

Leggete il fumetto, scoprirete un mondo

Le definizioni del fumetto

Non esiste in realtà un accordo sulla definizione di fumetto. Alcuni chiamano fumetto qualsiasi forma di narrazione figurata, cioè in cui si faccia uso di figure; altri solo quelle storie figurate con l'ausilio della "nuvoletta".

Per gli Americani la dizione è "ballon", ad indicare quello che per loro è una sfera sospesa. Più in generale il fumetto è il "comic", attribuendo a questo *medium* una prerogativa comica.

In Francia, altro paese dove la tradizione del fumetto è forte, si definisce "bande dessinée", striscia disegnata, evidenziando il senso di lettura consequenziale orizzontale.

Dietro questa molteplicità di definizioni si nasconde, probabilmente, un'idea riduttiva di questo tipo di narrazione: il fumetto non sarebbe arte, ma semplicemente una forma popolare di comunicazione.

Nel corso degli anni, però, questo *medium* ha saputo attingere da tutte le arti: pittura, illustrazione, cinema, letteratura, pervenendo ad una nuova forma di espressione artistica per la quale, non a caso, in Francia si è poi coniata la definizione di "*nona arte*".

I generi

Il fumetto, un po' in tutto il mondo, ha saputo crearsi spazi in tutti i generi tradizionali: dal *thriller* al comico, al grottesco, al politico, al fantascientifico, non raramente creando sottogeneri che hanno influenzato, a loro volta, le altre arti.

Non è un caso che il cinema degli ultimi anni si ispiri sempre più al modello fumetto per inventare storie e situazioni, copiandone sovente trame e personaggi. Ciò è avvenuto soprattutto all'epoca del boom del cinema fantascientifico americano il quale moltissimo è sta-

to influenzato dalle nuove sperimentazioni grafiche del fumetto francese, in particolare dalla rivista *Metal Hurlant*. Non va dimenticata inoltre la pubblicità, che da sempre ha fatto del fumetto una delle sue più salde fonti di ispirazione.

I precursori

Antichissima è l'idea di utilizzare immagini in sequenza per raccontare una storia: basti osservare, ad esempio, la *colonna Traiana*, l'*altare di Pergamo*, l'*Arazzo di Bayeux*, le *Vie Crucis*, le *vetrate delle cattedrali*, fino a risalire alle scene di caccia dipinte sulle pareti delle *grotte di Altamira* o ai graffiti rupestri della *Val Camonica*, primitivi esempi di narrazioni sequenziali. Questa arte ha cominciato ad esprimere una vera e propria fisionomia di "fumetto" negli Stati Uniti agli inizi del ventesimo secolo con la diffusione della stampa quotidiana e successivamente del cinema.

Un precursore europeo riconosciuto è il ginevrino *Rodolphe Topffer* (1799-1846), insegnante, scrittore e pittore che realizzò nel 1827 un romanzo dalla formula innovativa in quanto tutto illustrato in sequenza: *L'Histoire de Mr. Vieux Bois*. Per molti studiosi quella fu la nascita del fumetto moderno.

L'evoluzione del disegno

Accanto all'evoluzione delle trame e delle tecniche, il disegno nel fumetto ha trovato strade sempre più originali, determinando numerose rivoluzioni che hanno influenzato le altre arti grafiche: ad esempio, negli anni Sessanta del secolo scorso Jean Giraud, autore francese, si propose come personalissimo interprete del *western*, dei suoi ambienti e dei suoi personaggi.



Fig. 1

Lo stesso autore, con lo pseudonimo di *Moebius* (fig. 1), ha rivoluzionato i temi della fantascienza e il modo di esprimerli graficamente, creando le atmosfere e le immagini delle città del futuro, metropoli su due livelli, a cui si è ispirato successivamente il cinema: si pensi al celebre film *Blade runner*.

Altro autore importante è stato il soggettoista/sceneggiatore americano Stan Lee, il quale, insieme al disegnatore Jack Kirby ed ad altri autori, ha fornito nuova linfa al genere supereroistico, proponendo, dal 1960 in poi, i cosiddetti nuovi supereroi dai super problemi: *Uomo Ragno*, *Devil*, *Fantastici Quattro* e *Thor*, che hanno sostituito nell'immaginario dei giovani lettori i personaggi di *Nembo Kid*, *Superman* e *Batman*, nati nel 1938 ed antesignani di questo genere.

