

PERSONAGGI, COMPRIMARI, "SPALLA COMICA": L'ANZIANO NEL FUMETTO I FUMETTI COME ESPRESSIONE DI SOCIETA'

Il fumetto è una forma di comunicazione che usa il disegno per rappresentare la realtà ma anche per interpretarla. I personaggi che vivono le vicende, siano esseri umani o alieni, siano collocati nel futuro o nel passato, sono degli stereotipi che incarnano determinati "valori" riconoscibili e interpretabili da tutti. Ogni personaggio ha un proprio ruolo nella storia; ha propri valori e principi che ad intuito gli si possono attribuire, infatti c'è l'eroe che combatte per la giustizia e c'è il cattivo che cerca un profitto personale, c'è l'amico pavido che per amicizia rischia persino la vita.

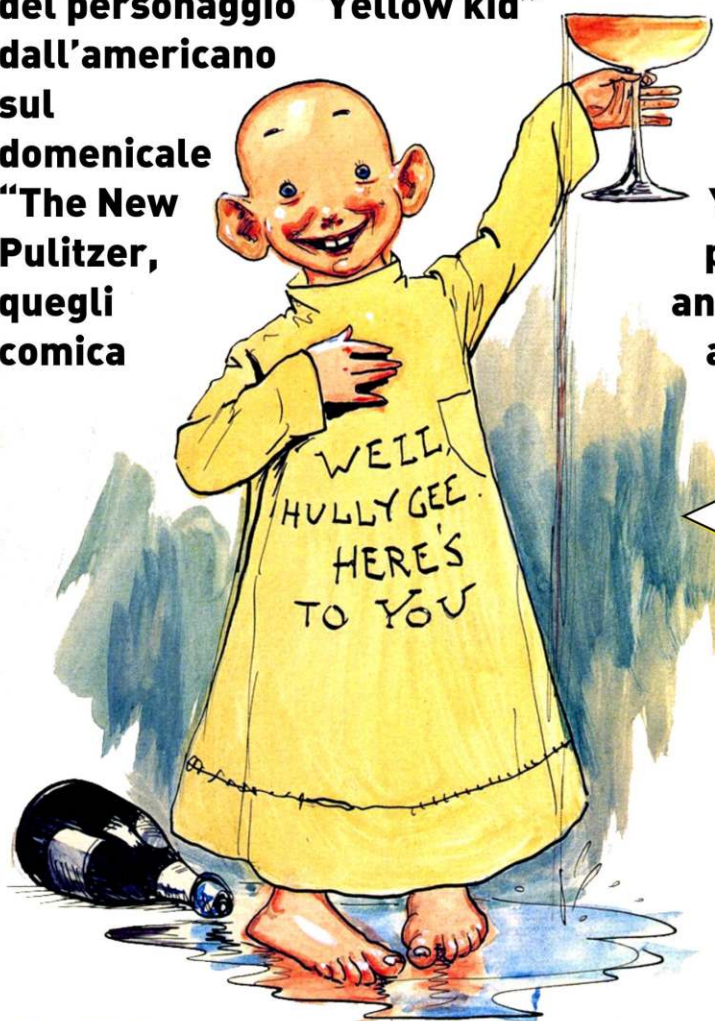
Benito Jacovitti, grande autore di fumetti comici, in una delle tante tavole super affollate con i suoi surreali personaggi ed oggetti.

Il fumetto ha la funzione di comunicare idee e/o raccontare storie mediante parole e immagini e possiede i requisiti di un racconto a puntate. Gli eventi per essere inseriti nella narrazione devono essere suddivisi in segmenti, chiamati vignette, disposti in sequenza. Il fumetto è diviso in due principali generi: seriale e graphic novel. Ognuno di essi è poi formato da generi: avventura, fantascienza, horror, poliziesco, ecc....



PERSONAGGI, COMPRIMARI, "SPALLA COMICA": L'ANZIANO NEL FUMETTO LA NARRAZIONE NELLE VIGNETTE

Gli studiosi indicano la nascita di questa nuova arte (la nona dopo l'architettura, la scultura, la pittura, la musica, la poesia, la fotografia, il cinema, la televisione) nel 1896 con la creazione del personaggio "Yellow kid" dall'americano sul domenicale "The New Pulitzer, quegli comica

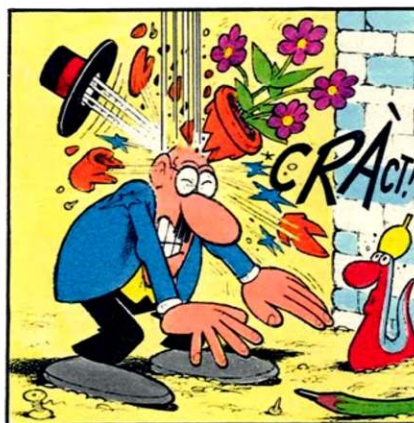


(bambino giallo) creato R. F. Outcault e apparso supplemento del giornale di New York "The New York World" di J. primo editore che in anni propone una sezione all'interno del quotidiano.

Yellow Kid bambino cinese dall'aspetto caricaturato che, posizionato all'interno di grandi tavole illustrate, dialoga attraverso balloon (nuvolette di fumo contenenti parole da cui deriva il termine italiano "fumetto").

Le storie illustrate hanno preso il nome di Comics perché per quasi 25 anni furono essenzialmente di genere comico. I giornali rappresentano il mezzo principale di diffusione dei Comics negli Stati Uniti degli anni Trenta, letti da un gran numero di immigrati che conoscevano poco l'inglese e quindi non leggevano libri, né andavano a teatro, mentre comprendevano una successione di vignette, con la presenza di nuvolette che racchiudevano il testo di dialogo dei personaggi. Il giornale fu il potente veicolo che garantì ai fumetti l'inserimento nella cultura di massa.

Giuseppe, di Jacovitti, è una striscia della fine anni '60 realizzata muta, per il mercato estero.



PERSONAGGI, COMPRIMARI, "SPALLA COMICA": L'ANZIANO NEL FUMETTO

IL LINGUAGGIO: i segni

Il fumetto ha un linguaggio originale e autonomo. Le parole sono importanti per l'aspetto grafico sia quando contenute in un "balloon" (nuvoletta), sia come didascalia, sia come rumori o grida fuori dai balloons.

