

Daniele Barbieri

Il fumetto

I testi che seguono, scritti nel 1994, avrebbero dovuto costituire un volume antologico sul fumetto, pubblicato in una collana per la scuola media. Per ragioni indipendenti dalla volontà sia mia che dell'editore, la collana non fu mai avviata.

Li riporto come erano. Il volume avrebbe dovuto anche contenere illustrazioni e i testi a fumetti che qui sono presentati.

Sommario

Introduzione	4
Il linguaggio del fumetto.....	5
Che cosa vuol dire “linguaggio” del fumetto	5
La caricatura.....	6
Per imparare a riconoscere	7
I segni di espressione	7
Per imparare a riconoscere	8
I segni di movimento.....	8
Per imparare a riconoscere	9
Disegnare i movimenti	10
Per imparare a riconoscere	11
L'inquadratura	11
Per imparare a riconoscere	13
Inquadrature in fila.....	13
Per imparare a riconoscere	14
I fatti in fila.....	14
Per imparare a riconoscere	16
Le pagine	16
Per imparare a riconoscere	17
Le parole.....	18
Per imparare a riconoscere	18
Le parole nei balloon.....	18
Per imparare a riconoscere	19
Le parole fuori dai balloon.....	19
Per imparare a riconoscere	20
La storia di una storia a fumetti	21
Che cosa, come, quando e perché i fumetti	22
L'inizio	22
Il seguito.....	22
L'America fino a oggi.....	23
Gli altri paesi	25
Sezione antologica	27

Corto Maltese: La conga delle banane	27
Calvin e Hobbes	28
Mort Cinder: La nave degli schiavi.....	29
Dylan Dog: Patto con il diavolo.....	30
Spirit: Favole per delinquenti giovanili	31
Zorry Kid: Zic Zac	32
Hop-Frog	33
Pinky: Chi ha paura del mostro cattivo?	34
Omnibus per Vega.....	35
Harzak	36
Helter Skelter	37
Kamui	38
Lecture consigliate.....	39
Libri a fumetti	39
Italia.....	39
Gran Bretagna	40
Francia e Belgio	40
Argentina.....	41
Stati Uniti	41
Un'antologia	43
Libri sui fumetti	43

I n t r o d u z i o n e

Nei fumetti, come nei film, nei dipinti o nei romanzi, ci sono molte cose che spesso non vengono guardate, o, almeno, non ci si fa troppo caso. Non è che queste cose siano trascurate perché non le si vede (in realtà le si vede benissimo): la ragione è che normalmente chi legge un fumetto è più interessato alla storia che al modo in cui è fatta. In questo libro cercheremo invece di imparare a guardare i fumetti in modo da cercare di capire come sono fatti e perché possono essere così diversi tra loro.

Prima di incominciare vi proponiamo un piccolo esperimento: provate a disegnare una breve storia a fumetti su un tema a vostra scelta, oppure, se non siete bravi disegnatori, cercate di realizzarla insieme con un amico che sia bravo a disegnare. Scoprirete che, anche se il disegnatore è stato bravissimo, la storia a fumetti che avete disegnato è comunque molto meno bella di quelle che leggete sulle riviste di fumetti.

Il fatto è che, anche se saper disegnare è certamente importante per fare un buon fumetto, non basta assolutamente. E' capitato più volte che dei disegnatori bravissimi abbiano realizzato dei fumetti decisamente bruttini, quando ci si sono provati; mentre ci sono tanti disegnatori di fumetti che fanno fumetti discreti, e qualche volta anche belli, senza essere davvero degli ottimi disegnatori. Insomma, saper disegnare aiuta, ma non basta: bisogna conoscere le regole del fumetto, bisogna averne letti tanti e aver capito molte cose su come si fanno i fumetti. In questo libro cercheremo di spiegarne qualcuna.

Ancora un consiglio, prima di continuare a leggere. Leggetevi le storie a fumetti che trovate in questa antologia (probabilmente l'avete già fatto) e godetevele come siete abituati a fare. Poi, leggendo le prossime pagine, ritorneremo assieme su queste storie, e impareremo a guardarle con occhi un po' diversi.

Il linguaggio del fumetto

Che cosa vuol dire “linguaggio” del fumetto

Che cosa vogliamo dire quando parliamo di “linguaggio” del fumetto?

Pensiamo a che cosa vogliamo dire quando parliamo del “linguaggio delle parole”, cioè della lingua che usiamo tutti i giorni per parlare, per scrivere e per comprendere gli altri che parlano e scrivono. Siamo così abituati a parlare, e così bravi a farlo, che non ci accorgiamo nemmeno che seguiamo delle regole - anche quando non abbiamo studiato bene la grammatica.

Se qualcuno ci dice “Sgridando muratore signore”, capiamo forse che c'è o che c'è stata una lite tra un muratore e un signore di passaggio, ma non è chiaro quale dei due sta sgridando l'altro e quando è successo. Inoltre capiamo anche che la persona che ci ha detto questa frase non parla bene l'italiano, perché nessuno che sappia l'italiano si esprimerebbe così.

Per parlare bene l'italiano bisogna seguire certe regole. La ragione per seguire queste regole non è di far contenti i professori, ma è per farsi capire meglio, più rapidamente e più facilmente. Un linguaggio è fatto anche di un insieme di regole per produrre e mettere assieme dei segni con cui farsi capire.

Quando questi segni sono le parole, il linguaggio è la lingua italiana (o francese, o inglese e così via). Quando questi segni sono diversi dalle parole, abbiamo altri linguaggi, come quello del cinema, quello delle immagini, quello della musica, o come quello del fumetto. I segni del fumetto sono figure disegnate e parole.

Ci sono molte differenze tra il linguaggio delle parole e quello del fumetto, ma ce n'è una che ci riguarda più da vicino in questo libro. Sono molti secoli ormai, infatti, che la lingua viene studiata, e sono state scoperte tante delle sue regole. Queste regole sono state scritte nelle grammatiche, in modo da poter essere studiate, così che tutti possano imparare a parlare e scrivere meglio, ma anche a capire meglio chi parla e chi scrive.

Non è molto tempo, invece, che si studia il linguaggio del fumetto, e di vere e proprie “grammatiche” del fumetto non ne sono ancora state prodotte. Chi produce fumetti e chi li legge impara perciò a capire questo linguaggio soprattutto dall'esperienza, cioè leggendo e disegnando fumetti.

Però, qualcosa è stato fatto, ed esistono libri e manuali su come leggere e come realizzare i fumetti, ed esistono anche delle

scuole dove si insegna come creare dei buoni fumetti. In tutti i casi, comunque, per realizzare dei fumetti bisogna essere innanzitutto dei buoni lettori, e per essere dei buoni lettori bisogna imparare a vedere quelle cose che non sempre si vedono a prima vista.

La caricatura

Partiamo dalle cose più facili. Sappiamo tutti che esistono dei fumetti umoristici e dei fumetti “seri”, e sappiamo anche che di solito lo stile con cui sono disegnati i fumetti umoristici è molto diverso dallo stile “realistico” con cui sono disegnati i fumetti “seri”. I nasi dei personaggi dei fumetti di Jacovitti, per esempio, sono certamente diversi dal naso di Corto Maltese o di Dylan Dog.

Lo stile umoristico si basa infatti di solito su una tecnica di deformazione delle figure che si chiama *caricatura*. Fare una caricatura vuol dire rappresentare una figura (una figura umana, o di un animale o di una cosa o di uno sfondo) “caricando”, cioè aumentando, le sue caratteristiche più evidenti. Quando si fa la caricatura del viso di una persona nota, si esagera la dimensione del naso, oppure della bocca, o delle orecchie o degli occhi, o comunque di quello che nel viso reale si trova più in evidenza. Se il disegnatore è bravo, la figura disegnata sembra assomigliare molto alla persona in carne e ossa: eppure, a ben guardare, quella figura è mostruosa, e fa ridere proprio per quello.

I personaggi dei fumetti umoristici di solito non sono caricature di persone note: sono personaggi di un mondo in cui tutto è rappresentato come caricatura. Guardiamo *Helter Skelter* di Francesca Ghermandi. Il protagonista è la caricatura del poliziotto poco furbo, mentre il suo amichetto piccolino è la caricatura del ragazzino dispettoso (ma furbo); persino i razzi sono la caricatura dei razzi veri, e i soprammobili sono la caricatura dei soprammobili.

Helter Skelter e il suo amichetto sono così magri come nessun essere umano potrebbe essere nella realtà, eppure nel loro mondo appaiono del tutto normali. Non si nota nemmeno tanto che uno è un gatto e l'altro un cagnolino. (A proposito, com'è che ci sono tanti animali a fare da personaggi dei fumetti umoristici? Non sarà che si usano gli animali come caricature degli uomini?)

Dunque, perché le caricature fanno ridere? E perché nei fumetti umoristici sono rappresentati in forma caricaturale anche gli oggetti, persino quando non fanno ridere?

Le caricature fanno ridere perché ci fanno apparire diverse le cose che siamo abituati a vedere, mettendo in evidenza soprattutto i loro difetti e i loro aspetti ridicoli. E nei fumetti comici, anche gli oggetti sono rappresentati in forma di caricatura per dare l'idea di un intero mondo immaginario così deformato.

C'è però anche un'altra ragione, ancora più importante. Le caricature mettono in evidenza alcuni aspetti delle cose che sono quelli che ci colpiscono sempre per primi quando le vediamo, o che ci impressionano di più. Per questa ragione, le figure nei fumetti umoristici, anche se sono rappresentate in maniera meno realistica, sono però molto più facili e immediate da riconoscere che in quelli "seri". Fate la prova e confrontate *Helter Skelter*, o *Zorry Kid*, o *Calvin e Hobbes*, con uno qualsiasi degli altri fumetti che trovate in questo libro: dove è più facile capire quali sono i sentimenti e le reazioni dei personaggi, nei fumetti comici o in quelli seri? dov'è più facile riconoscere le situazioni e i movimenti?

E se ancora non siete convinti, provate a domandarvi come mai i fumetti per bambini piccoli non sono mai disegnati con uno stile realistico.

PER IMPARARE A RICONOSCERE

Per imparare a riconoscere il modo in cui si usa la caricatura, provate a cercare tra i fumetti che conoscete dei fumetti non comici (d'avventura, di fantascienza, polizieschi eccetera) che mostrano i loro personaggi come caricature, e dei fumetti comici dove di caricature non ce ne siano. Se riuscite a trovarli, osservateli con attenzione: che differenza c'è tra le caricature che ci sono in un fumetto comico e quelle di un fumetto "serio"; e che differenza c'è tra un fumetto comico che usa le caricature (quasi tutti lo fanno) e uno che non le usa?

I segni di espressione

Spesso, quando si parla del "linguaggio dei fumetti", si fa riferimento quasi solo ai cosiddetti *segni d'espressione*. I segni di espressione sono quei segni che non rappresentano un oggetto o una figura, ma servono solo per dare più espressione a quello che succede: le goccioline attorno alla testa di un personaggio imbarazzato o impaurito, il cappello che salta per lo spavento o per la rabbia, la forma del balloon diversa dal solito per esprimere il fatto che il personaggio pensa, oppure che sta urlando, oppure che la voce arriva per radio o per telefono, la lampadina sopra la testa di chi ha avuto un'idea, il tronco che viene segato per esprimere il suono del russare, e così via.

