

## Il fumetto in Italia

Il fumetto non vive una vita facile in Italia. A differenza di quanto accade in Francia - dove esiste una consapevolezza diffusa delle potenzialità espressive di questo mezzo di comunicazione, e di conseguenza un mercato di dimensioni ragguardevoli - in Italia il fumetto patisce ancora del pregiudizio che lo vuole sottoletteratura. Il mercato, anche nei momenti migliori, è di piccole dimensioni; e sovente la produzione stessa risente del pregiudizio, adeguandosi alle aspettative del pubblico.

Nonostante questo, l'Italia ha ripetutamente prodotto fenomeni di grande interesse per il mondo del fumetto - non di rado grazie anche all'interessamento del mercato francese, che ha permesso la sopravvivenza ad autori che altrimenti sarebbero stati schiacciati dalle contingenze economiche. La marginalità, e lo scarso interesse della grande editoria al fenomeno fumetto, è, nel bene come nel male, la caratteristica ambientale in cui gli autori italiani lavorano, approfittando della grande libertà inventiva che questo permette (molto maggiore che, per esempio, per gli autori francesi) ma patendo al tempo stesso dei rischi di un ambiente avaro di riconoscimenti.

Con questo quadro di fondo, il mercato e la produzione italiana sono contraddistinte da un andamento ciclico, con un periodo all'incirca decennale, caratterizzato solitamente da crisi della durata di tre-quattro anni e da riprese (a volte esplosive) quando un fenomeno risveglia l'interesse del pubblico. Essendo il pubblico italiano di lettori di fumetti composto soprattutto di adolescenti, è possibile che questo andamento ciclico corrisponda a un'alternanza di generazioni. Lo confermerebbe il fatto che i compratori delle due testate di successo pressoché costante da cinquant'anni a questa parte, *Tex* e *Topolino*, sono invece adulti<sup>1</sup>. Il momento in cui scrivo, il 1996, è caratterizzato da una crisi profonda, come fu del resto anche la metà degli anni Ottanta. Più indietro, gli andamenti si fanno più sfumati, ma è

---

<sup>1</sup>. Alla domanda su quali giornali di fumetti sia in grado di nominare, l'italiano adulto medio risponde generalmente con *Tex* e *Topolino*. Queste testate sono conosciute da tutti, e molto spesso la conoscenza non va oltre.

facile notare sia per gli anni Settanta che per i Sessanta, come gli eventi davvero innovativi coincidano grosso modo con la metà del decennio.

Gli anni Sessanta sono caratterizzati da due fenomeni in particolare: il fumetto cosiddetto "nero" e l'interesse del mondo intellettuale. Questi fenomeni si inseriscono in un quadro culturale che - nel complesso - considera apertamente il fumetto come un pericolo per l'infanzia, e nulla più. Negli Stati Uniti gli anni Cinquanta sono gli anni del libro di Fredric Wertham *Seduction of the Innocent*, che sparava a zero contro i comics accusandoli di corrompere la gioventù e di essere i principali responsabili del degrado morale e culturale delle giovani generazioni. La campagna pubblica e moralizzatrice che seguì la pubblicazione di questo libro costrinse alcune case editrici a chiudere, e le altre a correre ai ripari tramite la creazione di una authority e di un codice morale di autocontrollo. Con il *Comics Code*, e le pesanti restrizioni che esso comportava, il fumetto americano si rinchiuse in un tunnel di banalità e retorica da cui impiegò quasi trent'anni per uscire.<sup>2</sup>

In Italia gli echi degli eventi americani avevano trovato riscontro, e negli anni Cinquanta anche gli editori italiani avevano emesso un proprio codice di autocontrollo, visto che dal mondo politico la condanna moralistica del fumetto proveniva senza distinzione di partito. E' interessante confrontare, per esempio, le ristampe di *Tex* degli anni Cinquanta con gli originali del decennio precedente<sup>3</sup>: scompaiono spalle e gambe femminili scoperte, il linguaggio dei personaggi viene accuratamente ripulito da ogni espressione giudicata "pesante", viene alla meglio occultata o resa più incerta l'origine del personaggio Tex Willer, inizialmente fuorilegge per necessità (una sorta di Robin Hood del West) e solo in seguito ranger federale.

Nel quadro complessivamente grigio del fumetto italiano degli anni Cinquanta (un periodo in cui gli autori migliori emigravano in Argentina per poter lavorare) emerge un solo grande, grandissimo autore, Benito Jacovitti, tanto amato e divorato dall'infanzia e

---

<sup>2</sup>. Gli effetti del Comics Code si sono sentiti soprattutto nell'ambito del *comic book*, epico e avventuroso, e molto meno in quello della *comic strip* quotidiana e umoristica. Non a caso tra gli anni Cinquanta e i primi Ottanta le produzioni intelligenti e innovative si sono avute soprattutto in questo secondo ambito. Fa eccezione il fenomeno *underground*, ma quello si poneva per sua stessa natura al di fuori delle regole del *Code*.

<sup>3</sup>. Cfr. in merito Ermanno Detti, *Il fumetto fra cultura e scuola*, Firenze, La Nuova Italia, 1984.

tanto ancora oggi osannato dai suoi lettori di allora quanto stilisticamente isolato, ideatore di un genere che non ha fatto (o non poteva fare) scuola. Disegnatore e sceneggiatore di fumetti umoristici, Jacovitti aveva iniziato a lavorare sin da giovanissimo negli anni Quaranta, con grande successo dal primo momento. La sua comicità è allucinata e paradossale, ma travolgente per la quantità di invenzioni. I suoi personaggi (Pippo, Pertica e Palla, Cocco Bill, Zorry Kid e innumerevoli altri) sono sempre caratterizzati con la precisione e l'esattezza della caricatura, che esaspera i tratti salienti, e appartengono al mondo dei generi narrativi di massa; ma gli stereotipi di storia cui le storie di Jacovitti si ispirano si trovano ribaltati e scoperchiati, inseriti in un contesto in cui dalla terra sbucano salami e lische di pesce, in cui truculente amputazioni di parti del corpo rivelano interiora da barzelletta e in cui chi muore esclama, in napoletano, "Aggi a muri" (Mi tocca morire). Insomma un mondo in cui tutto, violenza compresa, viene esasperato e stravolto dal suo inserimento in un contesto di delirante parodia, e le peggiori efferatezze possono essere raccontate con esilarante leggerezza, perché chiaramente appartenenti al mondo dei generi narrativi, e non al mondo reale.

