comics' e linguaggio dei film*, in AA. VV., *Comics, arti figurative e spettacolo*, Istituto per la ricerca sulla comunicazione di massa - Istituto di pedagogia dell'Università di Roma, 1971, 30-46
- MATHYS, F. K., *Comics als Phänomen und Problem unserer Zeit*, Zürich 1971
- STRAZZULLA, G., *I fumetti*, Firenze 1970
- TRAINI, R., (a cura di), *Rapporto sulla stampa a fumetti in Italia*, Archivio internazionale della stampa a fumetti e dell'umorismo grafico dell'Istituto di pedagogia dell'Università di Roma, 1971
- TRAINI, R. - TRINCHERO, S., *I fumetti*, Padova 1968
- VOLPICELLI, L., *Il linguaggio dei fumetti*, in AA. VV., *Stampa a fumetti, cultura di massa, società contemporanea*, «*Quaderni di comunicazione di massa*», No. 1, Roma 1965, p. 17-29
- WELKE, M., *Die Sprache der Comics*, Frankfurt 1974
- ZANOTTO, P., *L'impero di Walt Disney*, Padova 1966

## 7.2. Sugli emigrati

- Atti del 5° convegno ECAP-CGIL, sede svizzera. Muttenz, aprile 1975
- Relazioni finali dei gruppi di lavoro del seminario di formazione degli insegnanti dell'ECAP-CGIL svoltosi ad Ariccia nel luglio 1976.