In Italia altrettanto importanti sono stati Tanino Liberatore, con il suo personaggio di "coatto sintetico" *Ranxerox* (1978), e Andrea Pazienza.

Il fumetto comico

Sul versante comico c'è solo l'imbarazzo della scelta. Qui la fanno da padroni gli Americani, con i grandi e inimitabili *Peanuts* (1950-2000): *Charlie Brown*, *Snoopy* (fig. 2) e compagnia. Molte sono le persone affascinate dalla lettura dei fumetti di Schultz, mentre da non dimenticare è lo stralunato *Kratzy Kat*, del 1938, che vive le sue avventure nell'immaginaria città di Coconino: l'autore della striscia è George Herriman.



Fig. 2

In Belgio c'è l'ottimo *Tintin* (1929) di Hergè, inventore della cosiddetta *linea chiara*, un modo di disegnare senza l'uso di ombre, e in Francia l'eroe gallico *Asterix* (fig. 3) (1959), di Goscinny e Uderzo. In Italia, l'autore comico più importante è Jacovitti, il cui principale

personaggio è *Cocco Bill* (1957), seguito da Bonvi con la striscia comica *Sturmtruppen* (1969) e il personaggio *Nick Carter* (1972), nato per la televisione in un ardito esperimento di cartoni animati, e poi proseguito sulla carta stampata.

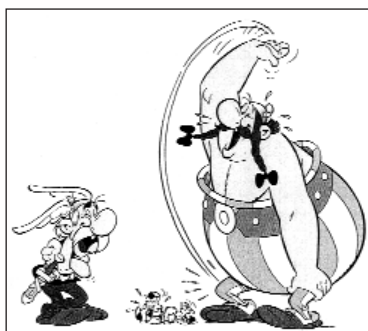


Fig. 3

Il fumetto nero degli anni Sessanta

In Italia il fumetto conosce un'autentica rivoluzione durante gli anni '60: nel 1962 nasce *Diabolik*, (fig. 4) ancora oggi in edicola, autrici le sorelle Luciana ed Angela Giussan, che apre il filone del fumetto nero con notevole successo di pubblico.



Fig. 4

Diabolik è ben sceneggiato, con disegni moderni ed accattivanti; sulla sua falsariga seguono *Kriminal* e *Satanik* (1964), che vedono giungere alla ribalta un grande autore, Roberto Raviola, detto Magnus, che in seguito darà vita ad un altro grande personaggio dei fumetti: *Alan Ford* (1969).

Le riviste

Il 27 dicembre 1908 esce il primo numero del *Corriere dei Piccoli*, che a parere unanime va considerata la prima rivista a fumetti dell'editoria italiana. È il supplemento illustrato del *Corriere della sera*: del primo numero (venduto a 10 centesimi) vengono tirate ottantamila copie, che rapidamente, di settimana in settimana, aumentano fino a raggiungere quota 700mila.

Oltre ai molti personaggi disegnati negli Stati Uniti, appaiono nella rivista anche il primo personaggio del fumetto italiano, il negret-

to *Bilbolbul* di Attilio Mussino, ed alcuni personaggi diventati famosi, come *Bonaventura* di Sergio Tofano, *Sor Pampurio*, *Marmittone* ed altri. La testata, con molte modifiche e adeguamenti ai tempi e attraversando qualche momento critico, è pubblicata fino all'agosto 1995.

Nel 1937, allo scopo di proporre al pubblico italiano i *comics* americani di successo, vede la luce *Il Vittorioso*, che già dai primi numeri, però, comincia a pubblicare esclusivamente fumetti di autori italiani quali Caesar, Caprioli, De Luca, Landolfi, Jacovitti.

Uno dei personaggi più amati è *Dick Fulmine*, il gigante buono dalla mascella quadrata ispirato al campione dei pesi massimi Primo Carnera, creato nel 1938 dallo sceneggiatore Vincenzo Baggioli e dal disegnatore Carlo Cossio.



Fig. 5

Nel 1965 esce *Linus* (con molti supplementi e riviste parallele), la storica rivista tenuta a battesimo da Elio Vittorini, Umberto Eco e Oreste Del Buono. *Linus*, introducendo in Italia il meglio della produzione statunitense d'autore (*Pogo*, *Peanuts*, *Dick Tracy*, *L'il Abner*, *Braccio di ferro*, *Kratzy Kat* ecc.), stimola numerosi autori italiani: Crepax (fig. 5),

Battaglia, Lunari, Chiappori, Pericoli e più tardi Hugo Pratt nelle sue nuove e più adulte avventure di *Corto Maltese*.

