

NUMERO
DUE
LIRE
5.000

FLIT

Luglio
1992

C O M I C S

DYLAN DOG

FUSCO UN PITTORE PER TEX

JULIEN BOISVERT

BERNET

MILLER

MANDRAFINA

TRILLO

I SEGRETI DI TIZIANO

SCLAVI PRIMA DI DYLAN DOG

DOG KANE





Periodico di fumetti e critica in attesa di registrazione presso il tribunale di Perugia.

Direttore responsabile

Gianni Romizi

Direttore editoriale

Massimo Sestili

Redazione

Luca Calisi

Claudio Ferracci

Francesco Gaggia

Sergio Rossi

Artemio Settimi

Collaboratori

Guido Rizzi

Ulderico Sbarra

Andrea Calisi

Nadia Ferracci

Stampa

Grafiche Piemme, via S. Pietrino, Perugia

FLIT è distribuita presso le edicole di Perugia e le librerie specializzate di tutta Italia.

Il Copyright delle opere pubblicate è degli aventi diritto.

FLIT accetta collaborazioni gratuite. I testi e i disegni saranno pubblicati a giudizio insindacabile della redazione e possono essere inviati a: Libreria Internazionale Rinascita - Via dei Priori, 55 - 06123 Perugia.

La foto di Paolo Eleuteri Serpieri pubblicata nel numero 1 è di Sandro Bellu.



ART core Edizioni s.n.c.
Via Cortonese, 131 - 06100 PERUGIA - ITALIA

FLIT può essere richiesta a:
Alessandro Distribuzioni
Via del Borgo S. Pietro,
Bologna

Aperitivo all'Incubo

SCLAVI PRIMA DI DYLAN DOG - 1 di Sergio Rossi pag. 3

Si mormora, ma non è certo, che Scavi abbia creato Dylan Dog in una notte buia e tempestosa di sei anni fa ... Falso! Da questo numero la nostra - ahivoi - lunga inchiesta vi mostrerà come DD sia stato sempre presente nella carriera del più fantomatico scrittore di fumetti degli ultimi anni.

Stiletto Heels

LE AVVENTURE DI DOG KANE di Kuiry (Francesco Gaggia) pag. 7

Torna Dog Kane nella seconda attesissima (ma da chi?) puntata della sua *hard-boiled graphic novel*: Tacchi a spillo.

Blackbird

UNA COLLANA DI PERLE di Sergio Rossi & Artemio Settimi pag. 14

Finalmente prosegue la collana ACME dedicata ai classici del fumetto in B/N; mentre esce Alack Sinner di Munoz e Sampayo, facciamo il punto sui due volumi scritti da Trillo e disegnati da Bernet e Mandrafina.

Fernando Fusco

Un pittore per Tex

Fusco all'Editrice Universo

di Artemio Settimi

In ogni numero (è una promessa) un esaustivo dossier su un protagonista del fumetto italiano; si comincia in grande stile con Fernando Fusco, la prima matita moderna di Tex, un maestro del western a fumetti (e non solo).

Sumud

di Luca & Andrea Calisi pag. 25

La prima puntata di una storia di inusuale ambientazione per il fumetto italiano ad opera dell'inedita coppia di giovani autori.

Play it again, Miller!

di Luca Calisi pag. 31

Beati gli ultimi perchè sanno cosa hanno scritto i primi; finalmente è uscita in Italia l'attesissima storia di Frank Miller su Elektra, ma le attese sono state compensate? Luca Calisi la passa al microscopio per noi.

Occasioni

di Ulderico Sbarra pag. 33

Storie vere di vita vissuta, "amarcord" della provincia profonda. Della stessa serie: "Miracoli"

Tempo perso

TEMPORALITA' NEL FUMETTO POPOLARE E D'EVASIONE

di Claudio Ferracci pag. 34

Blumberry va in pensione, l'Uomo Ragno si sposa: che sta succedendo agli eroi dei fumetti? Riflessioni sul crescente successo degli eroi popolari.

Giochi innocenti

di Guido Rizzi pag. 36

Ove si dimostra che il peggio che possa capitare tornando a casa non è non trovare il pranzo pronto.