I segni del linguaggio dei fumetti sono:

Balloon o nuvoletta: il suo contorno, la forma della sua coda e il suo contenuto danno significato all'espressione; contorno unito e coda in direzione della bocca indicano "parola parlata"; se il contorno è tratteggiato si tratta di "parola sussurrata"; se è a spigoli acuti con coda a zig-zag indica "parola uscente da apparecchio elettronico"; infine contorno ondulato e coda a bollicine verso la testa significano "parola pensata". Dentro la nuvoletta non ci sono solo le parole ma anche esclamazioni e suoni inarticolati; punti esclamativi e interrogativi per esprimere stati d'animo di meraviglia o di timore; alcuni metafore visualizzate (stelle per "vedere le stelle dal dolore"; lampadina accesa per "ho un'idea luminosa"; sega che taglia un tronco; il tipico "zzz....zzzz...." sta per "sonno profondo".



Raccolta di Balloons, nuvolette, tipiche dei fumetti.

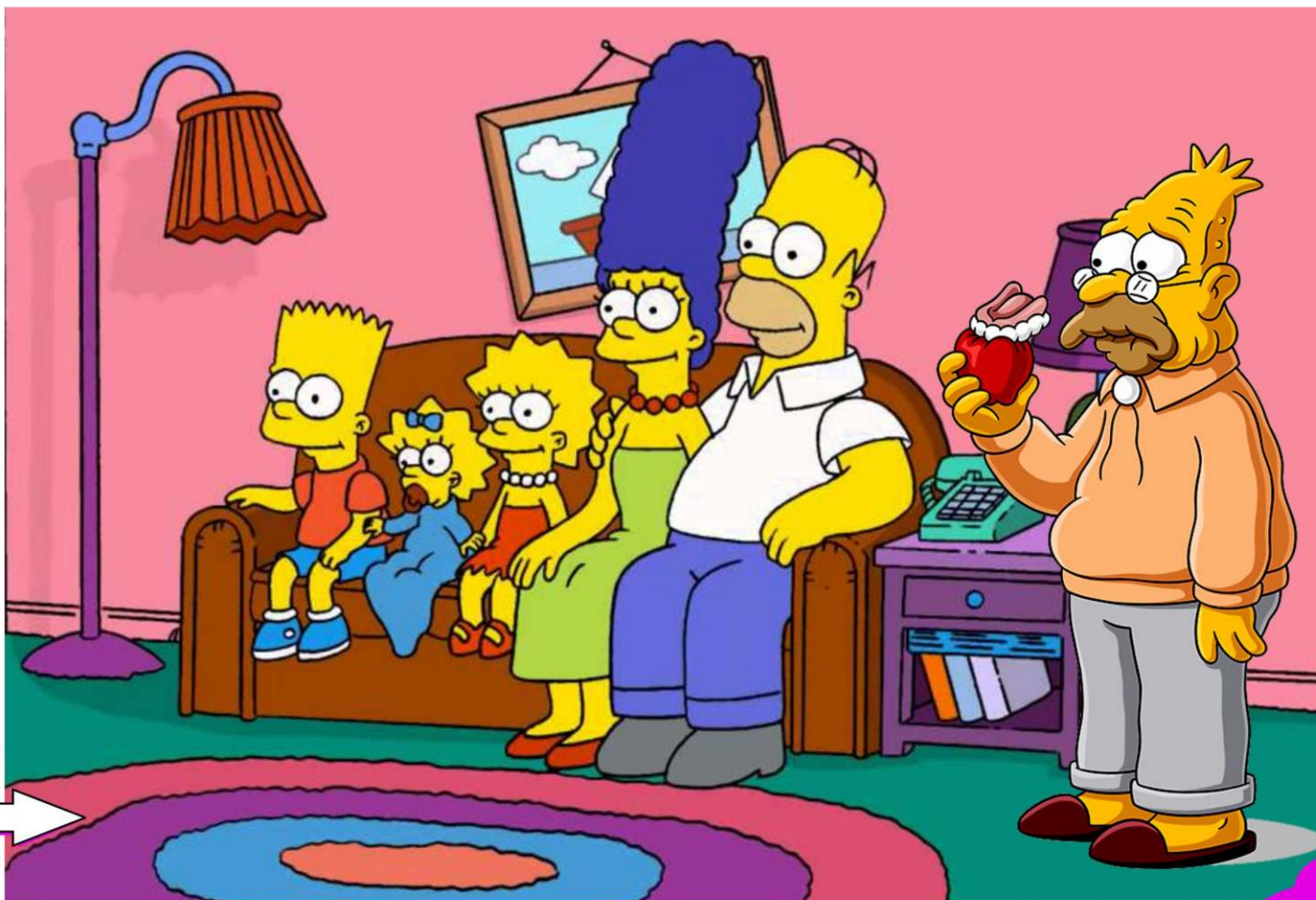
PERSONAGGI, COMPRIMARI, "SPALLA COMICA": L'ANZIANO NEL FUMETTO

LA VITA QUOTIDIANA NEI FUMETTI

Il COMIC è una forma di arte popolare con diversi moduli espressivi: storie per ragazzi, per bambini e per adulti. Nei fumetti dei primi decenni del 900 predomina l'aspetto caricaturale e le storie trattate si rivolgono alla famiglia. In queste strisce veniva consolidato un modello comico delle vicissitudini della vita domestica, nelle quali l'elemento fondamentale era costituito dal carattere autoritario e prepotente della moglie e quello debole e remissivo del marito, esempio tipico del matriarcato statunitense. All'opposto il personaggio inglese di Handy Capp rappresenta un marito ubriaccone e scansafatiche in continua lite con la moglie Flo, trasandata e corpulenta che però è l'unica a mandare avanti la famiglia.

I Simpson, la famiglia sregolata americana. Padre, madre, tre figli e il nonno, tutti problematici.

Dalla tavola domenicale si passa alla striscia di vignette dei giorni feriali e la "normale" realtà quotidiana, trasmessa "in diretta" giorno per giorno, fa il suo ingresso nel fumetto che finisce così per conquistare definitivamente anche il pubblico adulto creando nel lettore le attese, le speranze, le paure che accompagnano i protagonisti nelle loro vicende quotidiane.