La rivista ospita anche i due autori argentini Munoz e Sampayo, che danno vita all'investigatore privato *Alack Sinner* (1975), promovendo nel genere poliziesco innovazioni dal punto di vista sia grafico sia letterario. Viene dato risalto ai problemi psicologici del personaggio dell'investigatore, descritto, con molto realismo, nella sua vita quotidiana, modificando così la vecchia immagine del poliziotto sempre vincente e senza dubbi.

Altro autore importante presente su *Linus* è Lorenzo Mattotti

(1954), disegnatore raffinatissimo e affascinante, che viene subito “rubato” al fumetto dalla moda, dal cinema e dall’illustrazione. La rivista *Linus* è stata anche importante per aver fatto conoscere in Italia l’americano Art Spiegelman (1948), con il suo rivoluzionario romanzo a fumetti *Maus* (1980), che esplora con ottica nuova il dramma dell’Olocausto: la storia è in gran parte autobiografica e incentrata sui difficili rapporti tra un figlio autore di fumetti e il padre ebreo sopravvissuto all’Europa di Hitler, con gli Ebrei raffigurati come topi e i nazisti come gatti.

Da non sottovalutare la produzione italiana dei fumetti di Walt Disney: *Topolino* ed i suoi amici nascono nel 1928 negli Stati Uniti, ma in Italia hanno una storia a sé ricchissima, con ottimi autori che producono per l’omonima rivista *Topolino* nata nel 1932 e ancora oggi molto seguita.

La prima innovazione rilevante è del 1949: la veste editoriale si trasforma e si passa dal “lenzuolone” (grandi pagine simili al *Corriere dei Piccoli*) al formato *pocket* che conosciamo oggi.

Moltissimi i personaggi noti dell’universo Disney: *Topolino*, *Minni*, *Pippo*, *Gambadilegno*, *Eta Beta*, quindi la banda dei paperi con *Paperina*, gli intraprendenti nipotini *Qui*, *Quo*, *Qua*, il fortunato cugino *Gastone*, *Nonna Papera*, l’inventore *Archimede Pitagorico* e i famosissimi *Paperino* e suo zio *Paperone*.

In tempi recenti la Walt Disney Italia ha introdotto, sempre con l’apporto di autori italiani, nuove testate e personaggi; una di queste, *W.I.T.C.H.*, ha ottenuto un incredibile successo: venti milioni di copie vendute all’anno, di cui 250mila in Italia.

Le motivazioni di questo successo sono molteplici: innanzi tutto la scelta dei personaggi (cinque ragazzine dalla vita normale, che si trasformano in supereroine per combattere il male), ma anche un linguaggio moderno che piace ai giovani e soprattutto la capacità di rappresentare i problemi collegati al passaggio da bambina ad adolescente.

Nel settore delle riviste a fumetti, sono da citare anche le popo-

lari *Lancio Story* e *Skorpio* (1975), ancora oggi in edicola, che fanno scoprire in Italia il sorprendente e prolifico fumetto argentino (*Les Historiettas*), con il suo sterminato numero di autori e disegnatori: Alberto Breccia, Solano Lopez, Carlos Roume, Mandafarina, Altuna e gli sceneggiatori Hèctor Germàn Oesterheld, creatore della bellissima saga dell'*Eternauta* (1969) e Robin Wood, con il suo personaggio *Dago* (1981).

Altra rivista “apripista” del fumetto italiano è stata *Orient Express* (1982-85), diretta da Luigi Bernardi che ha saputo coagulare intorno a sé nuovi autori italiani proposti anche all'estero: tra i più importanti, ancora in attività, Saudelli, Rotundo, Micheluzzi, Cavazzano, Serpieri, Ferrandino, Magnus, Manara, Panebarco e il già citato Tiziano Sclavi che di lì a poco inventerà il suo *Dylan Dog*.

Gli innovatori

Gli autori italiani di fumetti, che hanno portato questo genere ben al di là dei suoi ordinari confini, sono stati alcuni grandi raccontatori. Ricordiamo Hugo Pratt, con la sua personalissima saga di *Corto Maltese* (fig. 6), personaggio un po' sul genere di quelli di Joseph Conrad, romantico eroe sempre pronto a battersi per cause perse in partenza. Le sue avventure sono ambientate negli anni della prima guerra mondiale, in posti esotici. Hugo Pratt lo crea nel 1967 e lo continua alternandolo ad altre narrazioni fino alla morte.