I segni di espressione sono sicuramente una parte interessante del linguaggio del fumetto, ma nel linguaggio del fumetto c'è molto, molto di più. Facciamo caso al fatto, per esempio, che nei fumetti “seri” i segni di espressione vengono usati pochissimo, e a volte non vengono usati proprio per niente. Eppure, c'è forse qualcuno che vuole sostenere che *Corto Maltese* non è un fumetto?

Domandiamoci invece perché i segni di espressione sono così frequenti nei fumetti umoristici e così rari in quelli “seri”. Se avete letto con attenzione il paragrafo sulla caricatura, la risposta non dovrebbe essere difficile.

A che cosa servono i segni di espressione? Servono per esprimere meglio, con più chiarezza, con più forza, delle situazioni, ma servono anche per esagerare certi effetti, facendo apparire la rabbia ancora più rabbiosa, la paura ancora più paurosa, l'imbarazzo ancora più imbarazzante, eccetera. Servono insomma per *caricare* degli effetti e delle situazioni, un po' come fanno le deformazioni delle figure che ci sono nel disegno caricaturale.

Per questo motivo i fumetti che fanno uso di segni di espressione risultano di lettura più facile e di effetto più immediato, ma risultano anche più esagerati e innaturali. Questo va benissimo per i fumetti umoristici, ma potrebbe non funzionare nei fumetti di avventura o di fantascienza o polizieschi - a meno che non ci vogliano essere dei risvolti comici anche in questi fumetti.

PER IMPARARE A RICONOSCERE

Per imparare a riconoscere i segni di espressione, provate a fare un elenco di tutti i segni di espressione che trovate nei fumetti che conoscete, e a spiegare il significato di ognuno.

Se conoscete i fumetti giapponesi, fate lo stesso anche con qualcuno di loro. I segni di espressione dei manga sono gli stessi dei fumetti occidentali? Oppure ce n'è qualcuno di più (o qualcuno di meno)? E vogliono esprimere le stesse cose?

I segni di movimento

I *segni di movimento* sono un parente molto stretto dei segni di espressione. I segni di movimento sono quelle linee che servono per esprimere con maggior forza il movimento delle persone o degli oggetti. Li troviamo più o meno in tutti i tipi di fumetti, ma sono molto più frequenti in certi generi che in altri, sia umoristici che no.

Lo scopo dei segni di movimento è abbastanza simile a quello della caricatura e dei segni di espressione, ed è cioè quello di migliorare la riconoscibilità e aumentare perciò l'efficacia dell'immagine. Ma i segni di movimento non producono effetti umoristici come fanno le caricature e molti segni di espressione, anche se il modo in cui alcuni autori li utilizzano può essere decisamente umoristico: lo si può vedere infatti nelle pagine di Jacovitti e Ghermandi.

Ecco perché ci sono anche tanti fumetti non umoristici che usano moltissimo i segni di movimento, specialmente quando al centro del racconto ci sono scontri e battaglie. I fumetti di supereroi, da Superman a l'Uomo-Ragno, e i fumetti giapponesi sono pieni di corse e combattimenti in cui viene dato più risalto ai movimenti facendo uso di questi segni.

Eppure, non basta mettere delle lineette dietro a una figura per dare l'impressione che il personaggio che essa rappresenta si stia muovendo. Provate a disegnare un personaggio immobile, o a ritagliarne uno già disegnato, e mettetegli alle spalle tutte le linee di movimento che volete. Per bene che vada, l'effetto sarà un po' pietoso, e vedrete qualcosa che assomiglia a un manichino rigido buttato avanti, un po' come se gli avessero messo dei pattini a rotelle.

Perché i segni di movimento siano davvero efficaci, bisogna insomma che già il personaggio dia di per sé l'impressione di essere in movimento. I segni di movimento *non danno* movimento a un personaggio, ma rafforzano, o esprimono più efficacemente un movimento che è già rappresentato nel personaggio. Questo si può vedere facilmente in tutti i fumetti dove i segni di movimento non sono utilizzati. Se guardate la storia di Moebius *Harzak*, che trovate in questo volume, vedrete che i personaggi sono quasi sempre in movimento, volando e correndo, ma non c'è neanche un segno di movimento in tutta la storia.

PER IMPARARE A RICONOSCERE

Le lineette che seguono le figure che si muovono sono il tipo di segno di movimento usato più frequentemente nei fumetti, ma ce ne sono anche altri. Per imparare a riconoscere come vengono usati i segni di movimento, provate a cercare, nei fumetti che conoscete, diversi tipi di segni di movimento. Spiegate poi che diversi tipi di movimento esprimono.

Per chi conosce i manga: fate lo stesso anche con qualche manga, e poi confrontateli con gli altri fumetti. Che cosa c'è di diverso?

Disegnare i movimenti

Come si fa allora a disegnare i movimenti, senza pensare se ci aggiungeremo poi i segni di movimento oppure no? Sembra facile, a prima vista: basta fermare in un istante del suo movimento un personaggio che si sta muovendo, e disegnarlo. Un po' come scattare una fotografia istantanea di una persona che cammina o corre o fa a pugni.

Ma le cose non sono facili come sembrano, e per capire perché vi propongo un esperimento. Se avete a disposizione un videoregistratore, inserite una videocassetta con un film d'azione e cercate una scena dove ci sia molto movimento: una scena, per esempio, dove i personaggi corrono, o lottano, o fanno a pugni. Adesso fermate l'immagine, e osservate attentamente quello che vedete; poi proseguite guardando un fotogramma per volta, osservando attentamente ogni immagine.

Immaginate di dover disegnare un fumetto in cui l'intera scena della lotta che c'è nel film (o qualsiasi altra cosa stiate guardando) sia raccontata in poche vignette. Nel film avete centinaia o migliaia di fotogrammi, che normalmente scorrono davanti ai nostri occhi, ma che ora state osservando uno per uno: dovete quindi scegliere quello da cui copiare l'immagine. Guardate attentamente: in tutti i fotogrammi vedete delle persone ferme in un attimo del loro movimento; ma davvero tutti i fotogrammi vi danno l'impressione che le persone si stiano muovendo?

In moltissimi fotogrammi probabilmente le persone vi sembreranno ferme in strane posizioni, che non rendono assolutamente l'idea del fatto che stanno lottando o correndo o facendo a pugni. Quindi, tutti questi fotogrammi sono da scartare. E quelli che restano, che tutti, più o meno, danno l'idea del movimento, sono ugualmente validi? Sicuramente no: ce ne saranno alcuni che ci fanno capire che i personaggi si stanno muovendo, ma che non ci fanno capire bene *come* si stanno muovendo, e ce ne saranno altri sicuramente migliori ma non ancora perfetti. Insomma, alla fine, resterete davvero con un piccolo numero di fotogrammi buoni per creare una vignetta che dia l'idea di quel movimento, e ancora dovrete scegliere tra quelli.

Il bravo disegnatore è quello che sa scegliere, o inventare, il momento perfetto per rendere l'impressione del movimento.

Spesso scegliere l'attimo precedente o quello successivo significa ridurre l'efficacia, e ottenere una vignetta più debole.

Questo non vale solo per i movimenti rapidi della lotta e della corsa, ma anche per i piccoli movimenti delle situazioni tranquille: c'è sempre un momento migliore degli altri per rendere l'effetto della scena che si vuole rappresentare. Provate a guardare, con il vostro videoregistratore, una scena con una persona che parla inquadrata da vicino, fotogramma dopo fotogramma: quanti sono i fotogrammi in cui questa persona vi dà davvero l'impressione di stare parlando? E quanti sono invece quelli in cui ha una faccia dall'espressione perfino un poco stupida, che non vi eravate mai accorti che potesse avere?

PER IMPARARE A RICONOSCERE

Per imparare a riconoscere l'efficacia dei disegni di figure in movimento, scegliete una sequenza di un fumetto a vostra scelta dove ci siano molte figure in movimento e molti segni di movimento. Fatene una fotocopia e provate a cancellare i segni di movimento. Senza segni di movimento, le figure sembrano ancora in movimento? Se il disegnatore è stato bravo, dovrebbero dare l'idea del movimento anche senza l'aiuto dei segni.

E che cosa succede se al posto di quei segni ne mettete altri, diversi, decisi da voi? E che cosa succede se i segni di movimento li mettete dal lato sbagliato delle figure?

L'inquadratura

Per creare delle immagini efficaci, non basta saper scegliere il momento giusto per rappresentare l'azione: bisogna saper scegliere anche lo spazio giusto.

C'è quindi un problema di *ambientazione* dell'azione, cioè su quale sfondo, o in che ambiente agiscono i personaggi di una vignetta; ma c'è, soprattutto, un problema di *inquadratura*.

”Inquadratura” è una parola che viene dal linguaggio di chi fa il cinema, e che vuol dire, letteralmente “quello che sta dentro il quadro”. Il “quadro” è quello che la cinepresa riprende, o *inquadra*. E' lo stesso problema che abbiamo quando scattiamo una fotografia: *inquadrare* qualcosa, e poi scattiamo la foto.

Supponiamo di voler fotografare o disegnare un uomo che parla con qualcun altro in mezzo a una strada. Le inquadrature possibili con cui riprenderlo sono tante: possiamo decidere di riprendere solo la bocca dell'uomo che parla (questo si chiamerebbe *dettaglio* o *particolare*), oppure solo il viso (e questo sarebbe un *primissimo piano*), oppure il viso fino alle

spalle (un *primo piano*). Possiamo invece decidere di inquadrarlo fino alla cintura (una *mezza figura*) oppure fino alle cosce (un *piano americano*), oppure tutto intero, dalla testa ai piedi (una *figura intera*). Se invece ci allontaniamo e riprendiamo l'intera scena, avremo un *campo medio*, oppure anche un *campo lungo*, se siamo lontani più di trenta metri, e le figure umane sono piccole e circondate dalla strada. Infine potremo avere anche un *campo lunghissimo*, se le figure sono rappresentate piccole piccole all'interno del paesaggio.

Inoltre, possiamo ancora decidere se riprendere l'uomo che parla con un'inquadratura *orizzontale*, cioè, come si fa la maggior parte delle volte, stando alla stessa altezza sua; oppure se riprenderlo *obliquamente*, cioè un poco più dall'alto (come se noi fossimo su una finestra) o un poco più dal basso (come se fossimo sdraiati per terra). Oppure, infine, potremmo ancora riprenderlo con un'inquadratura *verticale*, cioè direttamente da sopra di lui, come da un elicottero, o anche da sotto di lui: certo in questo caso è difficile immaginare un'inquadratura verticale dal basso, ma se invece di un uomo che parla dovessimo rappresentare un aereo che vola, l'inquadratura verticale dal basso sarebbe tra le più normali.

Come viene scelta l'inquadratura, visto che ci sono tanti modi possibili per mostrare la stessa scena? Be', così come c'è un momento migliore degli altri per rappresentare un'azione, c'è anche un'inquadratura migliore delle altre. Dipende, insomma, da che cosa si vuole esprimere.

Se vogliamo mettere in evidenza un'espressione del viso di un personaggio, non useremo un campo lungo, ma cercheremo di avvicinarci il più possibile, in modo da vederlo bene. Sceglieremo perciò un primo piano, o un primissimo piano, o addirittura un dettaglio: più si va vicini, e più si ottiene l'impressione di essere davvero "dentro" al personaggio.