Jacovitti a parte, è in un contesto moralistico e bigotto che fa la sua apparizione *Diabolik*, nel 1962. Per la prima volta, e con chiara opposizione al moralismo dominante, il protagonista di un fumetto italiano è un cattivo, un criminale, che fa della lotta per la propria personale affermazione il tema del racconto. Non che *Diabolik* non sia un fumetto moralistico, ma la morale è rovesciata: i buoni sono stupidi o inetti e destinati a soccombere, ma anche i concorrenti del protagonista, non meno malvagi di lui, non hanno vita facile. La chiave del successo di *Diabolik* sta probabilmente proprio nel ribaltamento della morale, nell'offrirsi come via d'uscita al soffocante conformismo "buonistico" di tutti gli altri fumetti.

A *Diabolik* fecero rapidamente seguito una pleora di emuli, tanto che l'immagine del fumetto *nero* è quella che più facilmente caratterizza gli anni Sessanta italiani. *Diabolik* si contrapponeva alla morale corrente per l'esaltazione degli aspetti criminali (con evidente richiamo a Fantomas e a quel filone di letteratura di appendice), ma era molto pudico dal punto di vista sessuale. Con *Kriminal* e *Satanik*, i suoi emuli più famosi, anche la morale sessuale veniva abbondantemente sfidata, gettando benzina sul fuoco delle inevitabili condanne dei censori, preoccupati dell'impatto di questi testi sui loro lettori, in generale adolescenti. Negli anni che seguirono, buona parte del fumetto *nero* assunse forti

connotazioni erotiche, fino alla nascita di un vero filone pornografico, con marcate caratteristiche di genere. A tutt'oggi è ancora possibile trovare nelle edicole i fumetti porno nel formato che ha avuto origine in quegli anni, non molto diversi da come erano allora: le varie Messalina, Isabella, Jacula e Biancaneve (riveduta e corretta) hanno turbato a lungo i sogni erotici degli adolescenti italiani.

*Kriminal* e *Satanik* vanno ricordati non solo per essere stati i prodotti migliori del genere *nero*, ma anche perché rappresentavano le prime prove di una coppia di autori che avrebbero fatto storia nel fumetto italiano, prima congiuntamente, poi per vie separate. Max Bunker (Luciano Secchi) era lo sceneggiatore, e continua ad essere attivo ancora oggi come autore ed editore; Magnus (Roberto Raviola) disegnava le tavole, ed è scomparso pochi mesi fa. Magnus ha attraversato da protagonista il trentennio di cui ci stiamo occupando, percorrendo una via a cavallo tra il fumetto "popolare" e le produzioni più intellettuali, e apparendo negli anni successivi a varie e diversissime generazioni di giovani sempre come un maestro cui ispirarsi.

Non a caso il fumetto che chiude storicamente il genere nero, in forma di parodia, è *Alan Ford*, di Magnus e Bunker. Nato nel 1969, e stancamente vivo ancora oggi, ma abbandonato da Magnus dopo i primi cento numeri, *Alan Ford* racconta le gesta di uno scalcinato gruppo di agenti segreti, alle prese con un mondo assai più duro di loro. Certe espressioni di linguaggio e situazioni di questo fumetto sono diventate un fenomeno di costume, le cui eco sono ancora percepibili.

Il libro di Umberto Eco *Apocalittici e integrati*, pubblicato nel 1963, attribuisce per la prima volta al fumetto la dignità di un oggetto di studio e di analisi, non solo come oggetto sociologico, ma anche come oggetto estetico. Delle tre principali analisi di fumetti contenute nel volume, quella di Superman può forse essere ancora considerata come l'analisi di un fenomeno sociale, ma "Il mondo di Charlie Brown" e soprattutto "Lettura di Steve Canyon" sono analisi strutturali, né più né meno complesse e approfondite di quelle tradizionalmente dovute a un romanzo.

Le polemiche che il volume suscitò, e che anche analoghe posizioni di Elio Vittorini avevano suscitato, non impedirono la nascita della rivista *Linus*, nel 1965, il cui primo numero si apriva con un dibattito su questi temi, cui partecipavano Eco, Vittorini e Oreste del Buono. *Linus* nasceva con un programma preciso: far sapere ai lettori italiani, in

particolare quelli adulti e colti, che esisteva nel mondo una letteratura a fumetti di alta qualità, nel presente come nel passato. Il nome stesso era ispirato a quello di un personaggio della striscia *Peanuts*, di Charles M. Schulz, e oltre a *Peanuts* nei primi numeri si potevano trovare, tra l'altro, *Krazy Kat* di George Herriman, *Popeye* di Elzie Crisler Segar, *Pogo* di Walt Kelly, e una quantità di articoli sul fumetto e la sua storia, sempre attenti e documentati.

Il ruolo di *Linus* è stato cruciale per la formazione di una coscienza fumettistica nel pubblico italiano. Il suo aperto schieramento politico a sinistra, dalla fine degli anni Sessanta in poi, la rese una delle riviste di tendenza del mondo della contestazione giovanile, creando un'associazione tra fumetto e critica sociale o ribellione sociale che si sarebbe rivelata molto fertile pochi anni dopo.