Fig. 6

Altro importante narratore è Gianluigi Bonelli (1908-2001), con il suo eroe tutto di un pezzo, *Tex Willer* (fig. 7), creato nel 1948 e tuttora in vita grazie ad un esperto gruppo di nuovi autori i quali, però,

solo con difficoltà riescono a seguire le orme dell'autore originario. Il personaggio, all'inizio tradizionale, ha sviluppato negli anni una sua epica molto italiana, che ha influenzato i cosiddetti *spaghetti*



Fig. 7

western, i cui autori certamente sono stati lettori adolescenziali, e non solo, del nostro. *Tex* è stato anche importante per aver proposto il “formato” del fumetto in edicola, il cosiddetto formato “Bonelli”, ora esportato in tutto il mondo.

Altro noto autore italiano è Andrea Pazienza (1956-1987), i cui personaggi (fig. 8) alienati, sovente criminali, e comunque quasi sempre ammantati di uno spericolato ed inimitabile umorismo, hanno influenzato non solo il fumetto, ma anche la letteratura, il cinema e la musica di più di una generazione. L'originalità di Pazienza è probabilmente irraggiungibile, avendo egli proposto, in poco più di un decennio, spunti, idee, suggestioni e innovazioni grafiche quante avrebbero potuto probabilmente riempire le opere di diversi autori.

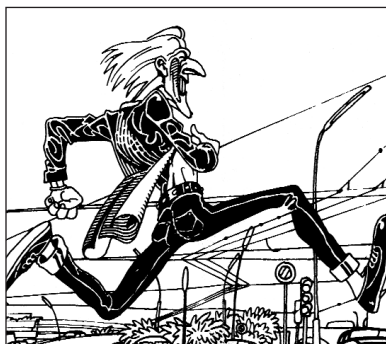


Fig. 8

La “scuderia “ Bonelli

Discorso più ampio merita anche la fortunata avventura di editore del già citato Bonelli. Al sempre presente *Tex* si aggiunge un nuovo fenomeno: *Dylan Dog* (1986) (fig. 9) di Tiziano Sclavi.

Quest'ultimo, aiutato da un nutrito gruppo di bravissimi disegnatori, propone un personaggio dalle connotazioni *horror* che diventa subito un fenomeno di costume, come a nessun fumetto in Italia era mai capitato prima. *Tex* e *Dylan Dog* restano i suoi maggiori successi, ma in realtà Bonelli produce nel corso degli anni una vasta "scuderia" di personaggi e "alleva" tanti nuovi autori. Le sue testate costituiscono una presenza fissa in edicola, con un alto tasso di gradimento tra i lettori, nonché punto di riferimento per chiunque voglia intraprendere il mestiere di *fumettaro*.



Fig. 9

Tra le testate di maggior rilievo: gli avventurosi *Martin Mystere*, *Mister No* e *Zagor*; i western *Ken Parker*, *Comandante Mark*, *Storia del West* e *Magico Vento*; i polizieschi *Julia*, *Nick Raider*, *Napoleone*; i fantascientifici *Nathan Never*, *Dampyr*, *Legs*, *Gea* e *Brendon*.

L'invasione giapponese

In tempi più recenti inizia inesorabile l'invasione giapponese. Attualmente le edicole sono dedicate soprattutto al fenomeno *manga*, il fumetto giapponese che presenta, tra l'altro, questo aspetto per noi insolito: quella che per noi è solitamente la prima pagina, in realtà è l'ultima, perché il senso di lettura è invertito. Altro problema nella presentazione di questi fumetti in Italia è dato dalla loro lunghezza: un buon *manga* è pubblicato in Giappone in volumi da quattrocento pagine, spesso settimanali, con l'intera storia che può svilupparsi su una mole di quindicimila pagine.

Nonostante queste difficoltà, il pubblico occidentale è ormai affezionatissimo ai *manga*: i ritmi serrati delle storie, le introspezio-

ni psicologiche e l'originalità grafica l'hanno avuta vinta anche sui problemi di cui sopra. Autori fra i più famosi sono Osama Tesuka, il cui personaggio principale è *Astroboy*, e il travolgente Go Nagai, responsabile del successo dei *robot-manga Mazinga* e *Atlas Ufo Robot*, che hanno affascinato intere generazioni di appassionati in Italia. Di epoca più recente è Akira Toriyama, con il suo personaggio di culto *Dragonball*, diventato popolarissimo anche grazie ad una fortunata produzione di cartoni animati.