PERSONAGGI, COMPRIMARI, "SPALLA COMICA": L'ANZIANO NEL FUMETTO COMIC BOOKS E SUPEREROI

Per uno sguardo di natura storica sulla cultura americana ed europea dalla seconda metà dell'800 all'inizio del 900 e oltre, è necessario riferirsi al grande processo industriale della produzione culturale in relazione all'allargamento della fruizione e alla creazione di un mercato culturale molto esteso. Una compiuta organizzazione industriale del fumetto che nelle storie, nell'idioma avventuroso, nel sentimentalismo contiene l'immagine riflessa dei suoi lettori. Col successo delle tavole a fumetti sui quotidiani domenicali, in America negli anni 30 si afferma la ripubblicazione, sotto forma di libro/album della serie di fumetti di maggior successo. Queste pubblicazioni diventano periodiche e il termine COMIC BOOK indica non un libro umoristico ma un albo a fumetti a cadenza mensile. Il successo dei comic books inizia nel 1938 quanto appare SUPERMAN capostipite di una serie pressochè infinta di supereroi che vestono calzamaglia, maschera e sono dotati di superpoteri.



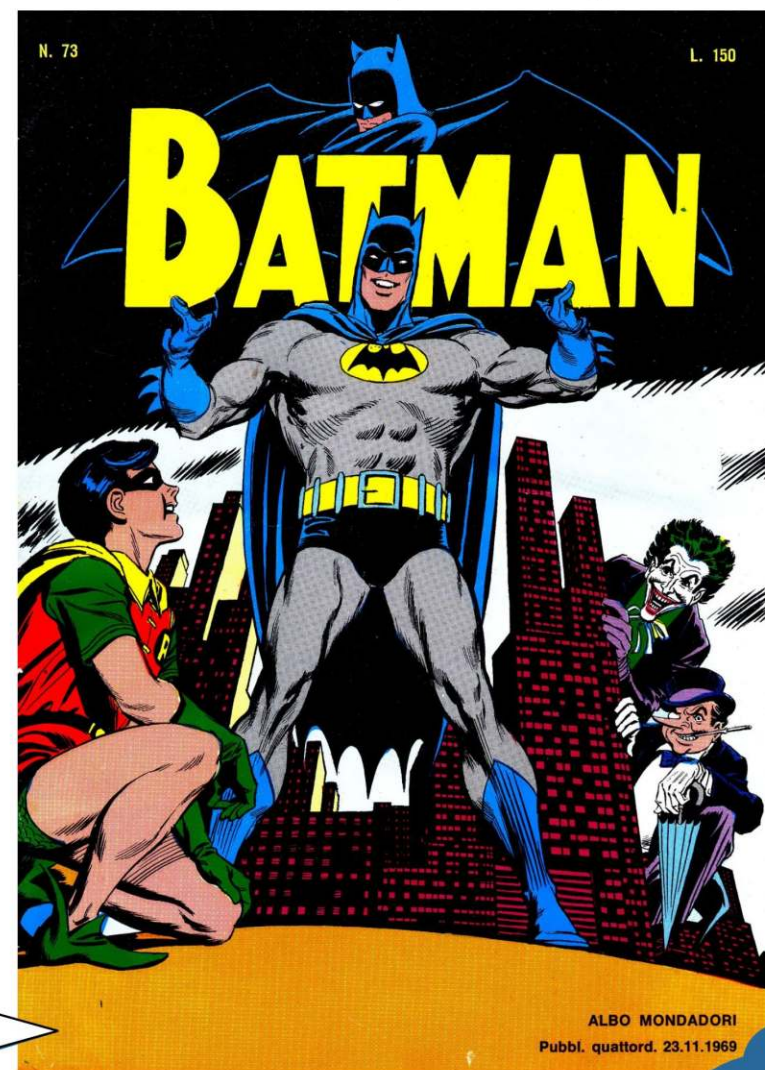
Superman eroe col potere di volare nel cielo.

SUPERMAN -CREATO 1938- Un essere extraterrestre, venuto sulla terra per proteggerci con i suoi poteri eccezionali grazie ai quali può volare, alzare automobili come piume, fermare treni in corsa, guardare e sentire a chilometri di distanza. Un personaggio così forte non può che scontrarsi con antagonisti straordinari. Ma la prerogativa fantastica di Superman è quella di vivere in affascinanti mondi paralleli, dove non solo i desideri diventano realtà, ma anche i sogni più bislacchi e gli incubi, dai quali lui è l'unico a poterci salvare.

PERSONAGGI, COMPRIMARI, "SPALLA COMICA": L'ANZIANO NEL FUMETTO IL MITO DEGLI EROI

L'umanità ha avuto ed ha tutt'oggi bisogno di eroi perché sono l'incarnazione di coloro che lottano per una causa, coloro che migliorano il mondo, coloro che aiutano chi non può aiutarsi da solo, in sostanza sono dei modelli con i quali ognuno nel suo piccolo almeno una volta si è identificato. La nascita del fumetto in Europa si ebbe grazie al genere avventuroso alla fine degli anni 30 e l'eroe fornito di superpoteri è una costante dell'immaginario popolare che esiste fin dai primi tempi della storia. Il supereroe è un personaggio immaginario che si caratterizza per il suo coraggio e nobiltà e possiede abilità straordinarie, ed ha un nome ed un costume pittoreschi. Il supereroe combatte mostri, alieni, criminali, disastri naturali e lo caratterizzano la volontà di rischiare la propria incolumità al servizio del bene senza aspirare a una ricompensa. Questo filone negli anni 60 entrò in crisi perché troppo distante dalle capacità umane, facendo dell'eroe un mito in cui difficilmente ci si poteva immedesimare.

BATMAN - Creato nel 1939 è diventato uno dei personaggi più importanti del fumetto supereroico, simbolo della lotta contro il crimine, sempre bizzarro e spietato, nelle metropoli occidentali. Batman è l'identità segreta di Bruce Thomas Patrick Wayne, ricchissimo uomo d'affari che dopo aver assistito all'assassinio dei propri genitori da parte di un ladro decide di intraprendere una personale guerra contro la criminalità indossando un costume da pipistrello. È privo di super poteri ma essendosi sottoposto fin da giovanissimo ad allenamenti fisici estremi e diete specializzate e rigorose, è riuscito a sviluppare un organismo perfetto sotto ogni punto di vista.