A *Linus* fecero seguito numerose riviste che si ispiravano al suo modello, magari evitando, di solito, di marcare così decisamente la linea politica. Tra tutte vale la pena di ricordare *Eureka*, all'interno della quale Luciano Secchi (Max Bunker) ebbe un ruolo di rilievo progressivamente maggiore. Su queste riviste iniziarono ad apparire, in quegli anni, oltre a una selezione dei classici soprattutto americani e francesi, i migliori autori italiani.

Guido Crepax iniziò a pubblicare su *Linus* fin quasi dai primi numeri. Valentina non era la protagonista delle sue storie, all'inizio, ma solo un'importante comprimaria; il protagonista era Neutron, un uomo dagli strani poteri. Le storie erano una rivisitazione intellettuale di un genere che stava tra il supereroico e il nero. Ben presto, tuttavia, l'accento narrativo si spostò sul personaggio di Valentina, e il tema onirico-fantastico, appena accennato agli esordi, divenne progressivamente più forte. Per questa strada entrò nei fumetti di Crepax l'erotismo, che finì per diventare una delle dimensioni dominanti, e certamente quella per cui è ricordato dal grosso pubblico. Con i suoi fumetti, quasi sin dalle prime prove, Crepax delineò un modo di raccontare che faceva un uso molto libero e creativo delle potenzialità grafiche del mezzo: tagli di inquadratura giocati sull'interazione grafica tra le vignette; balzi temporali o tra diversi tipi di realtà (sogno, fantasia, ricordo, mondo reale) codificati attraverso modi diversi di contornare le immagini - secondo una pratica già esistente nel fumetto, ma portata da Crepax a livelli nuovi; montaggi giocati anche sulla dimensione relativa delle immagini, con lunghe sequenze di immagini piccolissime contrapposte ad altre sequenze di immagini di dimensione normale o maggiore, con funzioni narrative differenti. Non ultimo, fu importante anche l'ambiente di

appartenenza di Crepax, legato a un'intelleghenza milanese del mondo della moda e della fotografia (ma non solo), e quindi facile tramite fra quel mondo e quello del fumetto.

Una rivista importante attraverso tutti gli anni Sessanta è *Il Corriere dei Piccoli*. Si tratta di una testata storica per il pubblico infantile, attiva sin dai primi anni del secolo, reponsabile allora della prima introduzione dei fumetti in Italia, ma anche, per lungo tempo, conservatrice di una tradizione che dei fumetti diffidava almeno un poco, se non altro per apparire non diseducativo agli occhi di quel pubblico di padri di famiglia borghesi che ne erano da sempre gli acquirenti per i propri figli. Negli anni Sessanta *Il Corriere dei Piccoli* si lancia decisamente nel mondo del fumetto, abbandonando le ultime remore del decennio precedente, e pubblica, oltre a ottimi materiali francesi, il meglio degli autori italiani del periodo.

Hugo Pratt e Dino Battaglia, insieme a una nutrita pattuglia di giovani autori, erano emigrati a Buenos Aires all'inizio degli anni Cinquanta, restandovi per oltre un decennio. Negli anni Sessanta diventano la colonna portante del *Corrierino*, producendo un fumetto che cercava di sviluppare temi avventurosi per ragazzi (non esclusa una frequente e godibilissima didattica storica) con intelligenza e sensibilità grafica.

Pratt produce una quantità di cose interessanti, avventure fasciose di spirito conradiano dislocate in parti remote del mondo e del tempo, ma il balzo di qualità (e di successo) avviene a partire dal 1967, con la pubblicazione a episodi de *Una ballata del mare salato*, il cui protagonista è un marinaio dal nome di Corto Maltese. La *Ballata* viene pubblicata contemporaneamente su due riviste, *Il Corriere dei Piccoli* e *Sgt. Kirk*, una pubblicazione specializzata per un pubblico adulto, fondata dallo stesso Pratt, che, un po' nello spirito di *Linus* ma con l'occhio ai temi dell'avventura, accoglie le produzioni del gruppo degli argentini (compresi quelli veri, primo tra tutti Alberto Breccia), insieme a quelle degli autori americani che essi considerano i propri maestri, a partire da Milton Caniff.

Non vale la pena di dilungarsi sul successo di Corto Maltese, che è oggi uno dei personaggi a fumetti più noti nel mondo. Nel momento in cui uscì, quello che era davvero nuovo era il respiro letterario con cui si esprimeva: il paragone tra Hugo Pratt e Joseph Conrad non è peregrino. A loro e pochi altri è riuscito di farci vivere il senso dell'avventura in mondi esotici con un'intensità esente da maniera, e che purtuttavia sulla maniera letteraria è cresciuta. Tra le tante storie di avventura che si producevano e che si continuano a produrre, a fumetti o come romanzi, oppure - ancora di più - nel cinema, difficile è trovare

una capacità di portare il lettore a contatto col tema, di delineare i personaggi, di costruire gli intrecci pari a quella dimostrata da Pratt nella *Ballata* e in tante storie successive. A questo si dovrebbe aggiungere l'eccezionale capacità grafica, l'intuito del disegnatore-narratore, che con poche linee è in grado di caratterizzare al meglio una situazione, un'emozione. Il disegno di Pratt è forse la migliore espressione di un disegno specificamente fumettistico, sintetico e dinamico.

Ben presto Pratt approda sulle pagine di *Linus*, nel 1972, dove nel frattempo pubblicava già da tempo il migliore dei suoi colleghi di Buenos Aires, del *Corrierino* e di *Sgt. Kirk*, Dino Battaglia. Raffinato narratore già sulle pagine del *Corriere dei Piccoli*, Battaglia si distingue su *Linus* per l'invenzione di un genere, cioè la trasposizione a fumetti di opere letterarie. Negli anni, racconti di Poe, di Lovecraft, di Maupassant, di Hoffman, Büchner, Melville vengono resi a fumetti dal pennino di Battaglia. Non si tratta di un'operazione di volgarizzazione o di divulgazione: i lettori di *Linus* non ne avrebbero avuto bisogno, in linea di principio. Battaglia compie un'operazione analoga a quella del musicista Maurice Ravel che orchestra *I quadri di una esposizione* di Modesto Mussorski, costruendo un'opera nuova a partire dalle stesse note scritte dall'autore originario. I racconti di Battaglia sono veri esercizi di virtuoso del fumetto, capace di ricreare con strumenti grafici le stesse atmosfere che le parole creavano nell'originale, e in grado di aggiungere qualcosa al testo, come succede con ogni vera interpretazione.