Viceversa, se devo mostrare un momento di lotta, dovrò scegliere un'inquadratura abbastanza distante da lasciar capire che cosa succede. Un primo piano o un piano medio sarebbero troppo vicini, mentre un campo lungo renderebbe i personaggi troppo piccoli perché la scena sia efficace. Useremo quindi un campo medio o una figura intera, a seconda che vogliamo dare l'idea più dell'insieme oppure più dell'azione dei singoli.

L'inquadratura orizzontale è quella più neutra e normale. Se al suo posto utilizziamo delle inquadrature oblique dal basso o dall'alto rendiamo l'azione più espressiva. L'inquadratura obliqua

dal basso rende le figure più grandi e imponenti, facendo sembrare un po' giganteschi anche dei normali personaggi. L'inquadratura obliqua dall'alto dà l'idea che lo spettatore (cioè il lettore del fumetto) sia presente alla scena, come se spiasse da dietro una finestra o da sopra un cornicione. I fumetti d'azione giapponesi e i fumetti americani di supereroi sono pieni di inquadrature oblique, dal basso e dall'alto, e infatti cercano di coinvolgere i loro lettori in maniera molto più diretta dei fumetti europei.

PER IMPARARE A RICONOSCERE

Per imparare a riconoscere le inquadrature, prendete un fumetto che conoscete e provate a descrivere l'inquadratura usata in ogni vignetta. Tenete presente che nella stessa vignetta possiamo avere, per esempio, un personaggio in piano medio e, dietro di lui un campo lungo con altri personaggi: ogni vignetta può cioè avere diversi piani di inquadratura (non più di due o tre, di solito). Distinguate perciò le vignette che hanno un solo piano (o campo) di inquadratura da quelle che ne hanno più di uno.

Nella descrizione, osservate anche se l'inquadratura è orizzontale, obliqua o verticale, e in questi ultimi due casi, se è presa dal basso o dall'alto.

Inquadrature in fila

Che differenza c'è tra le illustrazioni di una storia illustrata e i disegni di una storia a fumetti?

Provate a confrontare le illustrazioni di un racconto illustrato e quelle di un racconto a fumetti. Se non avete già letto il racconto, le illustrazioni sono sufficienti a comprendere la storia? Di solito no. E perché? Semplice: proprio perché sono illustrazioni di un racconto fatto prima di tutto di parole, e vanno guardate mentre lo si legge.

Una storia a fumetti è un'altra cosa. Le storie a fumetti sono storie fatte di immagini, e sono prima di tutto le figure a raccontare, aiutate dalle parole che ci sono scritte accanto. Ma qualche volta non c'è neanche bisogno di parole, e le figure bastano da sole.

Il mestiere dell'illustratore e quello del disegnatore di fumetti, anche se sono parenti, sono due mestieri diversi. Quando si fanno le illustrazioni per un racconto, ogni illustrazione è una figura a sé, che va vista per conto suo, indipendentemente dalle altre. Invece, le immagini di una storia a fumetti sono tutte collegate in sequenza e sono vicine sulla pagina. L'illustrazione del racconto

non deve raccontare, ma solo *illustrare* una situazione, perché ci sono già le parole che raccontano. Invece, una vignetta di un fumetto è proprio un pezzetto di racconto, che ci fa vedere un momento della storia collegato al momento precedente e al momento successivo.

Che cosa vuol dire tutto questo, in pratica? Vuol dire che quando un autore di fumetti decide come fare una vignetta deve già aver pensato a che cosa c'è prima e a che cosa c'è dopo, e magari anche a tutte le vignette su una pagina. Quando si sceglie quale azione rappresentare, quale momento dell'azione immortalare sulla pagina e come inquadrarlo, bisogna decidere le stesse cose anche per le vignette vicine.

Per questa ragione non si disegnano le storie a fumetti improvvisando, ma c'è sempre una lunga fase di studio prima del disegno vero e proprio, come spieghiamo nel capitolo sulla storia di una storia a fumetti. Chi legge un fumetto non legge una vignetta sola e poi mette via il libro o il giornale, ma legge un'intera storia, o un'intera puntata. Quindi è l'effetto d'insieme quello che conta.

Provate a immaginare di aver scoperto che l'inquadratura a figura intera obliqua dal basso è la migliore per rappresentare gli avvenimenti della storia che volete disegnare. Ma se voi disegnatte tutte le vignette di un'intera storia con la stessa inquadratura, anche se vi sembra la più efficace, dopo un po' qualsiasi lettore finirà per trovarla noiosa! La varietà è necessaria anche nelle inquadrature, e una storia appare interessante e movimentata anche perché le inquadrature cambiano da una vignetta all'altra, e danno sempre l'idea di una situazione un po' diversa.

PER IMPARARE A RICONOSCERE

Ci sono fumetti dove l'inquadratura cambia molto da una vignetta all'altra. Altri fumetti, specialmente umoristici, tendono a mantenere la stessa inquadratura, oppure inquadrature molto simili in tutte le vignette. Provate a cercare dei fumetti dove l'inquadratura cambia spesso e degli altri in cui cambia poco.

Osservateli. Riuscite a farvi un'idea del perché certi fumetti usano sempre più o meno la stessa inquadratura?

I fatti in fila

Bisogna poi anche tener presente che ci sono tanti modi diversi per raccontare la stessa storia.

Leggete qui:

Cappuccetto Rosso va dalla nonna attraversando il bosco, viene mangiata dal lupo, ma poi arriva il cacciatore che uccide il lupo e la salva.

Come racconto della storia di Cappuccetto Rosso questo è un po' striminzito, però mi dice l'essenziale. Potrei anche scrivere:

La mamma di Cappuccetto Rosso la manda dalla nonna. Cappuccetto Rosso nel bosco incontra il lupo, che le domanda dove va. Il lupo corre a casa dalla nonna e se la mangia, e quando Cappuccetto Rosso arriva si mangia anche lei. Per fortuna un cacciatore li sente, entra in casa, uccide il lupo e salva la bimba e la sua nonna.

Ho raccontato la stessa storia, ma ho usato più parole. E potrei usarne ancora di più. La favola - quella vera - è molto più lunga di così, ci racconta più cose, ci fa tremare di paura (almeno quando siamo bimbi) e saltare di gioia, mentre questi due riassuntini non mi fanno provare un bel niente. Un bravo scrittore potrebbe anche riscrivere la favola (l'hanno fatto in tanti) facendola diventare ancora più lunga. Attenzione però: le storie troppo corte possono essere così corte che non c'è gusto a leggerle, ma quelle troppo lunghe, se l'autore non è bravo, possono diventare noiose.

Anche nei fumetti posso raccontare la stessa storia in maniera più breve o in maniera più lunga. Se conoscete un po' i fumetti giapponesi, provate a contare quante vignette vengono usate per rappresentare una corsa, o un combattimento. E poi fate la stessa cosa con un fumetto americano o europeo. Vedrete che nei fumetti giapponesi vengono usate molte più vignette, molte più pagine, per raccontare quello che nei fumetti occidentali occupa molto meno spazio. Non si può dire che cosa è meglio e che cosa è peggio: sono stili diversi, e ciascuno ha i suoi lettori.

Le differenze, comunque, ci sono. L'autore di una storia a fumetti decide sempre che ci sono degli avvenimenti più importanti e degli altri che ci devono comunque essere, ma con minore importanza. Gli avvenimenti più importanti meritano più spazio, più vignette, più pagine. Gli altri vengono raccontati più rapidamente.

Proviamo a immaginare di dover fare la versione a fumetti di *Cappuccetto Rosso*. Forse non sarà la vostra storia preferita, ma sicuramente la conoscete. Quali sono gli avvenimenti più importanti? Diciamo, l'incontro con il lupo nel bosco, l'incontro con il lupo a casa della nonna, e l'uccisione del lupo. Altri avvenimenti importanti, ma un po' meno sono: la mamma manda

la bimba dalla nonna, la bimba attraversa il bosco, il lupo corre dalla nonna e la mangia. Poi ci sono altre cose che possono esserci o non esserci, ma che non cambiano molto la storia: la mamma che prepara il cestino, Cappuccetto che raccoglie fiori nel bosco, il lupo che si traveste da nonna, e così via.

La nostra storia a fumetti avrà dunque poche vignette (magari una sola) con la partenza di Cappuccetto e l'arrivo nel bosco, molte vignette dove la bimba parla con il lupo, poche vignette con il lupo che corre dalla nonna e se la mangia, una vignetta sola con la bimba che arriva dalla nonna e molte vignette con il lupo travestito da nonna che parla con Cappuccetto. Alla fine, l'arrivo del cacciatore potrà essere raccontato con molte vignette, oppure magari anche con poche, ma più grandi.

Sì, perché anche la grandezza delle vignette conta.

PER IMPARARE A RICONOSCERE

Per capire l'importanza del numero delle vignette in una storia, provate a fare questo esperimento. Prendete un fumetto che conoscete bene, rileggetelo con attenzione, e poi fatene una fotocopia e ritagliate le vignette una per una. Adesso provate a ricostruire la stessa storia lasciando fuori alcune vignette - un po' come fare un riassunto.

Provate a rendere questo nuovo fumetto il più breve possibile, utilizzando il minor numero possibile di vignette; ma, attenzione, dovete usare le vignette che avete a disposizione, e la storia deve restare comprensibile, almeno nell'essenziale. Provate poi a rifarla un po' più lunga, qualche volta allungando certe scene e qualche volta allungandone altre: la storia sarà sempre la stessa, ma qualcosa cambierà ogni volta nell'effetto complessivo. Che cosa?

Le pagine

Ci sono fumetti che sono fatti di vignette tutte uguali, altri che hanno vignette all'incirca della stessa dimensione, e altri ancora dove ci sono vignette piccolissime di fianco a vignette grandissime. Perché?

Nei film non si può cambiare la dimensione e la forma dello schermo: tutte le scene, dall'inizio alla fine di un film sono inquadrature nello stesso rettangolo. Invece, le vignette di una storia a fumetti possono variare di grandezza e di forma quanto si vuole. Ci possono essere vignette grandi e piccole, rettangolari e quadrate, a forma di trapezio o di triangolo, o anche di cerchio o di ellisse; e ci possono essere anche vignette senza bordi, oppure di forma irregolare.

L'unica limitazione è data dal fatto che le vignette stanno una di fianco all'altra sulla stessa pagina. Quindi, se fate una vignetta molto grande e ce ne volete mettere delle altre, queste saranno per forza piccole. Se una vignetta ha il bordo curvo o irregolare, quella di fianco non potrà essere perfettamente regolare, e così via.

Per questa ragione, se non si vogliono fare le vignette tutte uguali, una pagina a fumetti va progettata nel suo insieme, decidendo che cosa fare più grande e che cosa più piccolo, decidendo se fare vignette regolari o irregolari.

Ma perché si fanno vignette più grandi e vignette più piccole, e perché si fanno vignette di forma diversa?

Qualche volta una vignetta un po' più grande serve solo per farci stare un po' più cose. Se devo far vedere una tavolata di persone che discutono o che mangiano, una vignetta più grande mi permetterà di non riempire troppo il mio disegno di tante piccole figure. Ma in molti altri casi non ci sarebbe un vero bisogno di ingrandire la vignetta.

In questi casi, che sono tanti, una vignetta più grande è un po' come una parola o una frase sottolineata, oppure scritta più in grande. L'autore ci vuole far capire che sta dicendo una cosa importante, e ce la fa vedere bene, in grande, da vicino. Qualche volta si tratta di un avvenimento importante, qualche altra volta della presentazione di una situazione, che deve essere capita bene per capire bene anche il seguito.