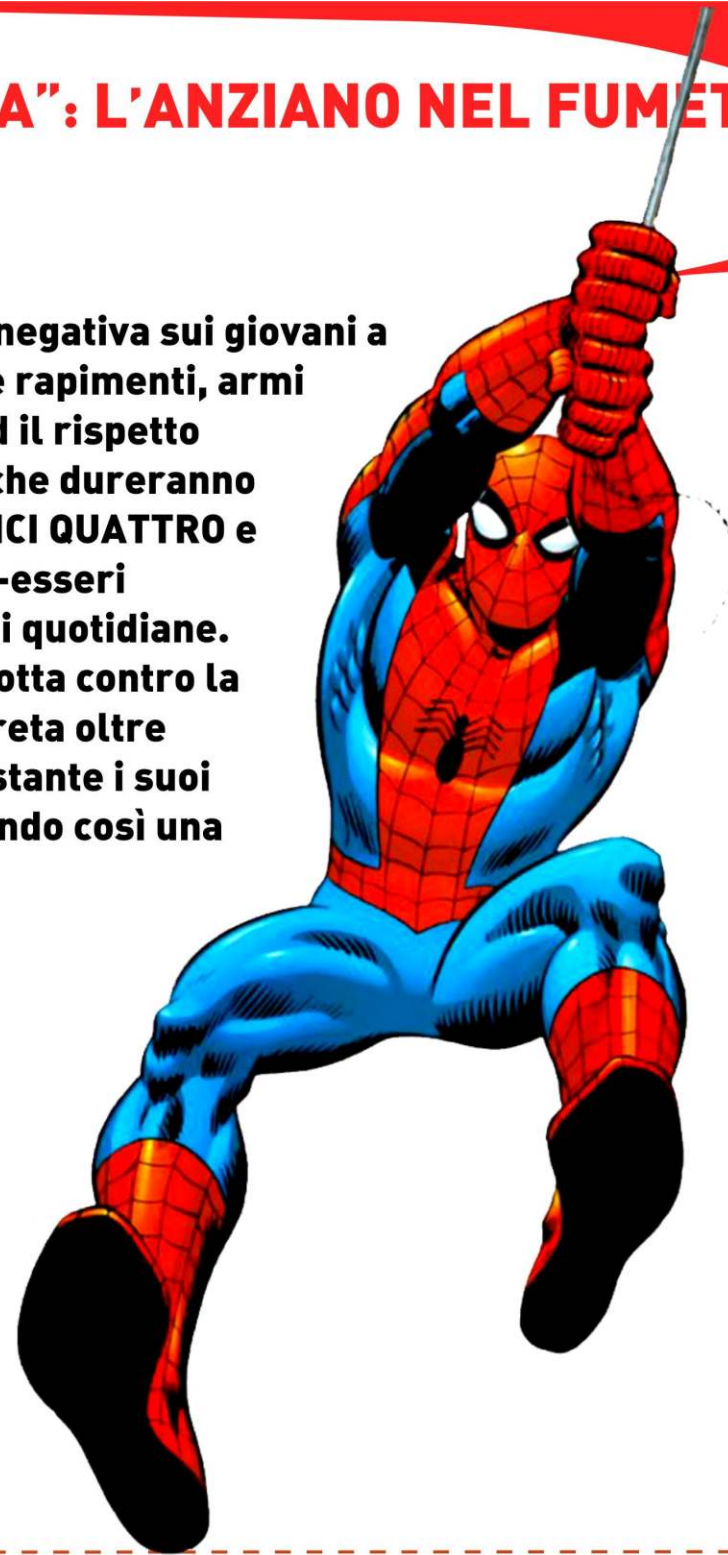
BATMAN L'albo edito dalla Mondadori, numero 73 del 1969

PERSONAGGI, COMPRIMARI, "SPALLA COMICA": L'ANZIANO NEL FUMETTO L'EROE DIVENTA "UMANO"

Negli anni 50 il fumetto subisce una censura moralista di influenza negativa sui giovani a danno dello studio. Nei fumetti non si possono affrontare temi come rapimenti, armi segrete, vampiri, nudità, ma piuttosto incoraggiare i valori sociali ed il rispetto dell'autorità costituita. Iniziano gli anni bui del fumetto americano che dureranno fino agli anni 60 quando la casa editrice Marvel pubblica I FANTASTICI QUATTRO e nascono nuovi personaggi come HULK e SPIDERMAN, non più super-esseri invulnerabili, ma eroi che condividono col lettore le sue vicissitudini quotidiane. I nuovi personaggi sono giustizieri che combattono una personale lotta contro la criminalità e che si mascherano per proteggere la loro identità segreta oltre alla vita dei loro cari. L'eroe diventa più umano e vulnerabile nonostante i suoi superpoteri, e viene investito dei problemi di tutti i giorni permettendo così una immediata identificazione fra i lettori e questi eroi. Supereroi con superproblemi.

SPIDER-MAN -1962- Morso da un ragno radioattivo il giovane Peter Parker scoprì di avere acquisito incredibili abilità tra cui quella di poter aderire alle superfici con mani e piedi nonché la forza e l'agilità proporzionali a quelle di un'aracnide umano. A questo si aggiunge anche un sensazionale "senso di ragno" in grado di avvisare dei pericoli imminenti.

Spiderman, tradotto in Italia come Uomo Ragno, le sue storie vengono pubblicate in albo dal 1970.



PERSONAGGI, COMPRIMARI, "SPALLA COMICA": L'ANZIANO NEL FUMETTO

LA POLITICIZZAZIONE DEI COMICS: EROI E GUERRA



Durante la II Guerra Mondiale anche i supereroi dei Comic books orientano la loro forza prodigiosa contro i nemici dell'umanità rendendo omaggio all'esercito e alla Marina facendogli sapere che sono loro i veri eroi, alimentando così il patriottismo. La militarizzazione dei personaggi inaugurò una lunga tradizione di avventure di guerra che continuò fino alla contestazione contro la cultura borghese degli anni 60. Nel 1939 Hitler invade la Polonia dando inizio alla II Guerra Mondiale. Il mondo dei fumetti riflette questa grave realtà e i fumetti furono utilizzati come mezzo di divulgazione fra i giovani sia dai regimi totalitari sostenitori del conflitto (nazisti e fascisti), sia dagli oppositori e difensori dei popoli aggrediti.