Dal '75 pure Sergio Toppi arriva a *Linus* dal *Corriere dei Piccoli*. Per *Linus* anche Toppi inventa un genere, ma un genere grafico. Toppi crea storie emblematiche costruite per grandi tavole dal montaggio illustrativo, senza divisioni di vignette, ma con una dinamica tra le forme che ricostruisce l'andamento narrativo attraverso quello visivo. Fumetti difficili da leggere e raffinatissimi da guardare. In questo senso Toppi appare come il padre di tutta una generazione di autori italiani degli anni di poco successivi, ed è uno dei riferimenti principali di alcuni tra i più innovativi disegnatori americani degli anni Ottanta.

Del tutto avulsa da questi mondi, un po' chiusa nel ghetto delle pubblicazioni cattoliche, va segnalata l'opera di Gianni De Luca, anche lui frequente traduttore di opere letterarie, e inventore di uno stile narrativo che ha fatto scuola, pur frequentemente dimenticandosi del nome del maestro.

Nel 1975, tuttavia, le cose erano già molto cambiate in Italia. Dall'inizio degli anni Settanta *Linus* aveva fatto conoscere ai suoi lettori la produzione francese degli ultimi anni, centrata sul gruppo de Les Humanoides Associées. Dal 1974 i supplementi di *Linus*, progressivamente più frequenti, si erano stabilizzati in una nuova rivista, *Alter Linus* (poi, dal '77, *Alter Alter*), su cui veniva pubblicato il materiale più innovativo e di tendenza - mentre *Linus* incominciava a specializzarsi in direzione del fumetto umoristico e satirico.

La fantascienza era il nuovo genere di riferimento, come l'avventura e il "nero" lo erano stati per gli anni Sessanta. Una fantascienza, tuttavia, molto differente da quella classica americana di impostazione tecnologica, in cui il fantastico era continuamente abbinato a temi di rilevanza sociale e politica - e in cui l'elaborazione grafica giocava un ruolo cruciale. Philippe Druillet, Enki Bilal e soprattutto Moebius (Jean Giraud) erano i profeti del nuovo genere).

La generazione di fumettisti italiani che iniziò a esprimersi in quegli anni partì dal mondo fantastico degli autori francesi, ma anche sotto il forte influsso dell'opera del fumetto underground americano, in particolare di Robert Crumb, che *Linus* aveva ripetutamente pubblicato e che si trovava politicamente (e culturalmente) in sintonia con loro.

Filippo Scozzari appare nel 1976 su *Il Mago* e su *Linus*. Il cinismo sardonico con cui i suoi protagonisti vivono condizioni provocatoriamente disperate è il punto di partenza di tantissime delle storie che saranno prodotte da Scozzari e da molti altri nel decennio a venire, probabilmente il periodo più produttivo della storia del fumetto italiano. Pochi mesi dopo, su *Alter Alter*, appare il primo episodio de *Le straordinarie avventure di Penthotal*, di Andrea Pazienza, e nel corso del 1977 Scozzari e Pazienza, insieme con Massimo Mattioli, Stefano Tamburini e Tanino Liberatore fondano *Cannibale*, una rivista eccessiva e provocatoria, piena di ribellione e violenza, interamente a fumetti - di una qualità che non aveva nulla da invidiare alle migliori e più osannate produzioni francesi.

Il fumetto che nasceva in quegli anni era evidentemente figlio della contestazione e dello spirito di ribellione che girava per il mondo. Ma c'è qualcosa di più, almeno in Italia. In un momento in cui lo spirito di ribellione e autonomia della nuova generazione era fortissimo, i mezzi di espressione apparivano a questa stessa generazione in larga misura come controllati e colonizzati dal sistema: il mercato dell'arte, dell'editoria, del cinema erano evidentemente gestiti da quella stessa "società borghese" che veniva contestata dagli autori. In questa prospettiva il fumetto appariva in Italia come un mezzo di comunicazione

abbondantemente vergine e assai poco colonizzato dai mass-media. La sua stessa collocazione marginale nel mondo dei media ne faceva un linguaggio ideale per l'espressione di un gruppo sociale che voleva ribadire la propria estraneità (per quanto illusoria essa fosse) all'industria culturale. Per questo probabilmente il fumetto attirò a sé in quegli anni tante energie che in epoche meno contestatarie si sarebbero dirette verso ambiti espressivi più remunerativi (sia in termini economici che di potenzialità di successo).

Così *Cannibale* esprimeva la punta di un movimento culturale che aveva altri luoghi di diffusione, e le cui pubblicazioni si sarebbero rapidamente moltiplicate. Il fumetto forse più emblematico che ha visto la luce su quelle pagine è stato *RanXerox*, di Tamburini e Liberatore, che si autodefiniva, nei primi episodi, "Un fumetto pieno di violenza gratuita". Mattioli - già disegnatore di *Pinky* per il cattolicissimo *Il Giornalino*, e da oltre vent'anni oggi in testa alle preferenze dei giovani lettori della rivista - presentava le prime feroci prove di quelli che, qualche anno dopo, sarebbero diventati dei veri e propri fumetti *cult*, da *Joe Galaxy* a *Squeak the Mouse*, sanguinarie parodie dei generi cinematografici di grande consumo, dalla fantascienza al poliziesco al pornografico.