Le vignette di forma irregolare vengono invece usate spesso per dare un'impressione di movimento anche alla pagina, e non solo ai personaggi rappresentati nelle vignette. Le pagine piene di forme curve o a zigzag sono più adatte, qualche volta, per raccontare delle storie piene di combattimenti e di colpi di scena.

PER IMPARARE A RICONOSCERE

Per imparare a capire perché certe vignette sono più grandi delle altre, o hanno una forma diversa, scegliete un fumetto che conoscete e cercatevi le vignette molto grandi o molto piccole o molto diverse dalle altre. Guardate ciascuna di queste vignette: la vignetta è più grande (o più piccola, o di forma strana) solo per farci stare più figure, oppure mostra un momento importante della storia? Provate a descrivere, per ogni vignetta diversa dalla media delle altre, la ragione per cui è così.

Le parole

Quasi tutti i fumetti non sono fatti soltanto di immagini: ci sono personaggi che parlano e ci sono testi, più o meno brevi, che raccontano o commentano, dentro o fuori dalle vignette.

Ci sono però fumetti muti, cioè del tutto senza parole; ci sono fumetti che hanno solo parole pronunciate dai personaggi, e nessun commento esterno ai balloon; ci sono fumetti che hanno solo racconto o commento esterno, e questo commento esterno qualche volta comprende perfino le parole dei personaggi (che non hanno balloon, quindi); ci sono fumetti che hanno parole di tutti e due i tipi, a volte in quantità che ci sembra normale, a volte strapieni di testo verbale.

Perché ci sono queste differenze? E che differenza c'è tra raccontare a fumetti usando le parole e non usandole?

E' importante distinguere tra le parole pronunciate dai personaggi e quelle che servono a raccontare o a commentare gli avvenimenti, che si trovano fuori dai balloon. Le parole pronunciate dai personaggi fanno parte della scena, fanno parte dello stesso mondo immaginario in cui i personaggi vivono. Le altre parole sono invece parole di chi racconta, un po' come le parole di un romanzo.

Oltre a queste parole, ci sono i *rumori*. I rumori, nel fumetto, sono sempre degli oggetti un po' particolari, che i bravi disegnatori sanno caricare di espressività, facendoli più grandi, o più colorati, o addirittura tridimensionali. Il modo in cui un rumore viene scritto è importante per dare l'idea di quanto è forte, o vicino, o lontano e così via. Per questo i rumori sono un po' parenti alla lontana dei segni di espressione, e vengono usati per rafforzare l'effetto di certe situazioni.

PER IMPARARE A RICONOSCERE

Per imparare a riconoscere il modo in cui si usano i rumori nel fumetto, prendete alcuni fumetti umoristici e alcuni "seri". Osservate i rumori che ci sono negli uni e negli altri e spiegate se trovate delle differenze.

Le parole nei balloon

Le parole nei balloon sono sempre pronunciate (o pensate) da qualcuno. Possono essere poche oppure tante. Quando sono tante, soprattutto nei fumetti degli anni più recenti, sono spesso suddivise tra diversi balloon collegati tra loro.

Abbiamo visto qualche pagina fa che le immagini del fumetto, anche se sono ferme, possono rappresentare delle scene che durano del tempo. Quando viene raffigurata una lotta,

l'immagine mi mostra una sola posizione dei personaggi, ma quella posizione mi fa comprendere tutto il loro movimento, e la vignetta raffigura una durata che è lunga quanto quel movimento.

Anche i dialoghi servono per “fare durare” le vignette. Una vignetta in cui ci sono dei personaggi che parlano rappresenta una scena che dura tanto tempo quanto durano le loro parole. Anzi, sono soprattutto i dialoghi a fare durare le vignette: i movimenti durano quasi sempre di meno delle parole dette dai personaggi.

Se amate i fumetti di supereroi americani, approfittatene per verificare quanto durano i loro dialoghi. Scoprirete che nelle scene di combattimento, mentre si svolgono movimenti rapidissimi, colpi e controcolpi della durata di pochi decimi di secondo, i personaggi si scambiano lunghi messaggi di sfida, che non riuscirebbero mai a pronunciare se fossero davvero così veloci. Come si spiega? Be', non sempre la realtà del mondo dei fumetti coincide con quella in cui viviamo, nemmeno nello scorrere del tempo; e quando siamo abituati a veder succedere qualcosa non ci accorgiamo nemmeno se quel qualcosa è impossibile.

PER IMPARARE A RICONOSCERE

Prendete qualche fumetto che conoscete e confrontate i dialoghi dei personaggi. Sono tutti lunghi più o meno allo stesso modo, o ci sono delle differenze?

Provate a immedesimarvi nei personaggi di una storia a fumetti, e a recitare le loro parole come se voi foste loro. In questo modo, avrete un'idea di quanto dura la scena che è rappresentata in una vignetta che contiene dei dialoghi.

Le parole fuori dai balloon

Fuori dai balloon ci sono parole che non sono pronunciate dai personaggi, ma che servono per raccontare meglio la storia. Ci sono semplici espressioni come “Un'ora dopo”, ma anche racconti più dettagliati, che in alcuni fumetti accompagnano tutte le vignette.

Perché ci sono fumetti che non hanno parole fuori dai balloon, e altri invece che ne hanno moltissime? Per capire il perché bisogna tenere presente che il fumetto è un linguaggio che ha delle parentele: da un lato è parente del cinema, perché come il cinema racconta con le immagini, dall'altro è parente della letteratura, perché come i romanzi è stampato su carta e fa uso delle parole scritte.

Allora, i fumetti che non hanno parole fuori dai balloon vogliono assomigliare un po' di più al cinema, mentre quelli che

ne hanno moltissime vogliono assomigliare un po' di più ai romanzi. Perché? Perché il cinema è al giorno d'oggi il linguaggio con cui si costruiscono i nostri sogni e le nostre avventure. E la parola scritta è il linguaggio con cui sono state tramandati i miti e le leggende, e con cui si fanno i romanzi, su cui tanta gente ieri e oggi vive fantasie e riflessioni.

Se leggete la storia di *Hop-Frog* riportata in questo libro, che Dino Battaglia ha tratto da un racconto di un grande scrittore come Edgar Allan Poe, ci troverete parecchio testo fuori dai balloon. L'autore ha scelto di fare così per ricordare ai lettori che quello era un testo letterario. Viceversa, la storia *Harzak* di Moebius è del tutto senza parole, come un film in cui nessuno apre bocca, tutta fatta di movimenti e di volo.

Questo vale per i fumetti che non sono comici. In molti fumetti umoristici infatti c'è pochissimo testo fuori dai balloon, anche se questi fumetti non hanno nessuna somiglianza con il cinema. Il fatto è che questi fumetti, di solito, non ne hanno bisogno: le storielle sono così brevi che non c'è nient'altro da spiegare oltre a quello che si vede.

PER IMPARARE A RICONOSCERE

Per imparare a capire a che cosa servono le parole fuori dai balloon, prendete un fumetto che non ne abbia. Fatene una fotocopia, così non rovinare l'originale, e poi provate ad aggiungerci dei brevi commenti nei punti in cui vi sembra che ci potrebbero stare. Potete aggiungere commenti brevi come "Un'ora dopo", oppure "Nello stesso tempo in un altro posto", e così via; oppure potete aggiungere anche commenti più elaborati, come brevi spiegazioni della situazione, così come succede in molti fumetti. Alla fine confrontate il vostro lavoro con il fumetto originale. La storia raccontata è naturalmente la stessa, ma qualcosa è cambiato. Che cosa? Forse il fumetto è più facile da capire per uno che lo legge la prima volta, ma non avrà perso un po' nell'efficacia?

La storia di una storia a fumetti

La storia di una storia a fumetti è molto più lunga di quello che di solito si crede.

Si comincia con l'idea di un racconto, che viene chiamata *soggetto*. Il soggetto è ancora un'idea non sviluppata, o sviluppata solo in parte. A seconda dei casi, può essere un breve riassunto, oppure anche essere già abbastanza dettagliata. L'autore del soggetto viene chiamato *soggettista*.

Dal soggetto si passa poi alla *sceneggiatura*. La sceneggiatura è una descrizione molto precisa del fumetto che si vuole realizzare, dove si descrive il contenuto di ogni vignetta e tutto quello che i personaggi dicono, e inoltre tutto quello che deve essere scritto nelle vignette e tra una vignetta e l'altra. L'autore della sceneggiatura si chiama *sceneggiatore*.

A questo punto si può iniziare a disegnare. Prima di tutto le pagine a fumetti vengono realizzate a matita, e il disegnatore che *fa le matite* (cioè che realizza a matita i disegni) deve decidere inquadrature e posizioni dei personaggi, rispetto a quello che dice la sceneggiatura, magari qualche volta correggendo quello che vi trova scritto.

La maggior parte dei fumetti sono poi *ripassati a china*, per mezzo del pennino o del pennello, lasciando però bianchi gli spazi per le parole. Poi c'è la colorazione, quando serve, e infine il *lettering*, cioè la scrittura dei testi nei balloon e negli altri spazi lasciati apposta. Ci sono anche fumetti che, dopo le matite, vengono direttamente colorati, senza essere ripassati a china, in modo da avere effetti più somiglianti a quelli della pittura.

E' solo a questo punto che i fumetti possono essere stampati.

Tutte queste fasi possono essere realizzate da persone diverse. Nei fumetti americani di supereroi, per esempio, di solito sono autori diversi che realizzano soggetto e sceneggiatura, matite, chine, colori e lettering; e c'è perfino un'altra persona, l'*editor* o *supervisore*, che controlla che tutto funzioni. Nei fumetti europei, argentini e giapponesi, più spesso gli autori sono soltanto due, uno per soggetto e sceneggiatura e l'altro per i disegni.

Molti fumetti poi sono realizzati interamente da un solo autore.

Che cosa, come, quando e perché i fumetti

L'inizio

Il 7 luglio 1895 il supplemento domenicale del quotidiano americano *New York World* pubblicava la prima pagina a fumetti della storia. Non era ancora proprio il fumetto così come lo conosciamo oggi: si trattava di un'unica grande vignetta fitta di personaggi, in mezzo ai quali si trovava il protagonista della serie, *Yellow Kid*, il ragazzino giallo. Yellow Kid era giallo di pelle, perché era cinese, ed era vestito con un lungo camicione giallo.

Tutta questa insistenza sul giallo aveva una ragione. A quell'epoca la stampa a colori stava muovendo i primi passi, e il giallo era un colore molto difficile per la tecnologia che i giornali potevano utilizzare. Ma Joseph Pulitzer, il direttore del *New York World*, era riuscito a procurarsi per primo una macchina da stampa che il giallo lo stampava benissimo, e voleva che la cosa si notasse per bene.

Così la nascita del fumetto avvenne quasi per caso, grazie a un direttore di giornale intraprendente e a un disegnatore, Richard Outcault, che inventò un nuovo modo di raccontare situazioni di grande movimento e confusione. Il successo di *Yellow Kid* fu tale che in breve tempo nacquero moltissimi altri fumetti, e i giornali che li pubblicavano aumentarono moltissimo le loro vendite.

Per i primi dieci anni di vita i fumetti furono pubblicati esclusivamente sui supplementi domenicali dei quotidiani americani, che erano molto grandi e interamente a colori. Si rivolgevano a un pubblico fatto di adulti e di ragazzi, indistintamente.