CAPITAN AMERICA IN GUERRA -1941 è uno dei primi supereroi vendicatori che nasce come elemento di propaganda durante la II Guerra Mondiale. Un personaggio che incarnava ideali di libertà e

CAPITAN AMERICA

democrazia dell'America in contrapposizione all'Europa imperialista. Il personaggio deve i suoi poteri al "siero del supersoldato" che ne ha modificato il DNA, trasformando un ragazzo gracile in un eroe alto, robusto, agile e resistente anche alle malattie: un essere umano perfetto.

PERSONAGGI, COMPRIMARI, "SPALLA COMICA": L'ANZIANO NEL FUMETTO

LA VIGNETTA COLPISCE ANCORA: LA SATIRA

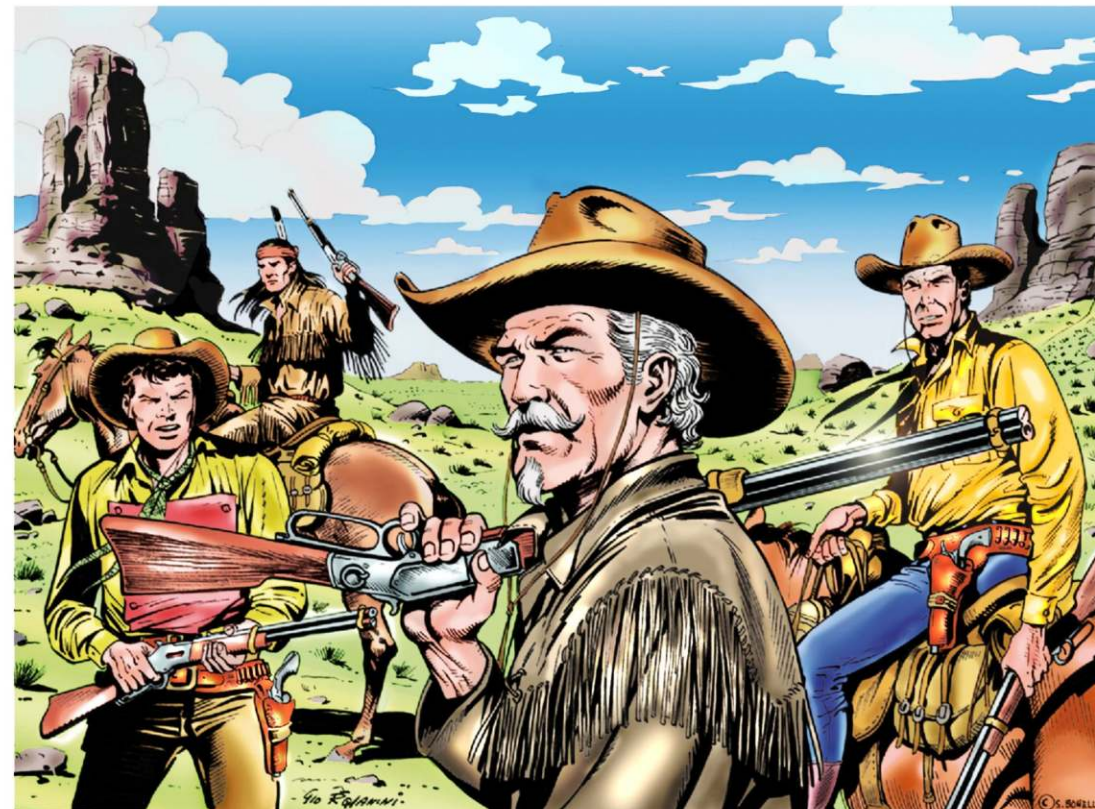
Finita la II Guerra Mondiale, seguita dalla guerra fredda contro i paesi del blocco sovietico e poi dalla guerra in Vietnam, la guerra non è più un'occasione per alimentare il patriottismo e attraverso la contestazione giovanile degli anni 60 diventa oggetto di critica antimilitaristica e utilizzata in chiave satirica. Ancora oggi si usa molto il fumetto come propaganda politica, basti vedere tutta la realtà su cui si poggia la satira che tende ad influenzare, per lo più positivamente, la cultura popolare, agendo spesso sulle abitudini delle masse e riuscendo ad aumentare la coscienza sociale in quanto "leggere" la vignetta politica risulta spesso più efficace e comodo che scorrere un lungo articolo sul tema.



STURMTRUPPEN -1969- BONVI - Feroce satira antimilitare. Sono i soldati più divertenti della storia del fumetto: le Sturmtruppen, perennemente in trincea, non si sa bene contro chi o cosa. Più stupidi dei soldati sono solo i superiori, che spiccano per un acuto senso dell'autorità e dell'idiozia. Tra pessimi ranci, pesanti zaini in spalla, sentinelle solitarie, sordide latrine, nelle storie troviamo personaggi esilaranti... il tutto condito da un linguaggio "tedeschen assolutamente fantastichen und irresistibilen!". L'amara ironia, il cinismo caricaturale che fa da perfetto antidoto alla retorica sulla disciplina dei soldati.

PERSONAGGI, COMPRIMARI, "SPALLA COMICA": L'ANZIANO NEL FUMETTO LE FRONTIERE DI CARTA - WEST E FUMETTI

Dopo aver indirizzato tutte le loro forze per combattere il nemico nel corso della II Guerra Mondiale, i personaggi dei fumetti americani riscoprono il mito della frontiera. Ciò avviene a maggior ragione anche in Europa dove le praterie, i cow-boys e gli indiani acquistano una forte patina di esoticità. Tex Willer, Kit Carson, Blek Macigno, Ken Parker, Capitan Miki, sono eroi tutti italiani. Il primo che portò nell'immaginario dei ragazzi italiani il mito della frontiera americana fu un attempato signore, **KIT CARSON** un reduce sopravvissuto a mille vicissitudini, celebre ranger del Texas. Nelle sue storie c'era tutto, cacciatori di castori, cercatori d'oro, fuorilegge, ballerine di saloon e portavano alla luce le autentiche, durissime esistenze di uomini che avevano bagnato di sangue, sudore e lacrime le polverose piste del West. Eroe amatissimo, insieme all'amico **TEX WILLER**, da intere generazioni con un successo incontrastato fino a tutti gli anni 70, periodo in cui inizio' il declino dei film "spaghetti western all'italiana" che si ispiravano all'epopea del west. Sulla scia di queste esperienze il mondo dei fumetti si adeguerà alle mutate sensibilità sociali, creando il filone western-horror.