Miracoli

di Ulderico Sbarra pag. 42

"Amarcord" della provincia profonda, storie vere di vita vissuta. Della stessa serie "Occasioni".

Au revoir, Julien!

di Claudio Ferracci pag. 43

Dulcis in fundo, un pizzico di malinconia per un nuovo personaggio francofono che appena uscito ci ha conquistato tutti, e che probabilmente in Italia non vedremo mai.

Aperitivo all'Incubo



Il misterioso Bibliotecario e la piramide di Cheope; già dai primi lavori emerge la passione di Scavi per i personaggi ambigui e inquietanti e per le ambientazioni "mysteriose". (da "Archivio Zero", dis. Morisi)

E' indubbio che le ragioni del successo editoriale di "Dylan Dog" siano da ricercare non tanto nell'indiscusso talento di chi lo disegna, ma quanto nelle idee, nel loro svolgimento e nell'ambientazione che il suo creatore, Tiziano Scavi, ha saputo trasmettere attraverso il suo personaggio ad un pubblico vasto ed eterogeneo, che non conta solo gli appassionati puri di fumetto ma si è espanso fino a diventare un fenomeno di costume (ad esempio è il fumetto preferito dei pubblicitari). Questo meritato successo non nasce da un inserimento fortuito nel mercato, né tanto meno dalla cosiddetta "fortuna del principiante", ma arriva dopo una quindicina d'anni di duro affinamento delle proprie doti narrative non solo in campo fumettistico, ma anche in quelli giornalistico e letterario, con all'attivo una vasta produzione di articoli, redazionali, racconti, romanzi, soggetti e sceneggiature per serie proprie e per quelle create da altri. Ho qui volutamente parlato di "affinamento delle doti narrative", e non di ciò che

costituisce l'argomento delle storie stesse, per il semplice fatto che in tutta la produzione fabulatoria di Scavi è presente la poetica che poi ha trovato completa espressione in "Dylan Dog" e che è alla base del suo successo commerciale.

L'impossibilità di essere se stessi, l'assurdità dei rituali quotidiani che regolano la nostra vita in famiglia al lavoro con gli amici, l'incomunicabilità tra le persone, il razzismo verso chi è diverso non tanto per il colore della pelle ma per ciò che pensa, l'ironia e l'umorismo viste come ultime speranze e armi per sopravvivere in una società delirante: questa visione del mondo di Tiziano Scavi risuona dietro ogni pagina da lui scritta, segnando con un filo (rosso sangue) la sua multimediale produzione.

Il capo di questo filo (rosso sangue) parte all'inizio degli anni settanta sulle pagine de "Il Corriere dei Ragazzi", testata settimanale de "Il Corriere della Sera", in cui Scavi comincia a scrivere le prime sceneggiature, non firmandole, per la serie "Gli Aristocratici"

creata da Castelli (testi) e Tacconi (disegni).

"Il Corriere dei Ragazzi", come i colleghi de "L'Intrepido" e "Il Monello", si inseriva nella fascia di pubblico di età compresa tra i 9 e i 17 anni, cioè tra i lettori che lasciavano "Il Corriere dei Piccoli" e quelli che iniziavano a leggere "Linus" e soci, o che smettevano, purtroppo, di leggerli del tutto; non a caso infatti la splendida serie in progress "Valentina mela verde", scritta e disegnata da Grazia Nidasio, inizia la pubblicazione nel 1967 quando la protagonista ha undici anni, e chiude nel 1976 quando ha ormai superato la fase adolescenziale, sette anni dopo. La leggenda vuole che Scavi abbia fatto il suo debutto letterario scrivendo il testo di una canzone cantata da un personaggio di questa insolita serie, e ciò non ci stupirebbe più di tanto data l'"umanità" del personaggio resa dalla Nidasio, caratteristica questa di ogni personaggio creato poi dal Nostro.

Un simbolico passaggio di testimone tra i due autori avviene in occasione della pubblicazione delle ultime puntate di "Valentina", quando, nel

A destra:
La famiglia di Philly e il professor Stonehenge, i deuteragonisti della storia, caratterizzati da Pescador con pochi ed efficaci tratti.