Il seguito

Intorno al 1907 i fumetti incominciarono anche a essere pubblicati sulle edizioni normali dei quotidiani, sotto forma di piccole strisce in bianco e nero che uscivano ogni giorno. L'idea ebbe un tale successo che ancora oggi questo è uno dei modi principali di pubblicazione del fumetto in molti paesi (anche se in Italia non ha mai incontrato davvero i favori del pubblico).

Tra i fumetti che sono stati pubblicati sotto forma di strisce quotidiane ce ne sono di famosissimi, da *Topolino* (che poi ha trovato anche molte altre forme di pubblicazione) a *Popeye* (in italiano *Braccio di Ferro*), ai *Peanuts* (Linus, Charlie Brown

ecc.) a *L'uomo mascherato*, *Mandrake*, *Felix the Cat*, *Pogo*, *Doonesbury* e innumerevoli altri. Fino alla fine degli anni venti, tuttavia, i fumetti furono quasi soltanto umoristici: in America si chiamavano (e si chiamano ancora) “comics” o “funnies”, cioè “cose comiche” o “cose divertenti”.

Questo nome rimase anche quando incominciarono a nascere i fumetti di avventura. Si incominciò con *Tarzan*, nel 1928, al quale seguirono presto *Buck Rogers* e *Flash Gordon*, i primi fumetti di fantascienza, e poi *Tim & Spud* (in italiano *Cino e Franco*), *Brick Bradford*, *Jim della Jungla*. Il poliziesco fu un altro genere di grande successo, che incominciò con *Dick Tracy*, nel 1931, un fumetto che non ha mai smesso di essere famoso da allora, e che ha avuto moltissime traduzioni in film, di cui una molto bella di pochi anni fa.

Fu solo intorno alla metà degli anni Trenta che si incominciarono a pubblicare delle riviste dedicate interamente ai fumetti. Queste riviste non riuscirono però ad avere successo fino a quando, nel 1938, due giovani autori inventarono *Superman*, e lo presentarono sulle loro pagine. Con *Superman* i “comic book” (letteralmente “libri comici”, ma anche “libri a fumetti” perché nella maggior parte non c'è niente di comico: così si chiamano le riviste a fumetti negli Stati Uniti) diventarono di colpo la lettura preferita degli americani, vendendo milioni di copie.

In pochi anni, sull'onda di *Superman*, ci fu una vera invasione di “supereroi” nel fumetto americano: *Batman*, *Lanterna Verde*, *Freccia Verde*, *Capitan Marvel*, *Capitan America* e moltissimi altri videro la luce negli anni intorno alla Seconda Guerra Mondiale, in un momento difficile per l'America e per il mondo intero, in cui, almeno nella fantasia, la gente sentiva il bisogno di avere protettori invincibili, anche se fantastici, contro le forze del nemico.

Dopo la guerra, invece, per i supereroi fu il disastro. Una dopo l'altra le riviste che li avevano ospitati chiusero, e di molti di loro non si ricorda nemmeno il nome. Negli anni Cinquanta praticamente solo *Superman* e *Batman* continuavano a essere pubblicati.

L'America fino a oggi

Gli anni Cinquanta furono, in America, gli anni del fumetto dell'orrore. *Creepy*, conosciuto in Italia come *Zio Tibia*, era l'orrendo presentatore di una serie di storie dai toni macabri e umoristici assieme. Ma gli anni Cinquanta furono anche quelli della repressione politica: mentre nel mondo politico si cercavano

e condannavano migliaia di persone innocenti perché sospettate di collaborare con la nemica Unione Sovietica, nel mondo del fumetto americano lo psichiatra Fredric Wertham pubblicava un libro dal titolo *La seduzione dell'innocente*, che accusava i fumetti di istigare alla violenza i ragazzi e i bambini.

Per difendersi dalle accuse che venivano rivolte al fumetto, gli editori decisero di adottare delle regole molto strette, così strette che tutte le riviste più trasgressive dovettero chiudere: molti fumetti horror e tanti altri ancora furono costretti a sparire o a modificarsi profondamente. Per dare un'idea di quello che successe allora in America, basterebbe pensare che se una cosa del genere dovesse accadere in Italia oggi, non chiuderebbe solo *Dylan Dog*, ma persino certe storie che escono su *Topolino* non potrebbero essere pubblicate così come sono.

Gli anni Sessanta si annunciano con il ritorno dei supereroi. Nel 1961 Jack Kirby e Stan Lee creano *I Fantastici Quattro*, i primi di una lunga serie di personaggi che hanno poi portato al successo la casa editrice che li pubblica, la Marvel Comics. Questi nuovi supereroi erano un po' diversi da quelli che li avevano preceduti: meno potenti e più umani, si trovavano spesso ad affrontare anche i problemi di tutti i giorni, cose che a Superman, per esempio, non erano mai capitate.

Nonostante questi nuovi eroi fossero un po' meno "super", quando arrivarono gli anni della contestazione studentesca i lettori si dimenticarono un po' di loro, e per tutti gli anni Settanta li lasciarono nel dimenticatoio. Dalla fine degli anni Sessanta, infatti, le cose più interessanti del fumetto americano succedevano in quello che viene chiamato fumetto *underground* (ovvero "sottoterra", o "sotterraneo", perché veniva pubblicato al di fuori dei grandi circuiti commerciali, e fatto un poco in casa). Il fumetto *underground* era povero, ma si rivolgeva al pubblico colto e politicamente impegnato delle università.

I supereroi ebbero la loro riscossa a partire dagli anni Ottanta. La riscossa divenne esplosiva quando Frank Miller pubblicò la sua versione del Batman, *Il ritorno del Cavaliere Oscuro*, e quando, subito dopo, Alan Moore pubblicò *Watchmen*. Anche se si trattava di storie di supereroi, il loro protagonista non era più il superuomo senza macchia sul modello di Superman, e nemmeno il simpatico scavezzacollo sul modello dell'Uomo-Ragno. Miller e Moore scavavano nelle personalità e nelle problematiche dei supereroi per mostrare tutta la loro differenza e tutte le

implicazioni, positive e negative, della loro esistenza. Il fumetto di supereroi non è più stato lo stesso dopo di loro.

Anche se il fumetto underground è davvero tornato “sottoterra” negli anni Ottanta, dal suo mondo è nata una delle storie a fumetti più belle che siano mai state scritte: *Maus*, scritto e disegnato da Art Spiegelman alla fine degli anni Ottanta, ha vinto persino un grande premio letterario, di quelli che sono di solito riservati ai romanzi, dimostrando che anche a fumetti si possono produrre dei capolavori.

Gli altri paesi

Oltre agli Stati Uniti e agli altri paesi di lingua inglese, ci sono tre paesi nel mondo in cui il fumetto è stato particolarmente importante: la Francia, l'Argentina e il Giappone.

In Francia si considera Hergé (che in realtà era belga) il padre del fumetto francese. Il suo personaggio più famoso, Tintin, è ancora oggi uno dei più amati dai lettori di lingua francese. *Tintin* è un fumetto insieme comico e di avventura, ed è stato il primo di un intero mondo di personaggi, che vanno dagli avventurosi Blake e Mortimer, Michel Vaillant, Luc Orient, Dan Cooper agli umoristici Asterix, Lucky Luke, Spirou.

Negli anni Settanta un nuovo gruppo di fumettisti, Les Humanoides Associés (gli Umanoidi Associati), ha poi inventato un modo nuovo di fare fumetto, più duro, più politico, più adulto, e decisamente più fantastico e fantascientifico. Moebius, l'autore più noto del gruppo, è oggi uno dei fumettisti più famosi nel mondo, ma anche Jean-Claude Forest, Enki Bilal e Jacques Tardi restano tra gli autori più importanti della produzione francese.

In Argentina il fumetto è nato poco più tardi che negli Stati Uniti, e ha avuto una lunga storia. Ma solo dopo la guerra, dagli anni Cinquanta in poi, lo si è imparato a conoscere in Europa. Un gruppo di autori italiani, tra cui Hugo Pratt e Dino Battaglia, si era trasferito in quegli anni a Buenos Aires, in cerca di lavoro, e al suo ritorno in Italia portò con sé l'amore per il fumetto sudamericano. Tra le storie a fumetti argentine più famose in Italia c'è sicuramente *L'Eternauta* di Héctor Oersterheld e Francisco Solano Lopez, una lunga saga di fantascienza su un viaggiatore temporale esiliato dal proprio mondo. Ma sono tanti gli autori argentini (spesso dai nomi italiani) che sono conosciutissimi anche qui: dal grande vecchio Alberto Breccia, a suo figlio Enrique Breccia, allo sceneggiatore Carlos Trillo, ai disegnatori Oracio Altuna, Roberto Mandrafina, José Muñoz, agli umoristi Quino (l'autore di *Mafalda*) e Mordillo.

Anche in Giappone il fumetto inizia nei primi anni del secolo, e ha alle spalle una tradizione secolare di storie popolari illustrate. Oggi l'industria del fumetto giapponese è quella con il mercato più grande del mondo: ogni settimana le riviste di fumetti del sol levante vendono oltre 10 milioni di copie. Ci sono fumetti per ragazzini, per ragazzine, per adulti, fumetti erotici, fumetti di samurai, poliziesco, avventura: e tutto con uno stile particolare, molto diverso da quello occidentale, ma molto ben conosciuto ormai anche qui. Con una tale abbondanza di produzione e consumo, non c'è da stupirsi di trovare fumetti brutti e fumetti belli: *Akira*, di Katsuhiro Otomo, è un esempio piuttosto conosciuto in Italia delle grandi capacità degli autori giapponesi.

L'Italia, come la Spagna e altri paesi, si colloca in una seconda fascia di importanza tra i paesi dove si producono fumetti. Qui da noi le cose incominciarono intorno agli anni Venti, ma per molto tempo dei brevi testi in rima venivano posti sotto alle immagini, in sostituzione delle nuvolette. Una produzione italiana originale c'è sempre stata (basti pensare al geniale Jacovitti e a tutti i fumetti delle edizioni Bonelli, da *Tex* in poi), ma solo a partire dagli anni sessanta ha cominciato a far parlare di sé all'estero, quando Hugo Pratt ha creato *Corto Maltese* e Guido Crepax ha inventato *Valentina*. All'inizio degli anni Ottanta il fumetto italiano è stato al centro di un grande movimento di rinnovamento, che ha visto molti nuovi autori, come Andrea Pazienza, Massimo Mattioli e Lorenzo Mattotti.

Sezione antologica

Presentazioni dei singoli fumetti

Corto Maltese: La conga delle banane

Sceneggiatore e disegnatore: Hugo Pratt (Italia, 1971)

Corto Maltese è uno dei personaggi più noti del fumetto. Il suo autore, Hugo Pratt, è veneziano, ma ha abitato diversi anni in Argentina, insieme con altri fumettisti italiani che negli anni Cinquanta non riuscivano a trovare lavoro qui da noi.

Corto Maltese, marinaio e avventuriero, è stato creato nel 1967, come protagonista di un romanzo a fumetti che si chiama “Una ballata del mare salato”, una storia affascinante di pirati e di guerra nei mari del sud, tra Indonesia e Oceania. In seguito le storie che Pratt ha scritto e disegnato su Corto Maltese sono state tantissime. Questa è ancora tra le prime, e appartiene a un gruppo di storie in cui Corto è in sudamerica, alla ricerca di un tesoro che non sarà trovato.