KIT CARSON - Bonelli 1948- È l'amico più fidato ed inseparabile di Tex Willer con il quale ha vissuto tante avventure e benché sia raffigurato come un uomo maturo (è chiamato capelli d'argento) è in grado di affrontare scontri fisici e sparatorie. Anche se è apparentemente un brontolone che si lamenta sempre di tutto, è un uomo estremamente coraggioso: è il suo modo per fermare il tempo all'età della forza fisica e interiore.

PERSONAGGI, COMPRIMARI, “SPALLA COMICA”: L’ANZIANO NEL FUMETTO I COMPAGNI DI AVVENTURA

La funzione di “spalla comica” o di comprimario è una costante in molti filoni narrativi dei fumetti, anche moderni, e spesso tali ruoli sono riservati a personaggi attempati o anziani che supportano o contrastano l’eroe:

buontemponi, stimati tutori della legge o incalliti criminali, scienziati pazzi, sciamani, sono figure di grande simpatia e forte presenza. Nel western di una volta l’eroe era bello, perfetto, votato alla sua missione e per umanizzare il protagonista gli venivano affiancati i compagni di avventura buffi, pasticcioni e a volte vere e proprie caricature, come lo scalcinato dottor Salasso e il beone Doppio Rhum, comici amici e “spalle” di capitano Miki, il sapiente Professor Occultis per Bleck Macigno e accanto all’intrepido Zagor c’è da sempre “Cico” un grasso messicano perennemente nei guai a causa della sua insaziabile fame.

CAPITAN MIKI -1951- “ranger ragazzino” cui facevano da spalla due simpatici ubriaconi: un dottore a dir poco originale e un barbuto trapper dalle gambe storte divenuto per Miki un padre adottivo. Le storie sono incentrate sulle avventure del giovane ranger e dei suoi fedeli compagni, Doppio Rhum, un vecchio scout ubriacone e Salasso, sedicente medico e esperto truffatore. Miki è un adolescente che si arruola nei ranger del Nevada fino a diventare Capitano. Imbattibile nell’uso delle pistole Colt e nel combattimento corpo a corpo nonostante il fisico apparentemente gracile grazie alla conoscenza di tecniche di lotta orientali sconosciute nel west.



PERSONAGGI, COMPRIMARI, "SPALLA COMICA": L'ANZIANO NEL FUMETTO

LE REALTÀ PARALLELE: TRA PASSATO E FUTURO

Temi ricorrenti nei fumetti sono le realtà parallele: il futuro o un medioevo ricco di creature magiche e di stregonerie. Il linguaggio iconico del fumetto rappresenta anche quello del sogno e attraverso il sogno noi riusciamo a vedere le realtà assimilate dall'inconscio e a comprendere la vera natura del nostro io. I fumetti sono utili per studiare la psicologia di un personaggio rapportabile alla realtà attraverso determinati comportamenti. Charles Schulz ha cercato di raggiungere questo obiettivo creando i Peanuts. Una tematica inedita si è aperta nel 1958, ambientata nella preistoria, che permette di fare dell'ironia sul concetto di civiltà e sulle radici del comportamento umano. I Flintstones (Gli antenati) e La serie di William Hanna e Joe Barbera ambientata nell'età della pietra, trasferiscono utensili e costumi della vita domestica attuale all'era dei cavernicoli. Un'altra nuova tematica è rappresentata dalle satire della stregoneria come reazione parodistica (nell'era scientifica) alle ataviche paure suscitate dalla magia in

