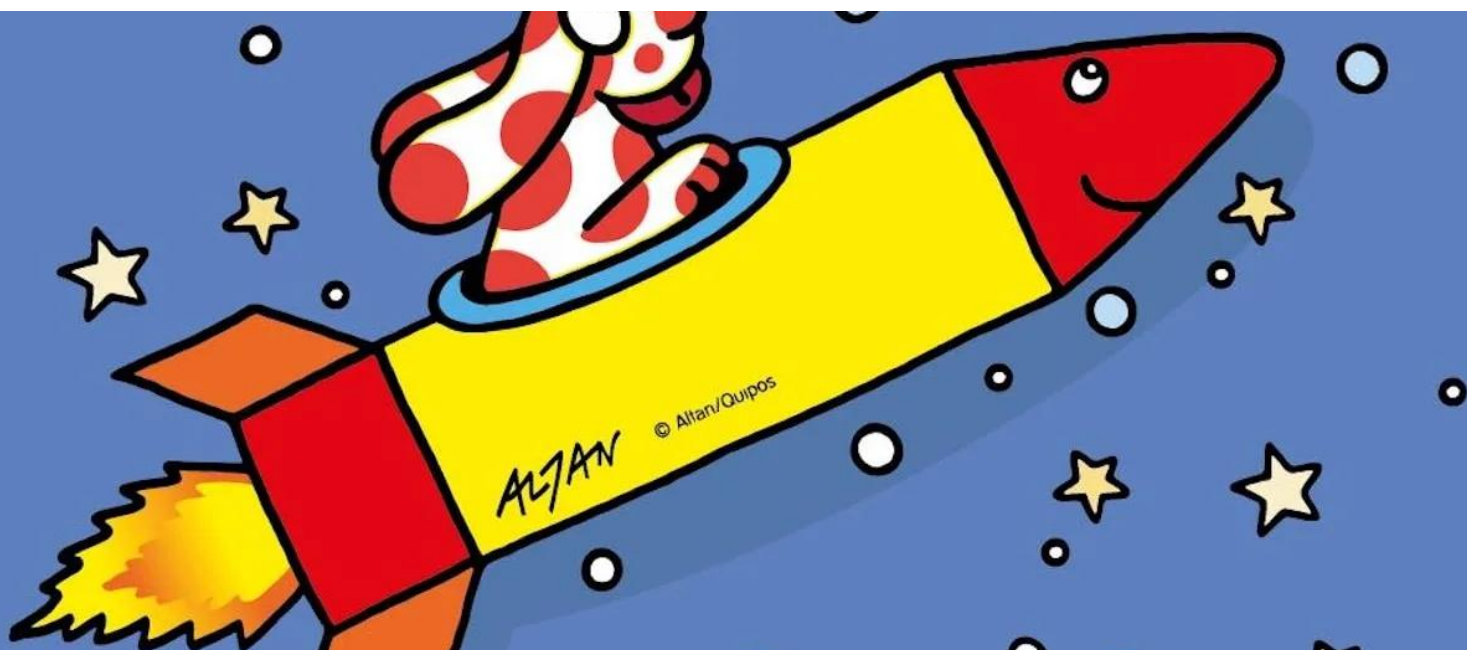


NOMI PROPRI

Un corpo più veloce dei suoi pallini

Pimpa compie 50 anni.

di [Alma Mileto](#) – 21 Luglio 2025



Una delle cose che è sempre piaciuta di più ai piccoli spettatori di Pimpa, compresa la sottoscritta, è il bizzarro fenomeno per il quale nei cartoni animati del fumetto accade che la cagnolina corra verso il suo nuovo obiettivo e si lasci dietro i suoi pallini rossi. Le macchie che le chiazzano il pelo in modo sempre invariato – chi la conosce bene sa perfettamente riprodurla replicando i luoghi esatti dei pois – talvolta rimangono indietro all’incessante “moto a luogo” di Pimpa, arrancando dietro al suo prendere la rincorsa e arrivando a meta in modo leggermente differito rispetto al corpo del personaggio, un attimo dopo di lei, tornando tuttavia sempre al posto giusto.

Questa trovata di Altan, presente in molti degli sketch animati, funziona come simpatica metafora del processo creativo che vive “la Pimpa” dalla sua nascita. Con grande naturalezza, dalle prime vignette illustrate comparse il 13 luglio del 1975 sul “Corriere dei piccoli”, il fumetto originario così come è stato pensato da Marco Tullio-Altan per la figlia duenne traccia in modo talmente chiaro il contenitore entro cui possono muoversi le storie del personaggio che **il contenuto dei singoli racconti si prende ogni volta la libertà di nascere, incedere e “traboccare” dalla sua cornice come gli pare e piace, tutti consapevoli che, esattamente come i pallini rossi, la storia tornerà poi a**

coincidere con la sua forma.