In questa storia Corto Maltese viene coinvolto negli intrighi di una piccola repubblica latino americana, occupata di fatto da una potenza straniera che, davanti agli occhi del mondo, non ha più una scusa ufficiale per restare, e si attacca a ogni pretesto. Le piantagioni di banane sono il motivo reale dell'occupazione.

Sullo sfondo della storia c'è una rivoluzione che non si vede, dove tutto è al tempo stesso un po' reale e un po' assurdo, come anche le cose che succedono a Corto.

Osservazioni

Notate come l'atmosfera un po' assurda e irrealistica in cui si svolge la storia viene introdotta dalla scena iniziale, dove sembra che siano le pistole a parlare, e non si vede nessuno dietro di loro fino al combattimento mostrato nelle pagine successive.

Notate anche che non c'è testo di racconto fuori dai balloon, a parte le due righe nella primissima vignetta, che servono di commento al titolo. Se ci fossero delle parole a raccontare, queste rovinerebbero il senso magico degli avvenimenti che succedono uno dopo l'altro, in cui Corto si trova coinvolto senza sapere il perché: e anche noi, lettori, non capiamo bene che cosa stia succedendo, o perché queste cose succedono. La spiegazione, alla fine, è ancora una sorpresa, e non è meno magica del resto. Nessuno sa quanti anni abbia Bocca Dorata, la maga brasiliana a capo della rivoluzione...

Calvin e Hobbes

Sceneggiatore e disegnatore: Bill Watterson (Stati Uniti, 1993)

Calvin e Hobbes è sicuramente, tra i fumetti nati in America negli anni ottanta, quello che ha avuto il successo più travolgente. Si tratta di strisce quotidiane e tavole domenicali (come quelle che trovate qui): è cioè un fumetto fatto per essere stampato sulle pagine dei giornali di informazione, e non per le riviste dedicate ai fumetti.

Calvin è un bambino terribile con enorme fantasia. Hobbes è il suo tigrotto di pezza, ma Calvin lo vede come un vero tigrotto, suo amico e compagno di giochi. Realtà e immaginazione si mescolano continuamente in queste brevissime storielle.

Osservazioni

Notate come la forma e la dimensione delle vignette cambiano continuamente, in modo da poter sempre rendere la situazione nel modo migliore e più espressivo. *Calvin e Hobbes* è un fumetto pieno di movimento e anche i cambiamenti della forma delle vignette fanno la loro parte a creare l'effetto.

Notate che, con tutto il movimento che c'è in queste vignette, i veri e propri *segni di movimento* sono pochissimi. L'impressione di movimento viene creata tutta dal disegno e dalle posizioni dei personaggi. Non dimentichiamo che è soprattutto la vivacità di questi personaggi a rendere divertenti le storie: e la vivacità dei personaggi viene rappresentata anche attraverso le tantissime espressioni diverse della faccia di Calvin e degli altri.

Mort Cinder: La nave degli schiavi

Sceneggiatore. Héctor Oesterheld. Disegnatore: Alberto Breccia. (Argentina, 1963)

Mort Cinder è un personaggio misterioso, sovrumano. Ha vissuto innumerevoli vite, nei millenni. Infine ha incontrato e conosciuto il vecchio antiquario Ezra, con cui è andato ad abitare, e gli racconta le sue vite precedenti. In questa storia Mort ricorda un episodio di una sua vita da marinaio, all'epoca del commercio degli schiavi. E' una storia amara, con un finale ancora più amaro.

Oesterheld e Breccia sono stati gli autori di fumetti forse più importanti dell'Argentina, e hanno avuto molto successo anche in Italia. Oesterheld fu sequestrato dalla polizia al tempo della dittatura, nel 1977, e di lui non si è mai più saputo niente. Era stato l'autore di personaggi famosi, come l'Eternauta, e aveva scritto storie anche per Hugo Pratt. Breccia è morto nel '93, con la fama di essere il più grande disegnatore di fumetti nel mondo.

Osservazioni

Osservate le inquadrature delle vignette di questa storia. Quasi tutte le immagini sono prese da angolazioni un po' particolari, leggermente oblique dall'alto o dal basso. Il disegno è fitto di segni di pennino e pennello, che a volte creano delle composizioni quasi astratte.

C'è molto testo di racconto fuori dai balloon. Mentre Mort ci racconta la sua storia con le parole, le vignette ce la raccontano con le immagini: è come se ci fossero due racconti paralleli che si sostengono a vicenda. Ritornate alla storia di Corto Maltese, dove non c'erano parole fuori dai balloon, e osservate che effetto diverso si ottiene: là tutto è sospeso nella magia di cose che avvengono senza che nessuno sappia perché; qui c'è invece la memoria e la partecipazione nel ricordo a un fatto terribile.

Nota: il “kraal” è il villaggio.

Dylan Dog: Patto con il diavolo

Sceneggiatore: Tiziano Sclavi. Disegnatore: Attilio Micheluzzi (Italia, 1988)

Dylan Dog, l'“indagatore dell'incubo”, è il protagonista di un fumetto che è riuscito ad avere un grande successo presso il pubblico giovane, e anche un'ottima considerazione da parte della critica. Dylan Dog vive avventure in una Londra contaminata dal fantastico e dall'horror, in cui cose dell'altro mondo sembrano essere di casa.

Le storie sono sempre raccontate con un grande senso dell'ironia e del paradossale. Tiziano Sclavi, l'inventore del personaggio, e autore della maggior parte delle storie (mentre i disegnatori cambiano ad ogni episodio), ha saputo creare quasi un nuovo genere. Di solito, le storie di Dylan Dog sono molto più lunghe di quella che presentiamo qui, ma anche questa ci sembra un buon esempio dello stile “i veri mostri siamo noi” che è tipico di questa serie.

Osservazioni

Notate l'uso che viene fatto in queste pagine del testo fuori dal balloon: serve sempre (un po' come nella storia di Mort Cinder) per mostrare le parole di un personaggio, mentre la vignetta ci mostra che cosa è successo per mezzo dell'immagine (nell'ultima pagina è lo stesso Dylan Dog che racconta). Così ci sono, in queste poche pagine, due modi di raccontare diversi a confronto: quello senza parole fuori dal balloon e quello con. Il primo modo ci mostra le cose che succedono così come succedono; il secondo modo ci mostra altre cose collegate, ma viste attraverso gli occhi e la voce di qualcuno.

Spirit: Favole per delinquenti giovanili

Sceneggiatore e disegnatore: Will Eisner (Stati Uniti, 1947)

Le storie di Spirit sono la presa in giro delle storie con giustizieri mascherati che erano di gran moda in America negli anni Trenta e Quaranta (e che sono proseguite poi con le storie di Batman e di altri supereroi). La storia che trovate qui è un po' diversa dalle altre: infatti è anche la parodia della favola di Hänsel e Gretel. La favola viene riambientata nel mondo della piccola delinquenza, dove il padre è un povero rapinatore perseguitato dalla sfortuna e la matrigna cattiva è una dispotica ex ballerina, mentre Hänsel e Gretel sono due mini-delinquenti ai primi (fallimentari) passi.

Alla fine la giustizia trionfa, ma i bambini non sono diventati proprio degli angioletti.

Osservazioni

Anche la prima pagina (quella con il titolo) fa parte della storia, anzi è proprio quella che crea l'atmosfera, mostrando il ridicolo contrasto che c'è tra le parole pompose che vengono utilizzate e quello che invece dicono realmente. Poi, tutta la storia continua un po' sullo stesso tono: le parole fuori dai balloon raccontano la storia di Hänsel e Gretel con il tono di una vera favola, mentre le vignette ci mostrano facce e azioni da delinquenti. Riconosciamo gli avvenimenti della favola, ma sono, per così dire, "travestiti".

Il tono umoristico, da parodia, è rafforzato dall'uso di uno stile da disegno caricaturale, che amplifica gli aspetti un po' grotteschi delle espressioni dei visi e delle posizioni dei personaggi.

Zorry Kid: Zic Zac

Sceneggiatore e disegnatore: Benito Jacovitti (Italia, 1972)

Zorry Kid, un'evidente presa in giro di Zorro, è uno dei tantissimi personaggi inventati da Jacovitti, il più geniale e demenziale creatore di fumetti comici che l'Italia abbia avuto. Zorry combatte per salvare la Cosa, la California, dalle angherie del governatore don Pedro Magnapoco, e del suo capitano Perfidio Malandero, il quale viene puntualmente punito per le proprie sconfitte dalla figlia del governatore, Alonza Alonza detta Alonza, dallo schiaffone micidiale.

Le storie di Jacovitti sono una continua invenzione sia nelle parole che nelle immagini, piene di particolari, di segni di espressione e di segni di movimento. Fanno ridere perché raggiungono livelli di assurdità insuperabili, senza perdere però mai il filo del discorso.

Osservazioni

La rappresentazione dei personaggi - si vede benissimo - è in forma di forte caricatura, e vengono esagerate soprattutto le espressioni facciali. Ma provate a osservare come vengono realizzate queste espressioni così efficaci: guardate per esempio i baffi del capitano. Guardate come questi baffi cambiano in ogni situazione e sono sempre la parte più espressiva del suo viso. Nell'ultima vignetta, dove c'è il nonno, è addirittura la barba ad arrabbiarsi con il nipote.

Hop-Frog

Sceneggiatore e disegnatore: Dino Battaglia (da un racconto di Edgar Allan Poe) (Italia, 1971)

Anche Dino Battaglia, come Hugo Pratt, è nato a Venezia, e insieme a lui ha passato molti anni in Argentina a lavorare con Breccia, Oesterheld e altri fumettisti. Battaglia non ha creato quasi nessuna serie, ma ha realizzato moltissimi fumetti a storia unica, e tra questi, moltissime traduzioni a fumetti di racconti e romanzi.

La storia che trovate qui, *Hop-Frog*, di Edgar Allan Poe, è la storia di un buffone di corte che si vendica delle angherie e delle crudeltà del suo re, combinandogli uno scherzo crudele, e infine bruciandolo vivo.

Osservazioni

Notate che moltissime sono le vignette cui il bordo manca del tutto o in parte, ma nonostante questo non si fa mai confusione tra una vignetta e quelle vicine. In questo modo però, a volte i personaggi sembrano uscire dalla carta, e le scene risultano più vive.

Osservate anche l'attenzione molto particolare riservata al *lettering*, cioè allo stile con cui sono scritte le parole. Se guardate bene vi accorgete che lo stile con cui sono scritte le parole è lo stesso con cui sono disegnate le figure, con questi segni di pennino sottili e un po' eleganti. Provate a sostituire questo lettering con uno più normale e rovinerete metà dell'effetto di questa storia.

Pinky: Chi ha paura del mostro cattivo?

Sceneggiatore e disegnatore: Massimo Mattioli (Italia, 1987)

Pinky è un personaggio che Massimo Mattioli disegna da moltissimi anni per la rivista *Il Giornalino*, riscuotendo un grande successo. Sembra un personaggio per bambini, ma è un fumetto che può essere in realtà letto da tutti.

L'oggetto dell'umorismo di Mattioli sono le convenzioni e i luoghi comuni del fumetto, del cinema e di altri linguaggi. In questa storiella prende in giro le storie a fumetti con i mostri che vengono dallo spazio.

Osservazioni

Questa storia è piena di bellissimi rumori, di tante forme e dimensioni diverse. I forti rumori, insieme con i segni di espressione (anche quelli molto numerosi) servono ad aumentare l'espressività delle situazioni.