Sotto:
Philly e l'"alieno" ma come non se lo aspettavano i personaggi della vicenda; senz'altro avrebbe fatto più scalpore se fosse stato esteriormente più "spaventoso" di quanto appaia. (dis. di Pescador)



numero 37 del 12/9/76, appare la prima puntata di "Philly, il ragazzo dagli occhi d'oro", serie in 9 parti scritta da Sclavi e disegnata (senza infamia e senza lode) da Pescador.

Non è la prima serie del Nostro, visto che nello stesso fascicolo compare una storia della serie "Altai e Jonson" disegnata da Cavazzano (sulla quale torneremo diffusamente nel prossimo numero di "Flit"), ed erano già state editate "John John va nel West" (disegni di Michelini), "Bizarro" (disegni di Stelio Rizzo) (1) e numerose storie autoconclusive; "Philly" però si differenzia da queste per il suo contenuto decisamente "adulto", che la pone sullo stesso piano delle opere migliori pubblicate successivamente.

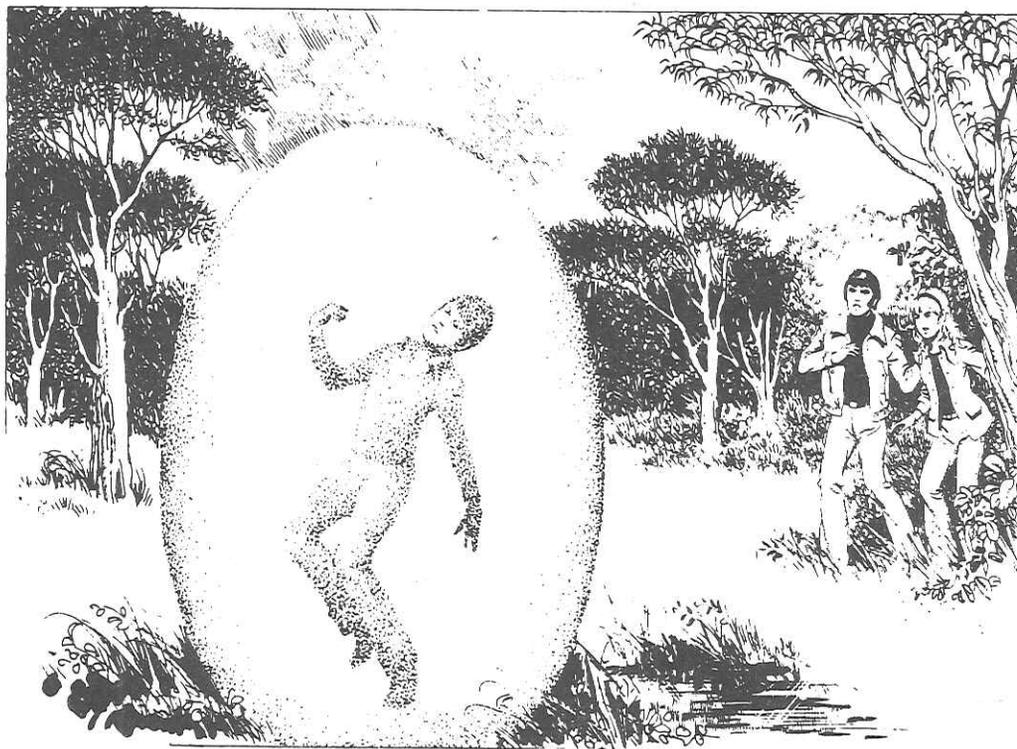
La storia è ambientata a Sydney, in Australia, e ha per protagonista un ragazzo di 10 anni, Philly appunto, che viene posseduto da un alieno atterrato nel "posto segreto", una radura vicino casa, dove ogni giorno si reca a giocare; Philly acquista così dei poteri paranormali che gli permettono di possedere altri suoi coetanei per aiutare l'alieno a costruire un attrezzatissimo laboratorio per scopi non ben precisati. L'extraterrestre, come è ovvio, viene sconfitto nelle ultime pagine e a Philly, come ricordo dell'esperienza, rimarranno gli occhi color giallo oro.