In altre parole Pimpa è libera di correre per conto suo, anche fuori dagli schemi confezionati per il suo mondo narrativo, aspettando che un secondo dopo la mano sicura di Altan, quelle chiazze rosse disegnate sul corpo irrequieto e vivace di una cucciola di cinque anni (questa è l'età, perenne, che le dà il suo creatore) la riacciuffino dandole una collocazione sempre riconoscibile da chi la ama. **D'altronde la consueta parabola delle storie di Pimpa consiste precisamente in una fuga dall'ordinarietà e in un puntuale ritorno a quest'ultima:** Pimpa si sveglia, fa la doccia, fa colazione, dichiara ad Armando – il papà padroncino che la trova in un campo di fragole e decide di adottarla – a quale avventura si accinge a partecipare e corre via verso l'ignoto. Che sia l'albero di mele di fronte casa o il Sud America, la cagnolina quando fa buio rientra nella sua dimora, l'uomo la aspetta con una tazza di latte e le rimbecca le coperte a scacchi verdi e rosa.

Un corpo che costantemente sfugge alla sua forma disegnata e al contempo la attende per sentirsi "a casa" è alla base di un altro fenomeno del tutto evidente che riguarda questo personaggio perlomeno negli ultimissimi anni: Pimpa è un oggetto del tutto trans-mediale, con ogni probabilità il fumetto che in Italia ha valicato più confini tra diversi oggetti espressivi, sopravvivendo ad ogni sconfinamento e anzi riconfermando, ogni volta in modo più forte, la propria identità.

Da quel primo fumetto in cui la cagnolina appare un po' sgraziata, con gli occhi allucinati quasi fosse presa in un trip psichedelico – tipico tratto del fumetto francese e americano underground di quegli anni – la Pimpa ha cambiato forma, e dominio, numerosissime volte. Intanto aprendo il fumetto alla forma animata, per la prima volta nel 1979 per una puntata della trasmissione per ragazzi "Buonasera con" in onda sul secondo canale e poi definitivamente nel 1982 con la prima serie (poi la seconda a metà anni novanta, terza e quarta negli anni duemila).

Non soltanto il disegno fisso delle vignette, ancora presente mensilmente in tutte le edicole d'Italia, diventa immagine in movimento, ma **Pimpa stessa cambia progressivamente le sue fattezze adeguandosi ai codici espressivi del decennio a cui si rivolge.** La sua forma, più aggraziata di quella degli anni settanta, raggiunge progressivamente l'aspetto che le conosciamo ancora oggi. A cambiare però in modo esplicito sono il tratto di Altan e il suo *modus narrandi* – cosa di cui i piccoli si rendono perfettamente conto anche in tenera età, notando le differenze di un mondo sempre uguale ma anche sempre leggermente variato.

Negli anni ottanta i disegni sono morbidi, i colori pastellati, i contorni quasi sfumati, le forme più irregolari (non rispettano ad esempio necessariamente le proporzioni), gli spazi più rarefatti. In questo scenario la narrazione si sofferma spesso sulle atmosfere più che sull'azione narrativa, temporeggiando ad esempio sui paesaggi (i bellissimi tramonti e albe della campagna in cui Pimpa si addormenta e si risveglia), gli incontri estemporanei con le creature che abitano il suo mondo, più essenzialmente il suo sguardo su ciò che la circonda. Anche le voci di Pimpa e Armando (doppiati da Roberta Paladini e Vittorio Di Prima) sono sussurrate, a volte quasi difficili da comprendere. Il tutto dà agli episodi animati **il tono dolce di una ninna-nanna, un viaggio onirico di cinque minuti** (sempre questa, rigorosamente, la durata, salvo alcuni episodi speciali più recenti) **in cui è piacevole perdersi più che ritrovarsi.**

Negli anni novanta qualcosa cambia, e lo si nota già soltanto a partire dalla sigla, non più solo strumentale ma cantata. Con Beppe Crovella compositore – “Alla mattina Pimpa si sveglia...” è un tormentone ancora oggi – e il celebre animatore Enzo D’Alò alla regia, la serie diventa decisamente più narrativa, il discorso verbale acquista importanza nei toni più forti e scanditi di Francesca Vettori e Oliviero Corbetta e il bambino, dentro immagini quasi sempre più complesse, più disegnate, ricche di numerosi elementi visivi in ogni singola inquadratura, è portato a concentrarsi maggiormente su un discernimento lineare della storia. **Non si perde più nel sogno, segue invece vigile lo scorrimento dell’azione.**

Curiosamente negli anni duemila si torna invece ad una maggiore essenzialità del piano animato, questa volta tuttavia non tanto in forza delle atmosfere pittoresche (nel senso più letterale del termine) quanto perché le forme di Altan si adeguano all’idea che la percezione spettatoriale infantile debba essere facilitata da una minore presenza di stimoli, quasi che il sovraccarico di immagini del mondo chiedesse ai cartoni animati di pulirsi dagli elementi centrifughi rispetto al contenuto e limitarsi a quelli funzionali alla narrazione. **Una tendenza pedagogica che potremmo definire “à la Rai Yo Yo”, e che forse, oltre a farci riflettere, dovrebbe allarmarci rispetto ad un possibile e progressivo livellamento creativo a causa del quale i piccoli disimparano a far lavorare un’immaginazione più articolata**, chiamata a decidere se e cosa selezionare di un’inquadratura e come montarla da sé “passeggiando” con gli occhi (per scomodare Ejzenštejn).