Osservate, nella prima pagina, che c'è un rumore che continua da una vignetta all'altra: sembra quasi che il rumore stia seguendo Pinky. Questa tecnica, che si trova in parecchi fumetti, di fare proseguire le figure di sfondo da una vignetta all'altra serve a dare l'idea della continuità della situazione.

Omnibus per Vega

Sceneggiatore: Jean-Pierre Dionnet. Disegnatore: Enki Bilal (Francia, circa 1975)

Dionnet e Bilal hanno fatto parte di un gruppo di autori francesi, gli *Umanoidi Associati*, che hanno inventato un nuovo modo di fare fumetto, e in particolare fumetto di fantascienza. Come si vede anche in questa breve storia, nei loro fumetti amano inventare creature incredibili, non senza una certa ironia.

Osservazioni

Notate come cambiano le inquadrature e le dimensioni delle vignette, soprattutto nelle due pagine centrali. A pagina 2 troviamo prima un piano medio, poi un primissimo piano e poi un primo piano. Ancora primo piano è la vignetta in cui compare la faccia di Topolino, mentre quella sotto è un campo medio. Nella pagina successiva ci sono anche tre dettagli, di cui due del viso del capitano e uno dell'allarme.

Nota: naturalmente tutti i nomi di esseri e oggetti alieni (come “idrosi”, “metlusiani” e “turpidie”) sono inventati. Nella terza pagina in basso compare la scritta “Alerte rouge”, che, in francese, vuol dire “Allarme rosso”.

Harzak

Sceneggiatore e disegnatore: Moebius (Francia, 1975)

Moebius, il cui vero nome è Jean Giraud, è l'autore più famoso del gruppo francese degli *Umanoidi Associati*, che negli anni Settanta ha rivoluzionato il fumetto. *Harzak*, la breve serie di cui fa parte questa storia, è uno dei suoi fumetti più famosi.

Tutte le storie di *Harzak* sono brevi e senza parole. Raccontano di un mondo alieno con la stessa familiarità con cui si racconta la passeggiata nel parco sotto casa, sempre con un pizzico di ironia. Sono disegnate con un'accuratezza che è rimasta esemplare e colorate con colori vivaci e suggestivi.

Oltre alla sua capacità di disegnatore, quello che ha reso famoso Moebius è la sua abilità nell'inventare modelli di storie del tutto diversi dal solito. Anche questa storia ci mostra un episodio che sarebbe molto poco significativo di per sé, se non fosse solo un pretesto per immergerci nella quotidianità di questa vita aliena - e per farci sorridere con la sua ironia.

Osservazioni

Questo è un fumetto pieno di movimento, eppure l'autore non ha avuto bisogno di usare nemmeno un segno di movimento. Ha preferito creare queste immagini, così elaborate da sembrare dei dipinti, dando a loro queste forme circolari, un po' come se fossero i bassorilievi ritrovati dove si mostrano avvenimenti di una civiltà lontana. In alcune pagine ha perfino aggiunto dei particolari decorativi esterni alle vignette, disegnati come se fossero di pietra.

Notate anche, al centro dell'ultima pagina, il primissimo piano del mostro rosso. E' la vignetta più piccola, ma si trova in mezzo ed è così diversa da richiamare l'attenzione del lettore più di tutte le altre. Naturalmente tutto il divertimento sta nel contrasto tra questa espressione spaventata del mostro, e quelle feroci delle pagine precedenti. Un po' come dire: la stupidità viene punita.

Helter Skelter

Sceneggiatore e disegnatore: Francesca Ghermandi (Italia, 1991 e 1993)

Helter Skelter è un poliziotto un poco tonto di un mondo del futuro, che si droga con le sardine, perseguitato dagli scherzi crudeli che gli combina il suo assistente. Nella prima di queste due brevi storie ha in consegna un feroce criminale, ispirato al personaggio di un notissimo film. Nella seconda, crede di sventare un'operazione malavitoso, ed è invece vittima dell'ennesimo scherzo del suo perfido amichetto.

La sua autrice, Francesca Ghermandi, è una giovane fumettista che ha già realizzato molte storie a fumetti, con diversi personaggi.

Osservazioni

Osservate, come in *Calvin & Hobbes*, la cura per le inquadrature, ma notate la grossa differenza tra i segni di quel disegnatore e i segni di questo. *Calvin & Hobbes* è disegnato con un segno nervoso e spezzettato, adatto ad esprimere la furia entusiastica del bambino; qui invece il segno è netto e continuo, e fa sembrare i personaggi quasi di gomma, un po' come in un cartone animato.

Kamui

Sceneggiatore e disegnatore: Sanpei Shirato (Giappone, 1982)

Protagonista di uno dei più famosi fumetti giapponesi di samurai, Kamui è un giovane guerriero senza padrone, in fuga e ricercato, che cerca un posto dove vivere tranquillo, ma è condannato a non potersi fermare da nessuna parte.

Le storie dei manga sono sempre molto lunghe, per cui abbiamo dovuto scegliere una sequenza di alcune pagine, che non ha perciò un inizio e una fine veri e propri. Vi si vede un uomo che taglia uno zoccolo al cavallo di un nobile, e che viene inseguito dai suoi soldati. Ma lui riesce a sfuggire, facendosi anche beffa di loro. Kamui, che assiste per caso alla scena, è ammirato dal suo coraggio e lo aiuta.

Una delle cose che colpiscono sempre, nei fumetti di samurai, sono i codici d'onore delle persone che vi compaiono, a volte così diversi dai nostri da essere difficilmente comprensibili. Inoltre, in tantissimi fumetti giapponesi, non è sempre facile capire chi sono i buoni e chi i cattivi. Che differenza, per esempio, con i fumetti americani, dove la differenza è sempre così marcata da essere quasi grottesca!

Osservazioni

La cosa da osservare in queste pagine è il ritmo e la rapidità dell'azione. Gli avvenimenti si succedono rapidissimi, e a volte basta un dettaglio per mostrare che cosa sta succedendo. Guardate la seconda vignetta della sesta pagina, dove si vede una corda legata a un rampino che vola, e fa inciampare tutti i soldati nella vignetta successiva. Non si vede chi lo lancia, e non è necessario che lo si veda: se lo si fosse mostrato si sarebbe rallentato il racconto, perdendo questo effetto di cose che succedono precipitosamente.

L'altra cosa da osservare è che, quando gli avvenimenti non sono più così precipitosi, anche il racconto rallenta ed è composto di più vignette di un normale fumetto europeo o americano. Nelle ultime pagine ci sono per esempio molte vignette senza parole che servono solo per farci comprendere la situazione, o per farci vedere quello che Kamui vede (come i paesaggi nell'ultima pagina). E' una tecnica che si ispira molto al cinema.

Lecture consigliate

Libri a fumetti

Italia

Altan

Ada nella jungla

Milano: Glénat Italia 1988

Altan non è solo un vignettista: ha infatti realizzato diverse storie lunghe a fumetti. *Ada* è la presa in giro di un romanzo d'avventura, dove la protagonista, giovinetta aristocratica inglese, esplora la giungla africana alla ricerca di un novello Tarzan, ma trova solo Africa, colonialismo e delusioni.

Benito Jacovitti

I fumetti di Jacovitti

Roma: Pietro Dami Editore 1974

Questo volume di grande formato raccoglie numerose storie a colori del più grande autore italiano di fumetti comici. Qualsiasi altro volume di Jacovitti è comunque una buona scelta.

Hugo Pratt

Una ballata del mare salato

Milano: Milano Libri-Rizzoli 1992.

E' la prima e più classica storia di Corto Maltese, un vero romanzo. Corto entra in scena legato ad una zattera alla deriva nei mari del sud, ed è coinvolto in una storia di corsari e di guerra sullo sfondo lontano della I Guerra Mondiale.

Hugo Pratt

Corte Sconta detta Arcana

Milano: Milano Libri-Rizzoli 1989

Una lunga avventura di Corto Maltese al confine tra Cina e Siberia, negli anni immediatamente successivi alla Rivoluzione d'Ottobre, quando le armate Bianche cercano di resistere all'esercito Rosso e tutta l'Asia nord-orientale è in mano ai Signori della Guerra. Una storia affascinante di treni corazzati, società segrete cinesi e generali tartari.

Tiziano Sclavi

Tutti gli incubi di Dylan Dog

Tutti i mostri di Dylan Dog

Milano: Mondadori 1991 e 1992

Questi volumi raccolgono alcune tra le migliori storie di Dylan Dog, nell'originale bianco e nero, e nel formato degli albi da edicola. Ma anche le storie che escono in edicola ogni mese sono di solito piuttosto belle.

Giancarlo Berardi, Ivo Milazzo

Ken Parker: Il respiro e il sogno

Milano: Parker Editore 1992

Questo volume presenta tre tra le più belle storie di *Ken Parker*, un western atipico, sviluppato, qualche anno fa, in una serie mensile omonima, e attualmente ripreso con l'ottima rivista *Ken Parker Magazine*.

Lorenzo Mattotti, Jerry Kramsky

Doctor Nefasto

Bologna: Granata Press 1991

Nefasto è uno scienziato malvagio che ha fatto scoperte straordinarie e le usa per creare problemi al mondo, ma per fortuna c'è qualcuno che lo combatte. Questa trama così ovvia per l'universo del fumetto è solamente lo spunto per una storia piena di invenzioni fantastiche e spiritose, non senza una vena di (seppur beffarda) malinconia.

Gran Bretagna

Sidney Jordan

Jeff Hawke (più volumi)

Milano: Milano Libri-Rizzoli, anni vari

Jeff Hawke è ritenuto da molti la più bella serie di fantascienza a fumetti, al tempo stesso tecnologica e poetica, avventurosa e colta. L'intera serie supera i 20 volumi, e vale la pena di leggerli tutti. Dal terzo al quindicesimo volume il periodo migliore.

Francia e Belgio

Hergé

Tintin nel Tibet

Roma: Comic Art 1991

Tintin va in Tibet a cercare un amico scomparso, tra i ghiacciai dell'Himalaya, i monasteri buddisti e lo Yeti. Forse la più bella delle storie di Tintin, ma i 23 volumi che costituiscono l'intera collezione dovrebbero fare parte di qualsiasi biblioteca per ragazzi.

Edgar Pierre Jacobs

Blake e Mortimer. Il mistero della Grande Piramide. La Camera di Horus

Roma: Comic Art 1988

Blake e Mortimer in Egitto alla ricerca del tesoro del faraone, in mezzo a intrighi, congiure, archeologi e misteri dell'antico Egitto. L'intera saga di Blake e Mortimer costituisce un classico del fumetto franco-belga.

René Goscinny, Albert Uderzo

Asterix e gli Elvezi

Milano: Mondadori 1988

Asterix e Obelix vanno in Svizzera, e hanno a che fare con le usanze della popolazione locale. Tutte le storie di questo fumetto giustamente famoso sono da consigliare. Un po' meno valide le ultime.

René Goscinny, Morris

Lucky Luke: Billy the Kid

Bologna: Alessandro Distribuzioni Editore 1990

Lucky Luke, l'uomo più veloce della sua ombra, si trova ad affrontare il famoso pistolero Billy the Kid. Come per altre serie, anche qui è difficile estrapolare un solo titolo, ed è difficile consigliare una scelta all'interno di una produzione tutta di altissimo livello.