Per cultura, inventiva e capacità grafica Andrea Pazienza sovrastava un gruppo di autori tutti eccellenti. *Penthotal*, pubblicato su *Alter Alter* per qualche anno dal '77 in poi costituiva un punto di partenza personale che per tanti autori avrebbe potuto costituire un eccezionale punto di arrivo. La storia non aveva storia; era un collage di frammenti occasionalmente narrativi, accostati per libera associazione, e tenuti assieme da una capacità ritmica e grafica ai limiti dell'inverosimile. La lettura era una ginnastica mentale tra i generi più disparati, abbondantemente ricompensata dall'ironia che pervadeva persino i toni più cupi e da una continuità di invenzioni grafiche strabilianti.

Dal 1978, quando questi e altri autori fondarono il settimanale di satira politica *Il male*, Pazienza iniziò a produrre vignette, brevi storie e storie a volte un poco più lunghe destinate a un pubblico più vasto. Caratteristica comune a tutta questa produzione, oltre alla stupefacente capacità grafica, è la capacità di Pazienza di rendere comiche (e talora drammaticamente, angosciosamente comiche) le situazioni quotidiane, specialmente della vita dello studente o dell'ex-studente di quell'epoca. La raccolta delle brevi storie di "Paz" è probabilmente il documento storico che meglio può dare un'idea della vita di quegli anni.

Gli anni Settanta non si esauriscono con Cannibale. Il mondo del fumetto umoristico vede nascere il genio di Altan (Francesco Tullio-Altan), oggi probabilmente il disegnatore satirico più noto in Italia, che sul finire del decennio si cimenta in una serie di storie di ampio respiro, dove il suo spirito sardonico si sfoga nella parodia di drammoni sentimentali e telenovelas a sfondo sociologico. E, all'incirca nello stesso periodo, crea anche la Pimpa, un personaggio per i bambini più piccoli, che per delicatezza e stupita ironia può essere considerato tra le migliori creazioni per l'infanzia.

Ma il fumetto comico del decennio è la serie di Bonvi (Franco Bonvicini) *Sturmtruppen*, parodia della vita militare, avente per protagonisti dei paffuti soldatini tedeschi durante un'infinita guerra mondiale. E nasce in quegli stessi anni nella medesima scuderia pure il successo del decennio successivo: *Lupo Alberto*, di Silver (Guido Silvestri), già allievo e collaboratori di Bonvi.

Daniele Panebarco inventa il fumetto come meta-genere: nelle sue storie personaggi usciti dalla letteratura e dalla storia vivono tragicommedie improntate agli stereotipi secondo cui sono pubblicamente noti, incontrandosi/scontrandosi con personaggi di mondi differenti. Freud incontra il pene, dittatore rovesciato dalle Walchirie; Big Sleeping, investigatore privato, indaga su chi ha rubato il peccato originale, su commissione di Lenin, preoccupato perché senza peccato originale niente religione, e senza religione niente "oppio dei popoli", e senza "oppio dei popoli" niente Rivoluzione...

Nel 1977 esce anche il primo numero di *Ken Parker*, una serie western nel formato editoriale (e sull'onda della tradizione) di *Tex*. Gli autori, Giancarlo Berardi per i testi e Ivo Milazzo per i disegni, mirano a costruire una saga ispirata al grande cinema western d'autore, non lontana, come spirito, da pellicole di quegli anni come *Il piccolo grande uomo*, e *Un uomo chiamato cavallo*. In *Ken Parker* il west diventa una metafora della vita, attraversato da temi non sempre canonici, alla ricerca, da un lato, di un migliore realismo narrativo (che spogliasse un tema troppo affrontato delle sue sedimentazioni e dei suoi luoghi comuni) e dall'altro - come molto accade a partire da quegli anni - di una contaminazione tra generi. L'ispirazione di fondo proviene dall'esotismo di Pratt, ma con modalità narrative evidentemente più intellettuali, anche quando il pubblico destinato era un pubblico popolare.

Magnus abbandona il sodalizio con Bunker e, senza mai smettere una parallela produzione di fumetto popolare di ottima qualità, inizia a produrre storie di grande impegno, serie di ambientazione fantastica come *I briganti*, e di genere *spy story* come *Lo Sconosciuto*, entrambe giocate su una complessità narrativa considerevole, con personaggi scavati nella loro difficile psicologia, resa con abilità attraverso un segno grafico fatto di linee pulite e contrapposizioni di bianchi e neri netti. Con un episodio de *Lo sconosciuto* del 1983, *L'uomo che uccise Ernesto Che Guevara*, Magnus ha segnato un punto fermo nella sua carriera e nella storia del fumetto italiano.

Nel 1975 *Alter Linus* inizia a pubblicare il fumetto di una coppia di autori argentini esuli in Italia, José Muñoz e Carlos Sampayo: *Alack Sinner*. Si trattava di una serie del genere detective, ispirata come tono narrativo al Marlowe di Chandler, con la sua amarezza esistenziale e il suo falso cinismo. Ma il riferimento a un genere così noto si dimostra ben presto illusorio e *Alack Sinner* rivela nel giro di pochi episodi la propria vocazione di fumetto sperimentale, da un lato attraverso il disegno difficile di Muñoz, dall'altro attraverso i tagli narrativi particolarissimi di Sampayo, sempre sorprendenti, sempre capaci di ridare vita alla più narrata e rinarrata delle situazioni.