In questi stessi anni, che sono anche quelli che arrivano fino all’oggi, **la capacità metamorfica di Pimpa e la sua predisposizione a “migrare” da un medium all’altro si conferma in modo definitivo.** Pimpa diventa gadget di ogni tipologia e misura, mostre e installazioni nei musei delle grandi città italiane – quella nella Biblioteca Salaborsa di

Bologna per i suoi cinquant'anni per eccellenza –, si digitalizza nei videogiochi e si appiattisce negli album da disegno, si espande nella tridimensionalità di pop-up e case a grandezza naturale, assume le vesti di mascotte nei punti info dei centri turistici più rinomati e si trasforma in guida nei nuovi volumetti dedicati ai capoluoghi italiani editi da Franco Panini.

Non da ultimo, **Pimpa è una influencer da 80.000 follower su Instagram i cui post sono ricondivisi giornalmente e in modo trasversale tra generi e generazioni diversi** e soprattutto ambiti di formazione e professione, interessi culturali, status sociali disparati. Di sicuro a tenere alto il numero di "repost" sono i cosiddetti millennials, a cui l'imprinting del fumetto scatena costantemente un immaginario condiviso capace di comunicare messaggi semplici ma ad alto potenziale semantico. Qui sta l'abilità anche dei social media managers, astuti nel dare vita ad un *feed* fatto non tanto e non solo di sponsorizzazioni quanto di brevi stralci dei fumetti di Altan (muti o non) che nello spazio della descrizione, in cui Pimpa parla sempre in prima persona, collegano le vignette ad un'azione universale, che può incontrare la quotidianità di ciascun individuo e che sono così facilmente replicabili come un'eco nelle stories di centinaia di utenti: "Questa sera sono passata a trovare la mia amica luna...che bella vista da quassù!!!", "Io e Tito siamo andati in fondo al mare...e abbiamo scoperto un mondo pieno di meraviglie!!!", "Che fatica stare in equilibrio su questi pattini...ma finalmente ora sfreccio via!!!" – questi i tre più recenti, per avere qualche esempio concreto.

Questi tre esempi mi danno l'occasione di dare spazio ad un ultimo importante punto, anch'esso alla base della versatilità del "corpo-Pimpa". **Quello che definivo poc'anzi un "alto potenziale semantico" si rende evidente nella costante possibilità di aprire in modo "multiplo" le brevi e asciutte sentenze presenti nel fumetto.** Già solo le tre frasi precedenti, scritte in perfetto "stile Altan", sono leggibili secondo tante possibili interpretazioni. Esiste il livello essenziale e apparentemente semplice sul quale si muove il personaggio (l'amicizia con la Luna, il bagno nel mare, il divertimento dei pattini) e contemporaneamente molti altri strati di significato: rifugiarsi nel sogno ad occhi aperti, esplorare le profondità del sé, la difficoltà dell'autoconsapevolezza (per trovarne tre possibili ad accompagnare gli esempi).

Questo è forse davvero l'aspetto pedagogico più importante a cui Altan ha saputo dare voce: un mondo che nasce e da quel momento è quasi in grado di auto-nutrirsi, giocando, entro le stesse regole, infinite partite; **l'innato potere di questo mondo di partire da brevi suggestioni la cui apertura semantica è capace di far rotolare Pimpa giù dal fumetto e verso gesti di risemantizzazione dentro contesti radicalmente diversi, persino inaspettati.**

Se il mondo inventato da Altan è un mondo animista, dove la protagonista non ha nessun problema nel rivolgersi alla stessa stregua ad un pianeta, un elettrodomestico o un concetto e dove, al contempo, è normale vedere un letto fare il bagno al mare o un comodino accoccolarsi in una poltrona, **forse ad essere animisti sono in primo luogo il disegno e la scrittura dell'autore, in grado di attivare in modo indifferenziato una vastissima gamma di registri e di discorsi senza badare a distinzioni tra animato e inanimato, analogico e digitale. Un pensiero inclusivo**, non tanto perché Armando è un uomo solo con una figlia-cagnolina ma perché, in modo più profondo, il linguaggio di Pimpa da cinquant'anni riesce davvero a parlare a molti, di molte età, in diversi spazi e tempi, correndo oltre quei pallini rossi e aspettandoli sempre.