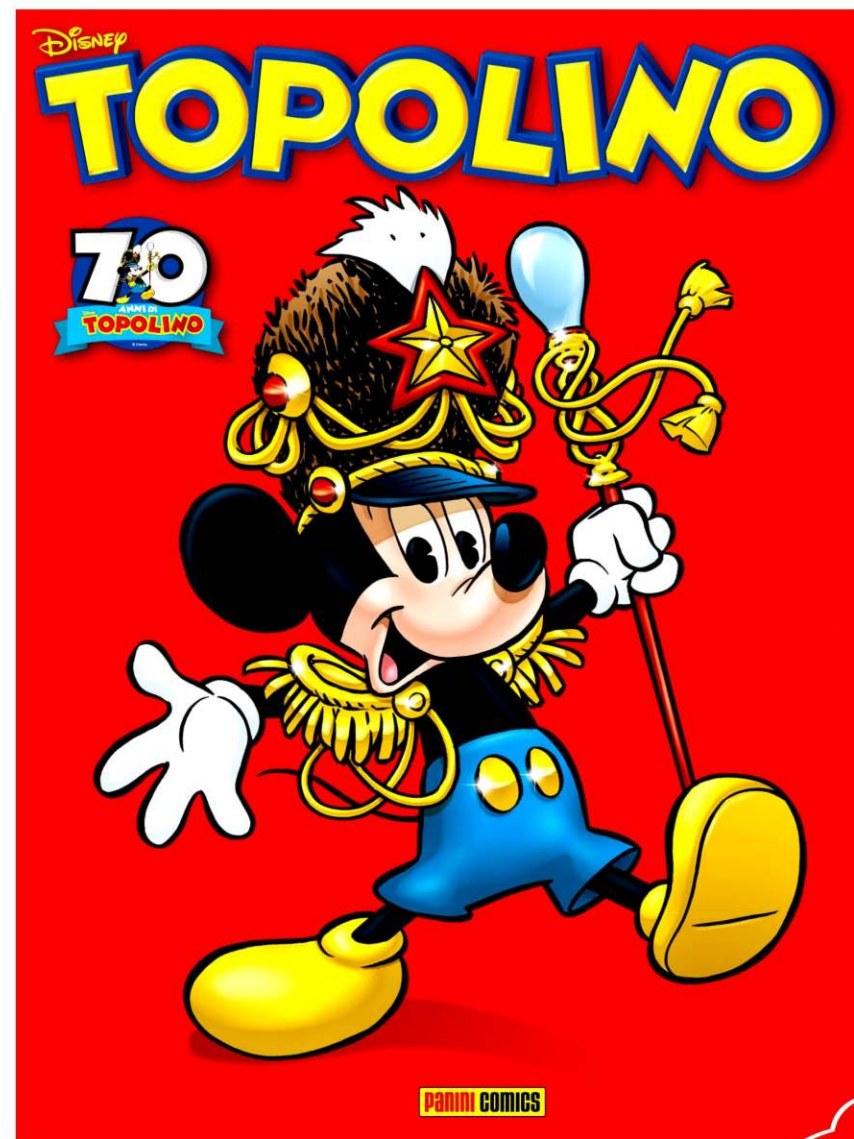


Peanuts -1950- Sono i bambini più sinceri del mondo. Con l'arroganza di Lucy, il disagio di Charly Brown, le insicurezze di Linus, l'anticonformismo di Piperita Patty i Peanuts offrono un meraviglioso microcosmo infantile in cui si rispecchiano i vizi e le debolezze degli adulti.

PERSONAGGI, COMPRIMARI, "SPALLA COMICA": L'ANZIANO NEL FUMETTO EDITORIA POPOLARE ED EDITORIA INTELLETTUALE

In Europa la storia dell'editoria popolare, rappresentata dai comic books, è simile a quella americana. In Italia nel 1908 fa il suo esordio Il Corriere dei piccoli, evento che segna l'inizio della storia del fumetto italiano come supplemento del Corriere della sera, fino a quando nel 1932 viene pubblicato Topolino e nel 1934 "L'Avventuroso" riviste di fumetti che raccolgono storie sia americane sia italiane. Il culmine di diffusione dell'editoria popolare in Italia è negli anni 60-70 che segnano anche il periodo in cui il fumetto ha cercato di esprimere contenuti letterari spinto dall'onda della rivoluzione culturale. Nasce la rivista italiana a fumetti LINUS (1965), dedicata ad una utenza adulta con l'intento di far riconoscere ai fumetti quella dignità e spessore culturale che hanno ma che non tutti riescono a percepire. Negli anni 80 nasce l'espressione "fumetto d'autore" che indica un'editoria non più di massa ma "intellettuale", dove le storie non si svolgono più secondo il concetto di serie ma in un unico volume, autonomo e autoconclusivo, ufficialmente definito GRAPHIC NOVEL (romanzo a fumetti) che segna il distacco dell'editoria intellettuale dall'editoria popolare.

TOPOLINO - personaggio della Walt Disney, è il topo più famoso del mondo è un eroe semplice e coraggioso, detective e direttore d'orchestra, apprendista stregone e viaggiatore nel tempo, fidanzato fedele e coraggioso avventuriero, Topolino ha interpretato questi ed altri ruoli, visitando fantascienza e genere giallo senza mai perdere la sua verve comica e la sua acutezza.



PERSONAGGI, COMPRIMARI, "SPALLA COMICA": L'ANZIANO NEL FUMETTO IL FUMETTO E GLI ALTRI "MEDIA"



A partire dagli anni 80 l'avvento dei videogiochi e la diffusione della televisione causano un calo e conseguente crisi dell'editoria tradizionale. Si iniziano a pubblicare fumetti densi di angoscia, paura, quotidianità, realtà di cui l'icona per eccellenza è Dylan Dog, l'indagatore dell'incubo. Le case editrici sopravvissute sono quelle che hanno cercato nuovi mercati portando i loro personaggi in campi esterni a quelli della letteratura a fumetti, come cinema, i videogiochi, animazione, campagne pubblicitarie a scopo commerciale e sociale. Dagli anni 90 il fumetto esce dalla cornice ed offre un'esperienza culturale di diversi spessori: artisti, designer, registi, Associazioni, si sono ispirati e tuttora si ispirano al fumetto, prendendo in prestito il suo potere comunicativo, le storie e la forma per le loro creazioni o le loro campagne di sensibilizzazione e promozione culturale e sociale.

Dylan Dog -1986- L'indagatore dell'incubo, le sue storie sono affollate di fantasmi, morti viventi, forze demoniache e mostri di ogni tipo. L'autore, Tiziano Sclavi usa gli elementi tipici del genere horror come rappresentazione di malesseri personali e sociali, da cui emerge una commossa partecipazione ai destini dei più deboli e sfortunati.

PERSONAGGI, COMPRIMARI, "SPALLA COMICA": L'ANZIANO NEL FUMETTO

VALORI O DISVALORI DEGLI ANZIANI NEL FUMETTO



Sono tanti e famosissimi i personaggi anziani nel fumetto i quali, nei ruoli che le storie assegnano loro, sono la forte espressione di valori o disvalori presenti nella società del periodo storico in cui agiscono nel Fumetto.

POPEYE (Braccio di ferro) 1928: è un marinaio guercio da un occhio, con una caratteristica pipa sempre in bocca, è forte, senza cultura, indurito dalle risse, bevute e permanenze in galera. Ma ha una forza sovrumana, è buono di cuore e con grande buonsenso.



ZIO PAPERONE -1947- Avaro fino all'exasperazione, nevrotico e ansioso, Paperone risulta comunque simpaticissimo: inutile dirgli che il denaro non dà la felicità, infatti il dollaro e i fantasiliardi sono il suo unico scopo e il suo destino...

Personaggi principali, comprimari o spalle comiche dell'eroe di turno, hanno quasi sempre ottenuto un vasto consenso dal pubblico dei lettori che di volta in volta si identificano nei difetti o nei pregi da essi rappresentati ed impersonati nelle storie.



NONNA PAPERERA: è bisnonna di Qui Quo Qua (nipoti di Paperino) ed è sempre pronta a vizziarli con torte e manicaretti, che sforna e pone sul davanzale spandendo nell'aria il profumo di cose buone.