L'influsso di questi autori è enorme sul fumetto italiano degli anni a venire. Gli stessi redattori di *Cannibale* invitano la coppia di argentini ad apparire sul loro giornale, e la storia che viene da loro proposta è tale per qualità e spirito provocatorio da eclissare, una volta tanto, i pur bravissimi autori della rivista. Chiaramente ispirato al loro stile grafico e narrativo è l'esordio di un nuovo gruppo di autori, al volgere del decennio. Il primo a farsi conoscere su *Linus* è Lorenzo Mattotti, nel 1980, seguito da Igort (Igor Tuveri) e Daniele Brolli su *Alter Alter* nel 1982, e da Giorgio Carpinteri su *Frigidaire* nel 1981; Marcello Jori pubblicava già su *Linus* dal 1979, ma sotto pseudonimo e con uno stile diverso da quello che l'avrebbe caratterizzato in seguito. Questi autori, insieme a Jerry Kramsky (Fabrizio Ostani), sceneggiatore di Mattotti, e in seguito l'americano Charles Burns, diedero vita a partire dal 1983 a un gruppo denominato *Valvoline*. Il programma di Valvoline, smussati (ma non aboliti) gli estremismi provocatori di *Cannibale*, era quello di fare del fumetto un'arte, una Grande Arte, in grado di dialogare alla pari con quelle tradizionalmente più nobili. Per Mattotti il fumetto doveva esprimere quello che si pensava che il fumetto non potesse mai esprimere, cioè la profondità dell'emozione e del sentimento. Igort eleggeva

l'eleganza a principio ispiratore, con un estetismo temperato dall'ironia. Jori, pittore di professione, scherzava con il surrealismo, mentre Carpinteri dava vita a un recupero del futurismo italiano che sarebbe sfociato, qualche anno dopo, in una vera moda culturale di massa. Daniele Brolli, disegnatore, sceneggiatore, scrittore - la figura probabilmente più complessa del gruppo - teorizzava un attraversamento dei generi narrativi che avrebbe in seguito realizzato, con un'attività frenetica non solo di autore ma anche di animatore culturale ed editore.

Valvoline colonizzò per circa un anno la rivista *Alter Alter*, suscitando reazioni contrastanti da parte dei lettori, e un vasto dibattito sul senso culturale della produzione a fumetti. Per la prima volta questi autori non appartenevano a un ghetto (o a un'élite, a seconda di come la si vuole vedere): il fumetto, per loro, era un'attività artistica tra altre, per qualcuno la principale (Mattotti, Igort, Brolli), per altri secondaria (Jori, Carpinteri) ma comunque importante. Inoltre, la loro posizione non era affatto isolata; non lontani dagli autori di *Cannibale* - che nel frattempo, dal 1980, avevano fondato una rivista di tendenza, *Frigidaire*, su cui apparivano tutti gli autori più innovativi del momento - essi rappresentavano solo la punta più avanzata (e probabilmente, qualitativamente più interessante) di un fenomeno di ampie proporzioni. Mai come nei primissimi anni Ottanta il fumetto italiano ha potuto contare su un numero così grande di giovani autori di talento. La congiuntura era particolarmente favorevole: c'era un pubblico disposto ad acquistare e degli editori intelligenti e coraggiosi disposti a pubblicare. Le riviste "d'autore" si moltiplicavano, e quindi gli spazi per pubblicare e la richiesta di nuove produzioni. Persino le riviste di altri settori si rivolgevano al fumetto per riceverne idee e invenzioni stilistiche. Notevole fu il caso della rivista di moda *Vanity*, che dal 1984 fece produrre le proprie immagini di moda non da fotografi o disegnatori specializzati, ma da questi autori di fumetti, che davvero interpretavano, più che visualizzare gli abiti, i quali finivano, non di rado, per essere assai difficilmente ricostruibili da parte del lettore.

L'evento cruciale della storia del cosiddetto "nuovo fumetto italiano" è la pubblicazione di *Fuochi*, di Lorenzo Mattotti, nel 1984. *Fuochi* mostrava davvero come il fumetto potesse raccontare l'impalpabile: una storia di ambientazione fantastica interamente basata sulla resa delle emozioni e sensazioni del protagonista, ricostruite con un gioco sinestesico sui contrasti di luci e colori, e sul rapporto tra questi e la narrazione verbale. Con questo testo e quelli che l'hanno poi seguito sino a oggi, Mattotti ha sviluppato un discorso intimamente

fumettistico, che lo ha portato ad esplorare potenzialità che il fumetto non sognava nemmeno di avere. Ora attraverso il colore, ora con la semplice linea graffiata del pennino, Mattotti è riuscito a rendere narrativo lo stile grafico stesso, arrivando a utilizzare le forme e i contrasti cromatici con l'abilità con cui un grande poeta fa uso di parole, sottraendole all'abuso del tempo e ridonando loro una freschezza nuova.

Se il 1984 fu forse l'anno di punta del nuovo fumetto italiano, fu anche quello in cui la crisi del mercato iniziò ad alzare la testa. Tra il 1985 e il 1986 chiusero gran parte delle testate nate negli anni precedenti, e in breve tempo del gran clangore che li aveva caratterizzati non rimase quasi nulla. Il nuovo fumetto italiano era finito, e tutto il fumetto italiano era in crisi.

Non che non succedesse più nulla. I principali autori che si erano affermati negli anni precedenti continuarono a pubblicare nelle poche riviste rimaste, ma gli spazi per autori nuovi, o anche solo per la prosecuzione del lavoro di tanti davvero degni di interesse, semplicemente non c'erano più. Chi poteva cercava lavoro in Francia.

La ripresa del mercato del fumetto verso la fine del decennio prese strade impreviste. Da un lato la rinascita del fumetto americano di supereroi, e il grande successo in patria e all'estero del *Batman* di Frank Miller, risvegliarono anche in Italia l'interesse per quel settore, dimenticato da tempo. Fu prima un'attenzione da parte degli addetti ai lavori, e poi la pubblicazione di serie della Marvel e della DC Comics, con un successo prima strisciante e poi, di colpo, intorno al 1989, esplosivo. Sull'onda di questo successo si innestò, con un ritardo di circa due anni, quello del "manga", il fumetto giapponese.

Dall'altro il successo della serie horror *Dylan Dog* presso un pubblico adolescenziale innestò la produzione di una quantità di pubblicazioni di mano italiana, generalmente di bassissima qualità. La loro vita non fu comunque di grande durata.