Enki Bilal

La fiera degli immortali

Montepulciano: Editori del Grifo 1991

In una Parigi del dopobomba arriva un'astronave a forma di piramide contenente degli alieni che sono gli dei dell'antico Egitto, bisognosi di carburante e in conflitto tra loro. Horus, il dissidente, entra in simbiosi con l'umano Aristide Nikopol, un astronauta ritornato da un lungo viaggio compiuto in ibernazione, che non si sente a casa in questa realtà che non è la sua.

Argentina

Quino

Tutta Mafalda

Milano: Bompiani 1992

Anche se *Mafalda* è un po' passato di moda rispetto agli anni passati, resta ancora uno dei prodotti più intelligenti e pungenti che si possano leggere. Satira politica e quotidiana, godibile a tutte le età.

Alberto Breccia, Carlos Trillo

Chi ha paura delle fiabe?

Milano: Milano Libri-Rizzoli 1981

Alcune fiabe tra le più classiche, da *Cappuccetto Rosso* a *Cenerentola*, vengono rilette e riscritte in chiave moderna e sarcastica, dipinte con uno stile a collage che solo Breccia ha saputo portare a livelli così alti.

Stati Uniti

Winsor McCay

Little Nemo

Milano: Garzanti 1981

Little Nemo è uno dei grandi classici della storia del fumetto. Realizzato nei primi anni del secolo per i supplementi domenicali a colori dei quotidiani, racconta i sogni fantastici di un bambino nella terra di Slumberland.

Alex Raymond

Flash Gordon (più fascicoli)

Roma: Comic Art 1992 e segg.

Flash Gordon è uno dei fumetti più famosi della storia. Nato negli anni Trenta, la prima serie racconta delle avventure del protagonista sul pianeta Mongo.

Milton Caniff

Terry e i pirati (più volumi)

Roma: Comic Art, anni vari

Poco noto in Italia, Terry è un altro grande classico americano degli anni Trenta, fondamentale per tutto quello che è venuto dopo (Corto Maltese compreso). Storie di un giovinetto americano in Cina e nei mari del Sud, e poi come soldato della Seconda Guerra Mondiale.

Elzie Crisler Segar

Popeye (più volumi)

Roma: Comic Art, anni vari

Chi sia Braccio di Ferro è universalmente noto. Potrà sembrare strano, ma non è nato come un fumetto per bambini. Attenzione a non confondere il Popeye di Segar con tutto ciò che l'ha seguito, che non è all'altezza dell'originale.

Batman

Milano: Milano Libri-Rizzoli 1971

Antologia delle storie del Batman dalle origini agli anni Settanta. Fondamentale per comprendere il Cavaliere Oscuro e la sua evoluzione. Non sempre i racconti sono gran che, ma si tratta pur sempre di un pezzo di cultura della nostra epoca.

Superman

Milano: Milano Libri-Rizzoli 1971

Antologia delle storie di Superman dalle origini agli anni Settanta. Come sopra per *Batman*.

Frank Miller

Il ritorno del Cavaliere Oscuro

Milano: Milano Libri-Rizzoli 1989

Testo *cult* del nuovo fumetto americano, ci presenta la storia di un Batman invecchiato che riprende a lottare in una società che non lo accetta più come un tempo, e in cui anche la legge è decisamente contro di lui. La storia più epica degli ultimi vent'anni di fumetto americano.

Art Spiegelman

Maus (2 volumi)

Milano: Milano Libri-Rizzoli 1990-92

Maus è il primo fumetto ad aver ricevuto, negli Stati Uniti, un premio letterario. E' la storia dell'Olocausto ebreo raccontata da un sopravvissuto, in una dimensione poetica in cui le diverse razze in conflitto sono rappresentate come diverse specie animali: topini gli ebrei, gatti i tedeschi, maialini i polacchi e così via.

Will Eisner

La forza della vita

Milano: Glénat Italia 1990

Un romanzo a fumetti ambientato in America negli anni tra la grande depressione e la seconda guerra mondiale, che attraverso il racconto della vita di una famiglia dipinge un grande affresco della società americana di quegli anni.

Un'antologia

Il piacere della paura

a cura di Marcelo Ravoni e Valerio Riva

Milano: Mondadori 1973

Un'intelligente e commentata raccolta di fumetti dell'orrore e del mistero, realizzati dai migliori maestri di tutto il mondo.

Libri sui fumetti

I libri pubblicati sui fumetti non sono così pochi come si potrebbe credere, ma hanno il difetto di essere piuttosto specialistici, perché si rivolgono a un pubblico o di appassionati o di studiosi. Se dunque si eliminano i testi troppo specializzati e quelli non più in commercio, la quantità di libri che rimane è incredibilmente limitata. Tra questi segnaliamo:

Antonio Faeti

In trappola col topo. Una lettura di Mickey Mouse

Torino, Einaudi 1986

Un'analisi accurata del mito di Topolino, e del suo rapporto con la cultura e la società americana.

Giorgio Cremonini, Fabrizio Frasnèdi

Vedere e scrivere

Bologna: Il Mulino 1982

Un libro didattico sull'educazione alla comprensione del rapporto tra parola e immagini, in cui il discorso sul fumetto è solo una parte, ma molto intelligentemente integrata in un discorso più generale sulla letteratura, la fotografia, il cinema.

Andrea Sani

Fumettopoli

Firenze: Sansoni 1993

Un libro che racconta, analiticamente e con intelligenza, come nasce e viene costruita e stampata una storia a fumetti. Più in dettaglio, si sofferma sulla tipologia e le modalità delle sceneggiature.

Daniele Barbieri

I linguaggi del fumetto

Milano: Bompiani 1991

Un'analisi delle caratteristiche del linguaggio del fumetto, confrontate con caratteristiche analoghe in altri linguaggi.

Glossarietto

- balloon:** si chiama così la nuvoletta che contiene le parole dei personaggi, cioè il “fumetto” in senso stretto; chi parla di fumetti usa di solito ormai questa parola della lingua inglese (che vuol dire “pallone”, nel senso di “pallone aerostatico” o “mongolfiera”), perché se usasse la parola italiana “fumetto” si farebbe una gran confusione tra il fumetto nel senso del balloon e il fumetto inteso come linguaggio o come testo a fumetti.
- china:** è un tipo di inchiostro che viene usato per la realizzazione dei fumetti in bianco e nero; è utilizzato in tutti i fumetti eccetto che in alcune storie a colori dall'effetto molto pittorico.
- comic book:** è il nome americano, ma molto diffuso ormai anche da noi, degli albi a fumetti. La maggior parte dei comic book americani contiene storie di supereroi, ma all'inizio conteneva soprattutto storie umoristiche, da cui il nome, che in italiano vuol dire, letteralmente “libro comico”.
- comics:** è la parola inglese e americana per dire *fumetti*, ma è abbastanza usata anche in Italia. All'inizio, i fumetti erano soprattutto umoristici, per cui ebbero questo nome, che vuol dire, letteralmente “cose comiche”.
- frontespizio:** in molti fumetti, specialmente se si tratta di storie abbastanza lunghe, il frontespizio è la pagina che contiene il titolo della storia, che è di solito abbastanza diversa da tutte le altre.
- gabbia grafica:** se prendete una pagina a fumetti e svuotate tutte le vignette delle immagini, lasciando solo le linee di contorno, quello che resta è la *gabbia grafica* di quella pagina: quando si progetta una pagina a fumetti, sulla base di una sceneggiatura, la gabbia grafica è la prima cosa che deve essere decisa.
- inquadratura:** è il modo in cui viene ripresa una scena, più da vicino o più da lontano, da pari altezza o dal basso oppure dall'alto. Ogni tipo di inquadratura ha un nome; partendo dalle inquadrature da vicino per arrivare a quelle da lontano abbiamo: dettaglio o particolare, primissimo piano, primo piano, piano medio, piano americano, figura intera, campo medio, campo lungo, campo lunghissimo.
- lettering:** è l'operazione di scrivere le parole nei balloon e nelle vignette, ma indica anche lo stile con cui le parole sono state

scritte. La parola deriva dal verbo inglese “to letter”, che vuol dire “scrivere a mano”.

manga: è la parola giapponese per dire fumetti; da noi indica i fumetti giapponesi.

matita: tutti sappiamo che cos'è una matita, ma nel gergo dei fumettisti “fare le matite” vuol dire realizzare a matita una tavola a fumetti, che è il primo passo della realizzazione del disegno.

pagina domenicale: i quotidiani di molti paesi, in particolare gli Stati Uniti, pubblicano la domenica un supplemento a colori fatto solo di fumetti; di solito ogni serie occupa una sola pagina, o anche mezza pagina, che viene poi chiamata *pagina domenicale* o *tavola domenicale* nelle raccolte, per distinguere i fumetti che erano stati realizzati a questo scopo da quelli fatti per le *strisce quotidiane* e da quelli fatti direttamente per gli albi.

sceneggiatura: è la storia a fumetti prima di essere disegnata, o meglio è il progetto di una storia a fumetti. Le sceneggiature sono di solito abbastanza dettagliate, e descrivono già come dovranno essere fatte le vignette, oltre ai dialoghi e ai testi fuori dai balloon.

segni di espressione: sono tutti quei segni che servono, soprattutto nei fumetti umoristici, per dare più espressione alle situazioni. Per esempio le goccioline attorno alla testa per esprimere stupore o paura, le nuvolette per il furore, le spirali per i giramenti di testa, eccetera.

segni di movimento: sono tutti quei segni che servono a rendere più efficace la resa del movimento. Di solito sono linee che seguono la figura che si muove.

sequenza: si chiama sequenza una serie di vignette collegate tra loro dal racconto

serie: la parola serie viene usata in molti modi, anche molto normali, ma ha un significato particolarmente importante quando è intesa nel senso di *serie di episodi*, o *serie di puntate*. Moltissimi fumetti costituiscono delle *serie*: per esempio *Dylan Dog* (il fumetto, non il personaggio) è una serie, i fumetti di supereroi sono serie, e così via.

soggetto: è la prima idea di una storia a fumetti, scritta ancora approssimativamente e a grandi linee. A partire dal soggetto si scrive poi la *sceneggiatura*.

striscia (o, in inglese, ma usato anche in Italia, **strip**): i fumetti che vengono pubblicati tutti i giorni sui quotidiani,

specialmente quelli americani, sono pubblicati in *strisce* di vignette (di solito tre o quattro vignette). Le strisce possono essere *autoconclusive*, cioè che contengono dei brevi episodi che finiscono lì, come succede di solito con i fumetti umoristici, oppure in *serie*, cioè con un racconto che prosegue da un giorno all'altro e da una striscia all'altra, come succede con i fumetti non umoristici (e anche qualcuno umoristico).

supereroi: sono gli eroi con superpoteri dei fumetti americani, nati con Superman; tra i più famosi Batman, Capitan America, l'Uomo-Ragno, i Fantastici Quattro.

tavola: prima di essere stampate, le pagine di fumetti originali si chiamano *tavole*; si parla di *tavola a fumetti*, invece che di *pagina a fumetti*, anche, più in generale, quando si vuol fare riferimento all'opera del disegnatore e al suo stile.

vignetta: è la singola immagine del fumetto, di solito (ma non sempre) incorniciata da linee che la separano da altre vignette; quando però si parla di *vignetta umoristica* o di *vignetta satirica*, ci si sta riferendo a un linguaggio diverso da quello del fumetto, anche se strettamente imparentato, dove una sola immagine basta da sola e non viene messa in sequenza con altre.