PERSONAGGI, COMPRIMARI, "SPALLA COMICA": L'ANZIANO NEL FUMETTO

VALORI O DISVALORI DEGLI ANZIANI NEL FUMETTO



PANORAMIX è il druido anziano del villaggio di Asterix, il Gallo che resiste a Cesare e ai suoi legionari. Panoramix prepara una pozione magica bevendo la quale tutti gli abitanti del villaggio diventano mille volte più forti. La sua saggezza ha radici profonde e nella realtà storica i druidi avevano il potere di dirimere le controversie pubbliche e private e potevano decidere le punizioni per chi si fosse macchiato di omicidio.



MAGO MERLINO: leggendario mago che educa e alleva Artù fino all'ascesa al trono. Re Artù si avvale dei Cavalieri della Tavola Rotonda.

MAGA MAGÒ principale antagonista e acerrima nemica e avversaria di Mago Merlino ed ha una passione sfrenata per giochi e scommesse. È disposta a fare qualsiasi cosa per vincere, è una strega che si diletta nella magia nera.



NONNA ABELARDA -1955- Protagonista di numerose storie umoristiche per bambini è una sorta di Braccio di Ferro al femminile. Fortissima, quasi invincibile, Abelarda è l'amorevole nonna di Soldino, giovanissimo sovrano di Bancarotta, un piccolo stato in perenne deficit finanziario. Nonostante i problemi, i pericoli insormontabili e i nemici più pericolosi riesce con arguzia e ceffoni a rimettere ogni volta le cose al proprio posto, senza dimenticare il suo ruolo di educatrice e cuoca (proverbiale le sue torte).

NONNO BASSOTTO leader della banda Bassotti, malviventi di Paperopoli, è la mente dell'intero clan e acerrimo nemico di Paperone. Non si conoscono i nomi dei componenti della banda ma solo il numero di riconoscimento carcerario impresso sulla targa che ognuno porta in bella mostra sul petto.



PERSONAGGI, COMPRIMARI, "SPALLA COMICA": L'ANZIANO NEL FUMETTO LE COPERTINE DEI FUMETTI

Sintetica carrellata di copertine, dagli anni '40 al '70, che rappresentano sui giornalini come protagonista la figura dell'anziano.



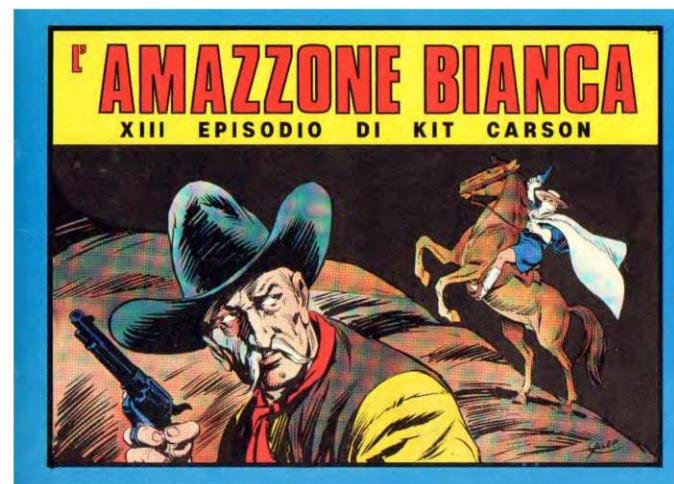
Nonno Kappa n. 9, 1949



Cherry Brandy Racconta n. 2, 1958



Tony Boy n. 88 Il Vecchi Sam, 1954



Kit Carson n. 13, 1946



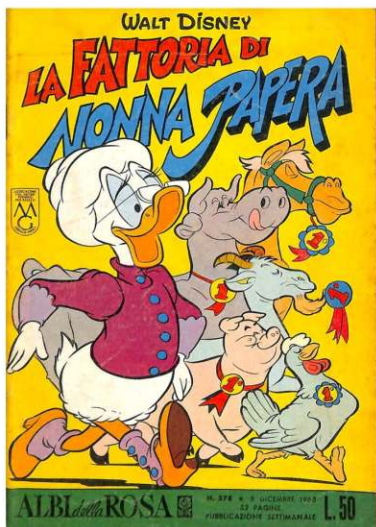
Capitan Bomba n. 17, 1948



Piccolo Ranger n. 32, 1962



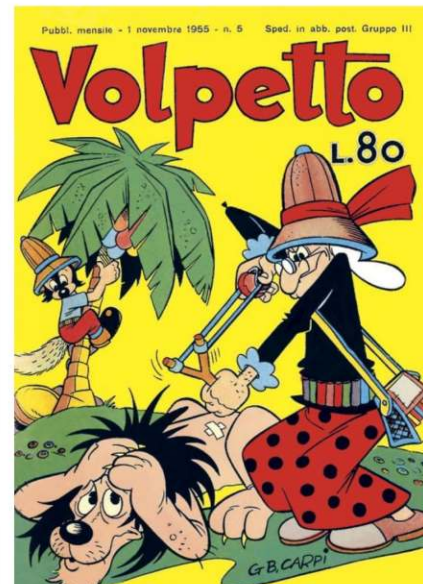
Bombo n. 8, 1962



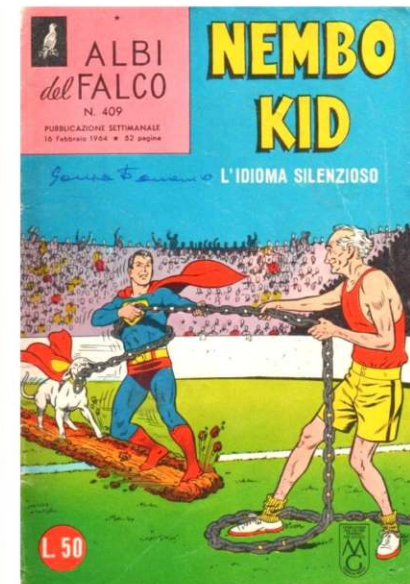
Nonna Paperera - Albi della Rosa n. 578, 1965



Intrepido - Il Twist del Nonno n. 28, 1964



Volpetto n. 5, 1955



Nembo Kid n. 409, 1964