Giocando sulla pubblicazione (o ripubblicazione) di materiale americano di buona qualità o strizzando l'occhio al genere horror, alcune pubblicazioni d'autore, riuscirono, soprattutto all'inizio del decennio, ad aprire alcuni spazi alle produzioni italiane, con scarsa risposta da parte del pubblico. L'iniziativa coraggiosa della casa editrice Granata Press, che nei primi anni Novanta ha cercato di pubblicare sistematicamente i migliori giovani autori italiani, su volumi o riviste, ricercando la costituzione di un pubblico adulto e acculturato,

non ha retto più di qualche anno, nonostante i proventi della vendita di fumetti giapponesi le permettessero una certa libertà di manovra.

Nella squadra promossa da Granata apparivano, oltre agli stessi Mattotti e Igort, anche una serie di autori usciti dalla scuola del fumetto che gli autori di Valvoline avevano condotto per qualche anno a Bologna. Tra questi vale la pena di ricordare Onofrio Catacchio e Otto Gabos, alla ricerca di una narratività malinconica e intimistica, nonostante le ambientazioni fantastiche o fantascientifiche, e due donne, le prime che ci capita di nominare in questa carrellata di autori maschili, e probabilmente gli autori più originali e intensi emersi nel periodo: Francesca Ghermandi e Gabriella Giandelli. La prima (spesso in collaborazione con lo sceneggiatore Massimo Semerano) inventa uno stile grafico che potrebbe definirsi una variante espressionista dello stile disneyano classico, dove le linee sono sì sempre curve e i corpi rotondeggianti, ma tutto trasmette un senso malsano di devianza e incertezza - e racconta storie piene di paradossali piccole cattiverie, apparendo come un fumetto per una tardissima infanzia che desideri di non crescere mai, e debba perciò ancora più crudelmente scontare la propria inevitabile maturità.

Gabriella Giandelli, già attiva dalla metà degli anni Ottanta, racconta invece storie metropolitane di serena malinconia, mostrando come anche i colori più accesi e i contrasti cromatici più straordinari possano essere usati per esprimere sentimenti delicati, e vicende a basso volume, dove talvolta sembra accadere così poco e invece si consumano esistenze. A partire dal lavoro di Mattotti, dalla cui poetica è evidentemente partita, la Giandelli approda a una dimensione tutta personale di inquietudini cittadine, sempre più lontana dal senso panico del suo maestro.

Indipendentemente dal loro valore, non sono comunque questi gli autori che fanno la storia del fumetto italiano dei primi anni Novanta, almeno se si guardano le cose attraverso gli occhi del mercato. Il periodo horror e splatter non è stato di grande durata, né di particolare qualità, nonostante il boom delle vendite, con una sola particolare eccezione: *Dylan Dog*.

Nato nel 1986, senza particolari clamori, dalla penna dello sceneggiatore Tiziano Scavi, e addirittura incerto, dopo i primi numeri, sulla propria sopravvivenza, diventa quasi improvvisamente, dopo circa due anni, un fenomeno *cult*, arrivando a livelli di vendita uguagliati, in Italia, solo da *Topolino* e da *Tex*, del medesimo editore, Sergio Bonelli. Per

diversi anni *Dylan Dog* resterà il fumetto di cui si parla di più, e la sua casa editrice, la più tradizionalmente popolare e (qualitativamente) conservatrice del panorama italiano, diventerà una casa editrice "di tendenza". A tutt'oggi, in un momento di netta crisi del settore, *Dylan Dog* e la Bonelli in generale, pur se un poco ridimensionati rispetto ai successi dell'inizio del decennio, restano il punto di riferimento più saldo del fumetto italiano; unica - forse - realtà editoriale di fumetto professionale di buona qualità nel nostro paese.

Dal punto di vista stilistico, *Dylan Dog* costituisce un caso di enorme interesse. Si tratta di un fumetto destinato a un pubblico popolare, un prodotto di squadra con un inventore-caposquadra, Tiziano Sclavi, una supervisione editoriale attenta e costante, e un gruppo di disegnatori e co-sceneggiatori di varia capacità. Ma si tratta anche di un prodotto fortemente autoriale, destinato a un pubblico intellettuale, in cui le responsabilità dei vari autori sono sempre chiaramente riconoscibili, e, prima fra tutte, quella di Sclavi. Questa contraddizione evidente e magistralmente giocata è l'anima narrativa stessa di *Dylan Dog*: Sclavi è riuscito a creare un modo di raccontare fatto di rimontaggio del già visto e di abbondanza di citazioni, senza con questo per nulla cadere né nella maniera né nell'intellettualismo. Gli adolescenti sono i principali lettori della rivista, e quello che viene percepito dal lettore medio è probabilmente la notevole capacità di montare storie che hanno continui colpi di scena, e che riescono nonostante la loro esagerazione, nonostante l'eccesso cui sono continuamente sottoposte, ugualmente a non annoiare mai. Sclavi possiede un'incredibile capacità di giocare con i luoghi comuni delle storie già note, in particolare quelle del cinema. Tante storie di *Dylan Dog* seguono la falsariga di un film di successo, ben riconoscibile dalle prime pagine, ma le variazioni sul tema trasformano la ripresa in reinvenzione e il lettore è portato continuamente a chiedersi quale sarà l'evoluzione del gioco, e come verrà conservato il parallelismo con il testo di riferimento senza snaturare né quello né il senso della storia che stiamo leggendo.

Sclavi ha fatto scuola, oltre che tendenza. La mania del citazionismo ha invaso una buona parte del fumetto italiano, e del fumetto della Bonelli in particolare. Così come ha avuto numerosi tentativi di imitazione il suo modo di raccontare, apparentemente fatto soprattutto di colpi di scena, in realtà così tanto più difficile di quello che sembra, e così tanto più intimamente complesso che nessuno è riuscito a riutilizzarlo con successo. Doverosi auguri vanno fatti a Michelangelo La Neve, che da qualche mese ha iniziato un

fumetto e una rivista propri, *Esp*, che con alti e bassi di notevole dislivello e un occhio alla produzione *mystery* anglo-americana (in particolare Neil Gaiman) cerca di proseguire il discorso del maestro in ambiti diversi.

Quanto la passione per il fumetto francese negli anni Settanta era stata proficua per i giovani autori italiani, tanto poco lo è stata quella per i fumetti americani e giapponesi tra gli Ottanta e i Novanta. Supereroi e *manga* hanno saturato il mercato, al massimo fornendo qualche risorsa economica agli editori, da sperperare per pubblicare autori italiani - senza, in generale, fornire ispirazione per produzioni nazionali.

Unica eccezione di rilievo l'opera di editore di Daniele Brolli, prima con la rivista *Cyborg*, e poi con la casa editrice *Phoenix*. Circondatosi di ottimi sceneggiatori e disegnatori, e nonostante un'estrema povertà di risorse economiche e una risposta sufficiente ma probabilmente non incoraggiante da parte del mercato, Brolli ha dato vita a un insieme di serie di argomento fantascientifico, tra loro narrativamente collegate, che raccontano storie di supereroi e di persone comuni. Il tentativo è quello di creare un epos superomistico italiano, da contrapporre a quello americano - con eroi psicologicamente assai meno monolitici, e storie molto meno manichee. Un tentativo difficile, perché per molti lettori di supereroi l'americanità è parte stessa dell'epos. Non a caso, la serie più riuscita e di maggiore risposta è stata *Fondazione Babele*, di Massimo Semerano e Marco Nizzoli, i cui (super)eroi sono un gruppo di artisti di successo, alle prese con esilaranti disavventure mondane. E ugualmente non a caso l'autore di punta della scuderia è Giuseppe Palumbo, da molti anni autore italiano di storie di supereroi, ma, per così dire, a rovescio: *Ramarro*, già sulla breccia dalla metà degli anni Ottanta è stato "The First Masochistic super-hero", dotato di superpoteri sì, ma allo scopo principale di prendere delle super-battute.

Al di là di questo, l'ambiente del fumetto italiano si muove, ma con mille pastoie e difficoltà. Qualche autore umoristico di rilievo appare sulla rivista *Comix*, come Massimo Cavezzali, attivo peraltro dalla fine degli anni Settanta, o Sauro Ciantini, rivelazione degli ultimi anni; mentre altri, come Leonardo Ortonali, si pubblicano da soli (e, nel loro piccolo, riescono a esaurire la tiratura). Altri autori che si sono fatti notare, come Paolo Bacilieri, hanno rapidamente preso la strada della Francia, dove la vita dei fumettisti è un po' meno difficile.

Le uniche riviste che sembrano davvero vendere negli ultimi anni, Bonelli a parte, sono un genere erotico patinato, dove può capitare di vedere prodotti di ottima fattura accanto ad altri decisamente illeggibili. Tra le tante che sono uscite negli ultimi anni va ricordata *Blue*, che insieme ad alcune scelte facilmente criticabili, ha pubblicato materiali di rilievo - forse un po' monotematici, ma spesso decisamente godibili.

Infine, il ritorno di Oreste del Buono alla direzione della storica rivista *Linus* ha riaperto degli spazi, troppo pochi per promettere una ripresa, ma sufficienti almeno per mostrare che qualcosa continua ad accadere.

Difficile è dire da che tipo di testi partirà la prossima ripresa del fumetto italiano. Può darsi, che, come già è accaduto, la ripresa sia già oggi nell'aria, ma ancora non si sappia dove.

### **Bibliografia essenziale**

- Barbieri, Daniele [1990] *Valvoforme e valvolori*, Milano, Idea Books
- Barbieri, Daniele [1991] *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani
- Barbieri, Daniele [1997] *Dal segno agli eroi. Percorsi semiotici sui testi a fumetti*, Bologna, Phoenix
- Brancato, Sergio [1994] *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media*, Roma, Datanews
- Branzaglia, Carlo, Daolio, Roberto (a cura di) [1991] *Nuovo fumetto italiano*, catalogo, Milano, Fabbri editori.
- Deti, Ermanno [1984] *Il fumetto tra cultura e scuola*, Firenze, La Nuova Italia
- Faeti, Antonio [1986] *I tesori e le isole. Infanzia, immaginario, libri e altri media*, Firenze, La Nuova Italia
- Frezza, Gino [1987] *La scrittura malinconica. Sceneggiatura e serialità nel fumetto italiano*, Firenze, La Nuova Italia
- Frezza, Gino [1995] *La macchina del mito tra film e fumetti*, Firenze, La Nuova Italia
- Sani, Andrea [1993] *Fumettopoli*, Firenze, Sansoni
- Vassalli, Paola (a cura di) [1995] *Mattotti. Altre forme lo distraevano continuamente*, catalogo, Udine, Arti Grafiche Friulane

## Illustrazioni

1. Benito Jacovitti, *Zorry Kid*, 1970
2. Hugo Pratt, *Corto Maltese*, 1968
3. Guido Crepax, *Valentina*, 1971
4. Dino Battaglia, *Due amici* (da Maupassant), 1976
5. Sergio Toppi, *Sharaz-de*, 1981
6. Magnus, *L'uomo che uccise Ernesto "Che" Guevara*, 1983
7. Andrea Pazienza, *Zanardi*, 1985
8. José Muñoz, *Alack Sinner*, 1981
9. Lorenzo Mattotti, *L'uomo alla finestra*, 1992
10. Bonvi, *Sturmtruppen*, 1972
11. Altan, *Ada nella jungla*, 1978
12. Tiziano Sclavi, Angelo Stano (disegni), *Dylan Dog*, 1985
13. Gabriella Giandelli, *Una giraffa* (da Luis Buñuel), 1995
14. Francesca Ghermandi, Massimo Semerano (sceneggiatura), *Suburbia*, 1996