Detto così questo sembrerebbe un soggetto letto e stralotto, se non fosse che Sclavi riesce a ribaltare completamente le parti dei personaggi che il lettore si aspetterebbe di trovare, spiazzandolo e rovesciandogli nel finale tutta la storia: infatti l'alieno è tutt'altro che cattivo, ma era stato mandato sulla Terra per aiutare l'umanità a risolvere i propri problemi, e, per fare ciò, si era servito di Philly e i suoi amici perchè solo nei ragazzi c'è la forza sufficiente per cambiare il mondo, mondo in cui non era riuscito a comunicare con gli "adulti" da cui, e

per questo, è stato sconfitto e ucciso.

Ma il lettore sa tutto questo solo nelle ultime due, tre pagine della storia poichè Sclavi ci racconta il tutto visto dalla parte della famiglia di Philly, che pensa che l'essere, perchè alieno, perchè non comunica, sia automaticamente il cattivo della situazione, lasciando così al lettore un finale triste invece che lieto, come ci si sarebbe aspettato.

Rispetto a "Gli strani suicidi di Bartlesville", il romanzo di Fredric Brown a cui si ispira ed in cui l'alieno è realmente il "villain" da sconfiggere, Sclavi preferisce giocare sull'ambiguità dei ruoli dei personaggi che presenta, fondando il tutto su una concezione



più pessimistica della realtà, rifacendosi in questo più al Don Siegel de "L'invasione degli ultracorpi" anche nell'ambientazione estremamente scarna di tutta la vicenda (l'alieno non lo vediamo mai come è, ma sappiamo solo che è contenuto in un enorme uovo), piuttosto che all'ottimismo di fondo del romanzo di Brown, permeato da un lieto fine e da protagonisti caratterizzati da psicologie immutevoli, specchio della buona e normale società americana.

Esemplare in questo senso la figura del potente telepate, che sarà l'arma decisiva del conflitto, il quale preferisce vivere la propria vita da

alcolizzato nei sobborghi di Sydney piuttosto che vivere come cavia da esperimenti per gli scienziati, o mostrarsi come fiera da baraccone. Emergono già qui due caratteristiche peculiari dei soggetti di Sclavi: primo fra tutti il tema dell'incomunicabilità tra esseri normali e "diversi", che si conclude tragicamente con l'uccisione di questi ultimi da parte dei primi che, rappresentanti la maggioranza omologata, li rifiutano perchè non solo non li capiscono, ma neanche tentano di farlo; poi la critica al cosiddetto "progresso scientifico ad ogni costo" delle superpotenze (o meglio, della superpotenza ormai) cieco e sordo alle sofferenze e ai bisogni delle proprie "cavie", qualunque esse siano.

Questi temi, qui svolti in una narrazione efficace ma troppo sbrigativa, verranno poi ripresi ed ampliati immettendoli in un soggetto di più ampio respiro in "Alfa e Omega", nona avventura di "Dylan Dog", dove, con alle spalle film come "Blade Runner" e "Incontri ravvicinati del terzo tipo", nonchè una maggiore conoscenza della tecnica narrativa e i disegni di Corrado Roi, Sclavi riuscirà a realizzare una critica più incisiva dei fatti narrati.

L'"alieno" adesso non è altri che un piccolo scimpanzè che era stato lanciato nello spazio dagli americani insieme ad una bomba atomica con lo scopo di registrare chissà cosa durante l'esplosione della carica nucleare; per un errore il missile non esplode e vaga nello spazio per trent'anni durante i quali lo scimmietto diventa onniscente tanto da perdonare i suoi "uccisori" e tornare sulla Terra per morire dopo aver deposto il proprio seme in una ragazza, futura madre di un mostro o di una nuova speranza. Anche qui, come in "Philly", il concetto di "monstrum" viene usato dall'autore nella sua doppia e antitetica definizione di "essere

orribile" e "fenomeno straordinario", definizione che cambia a seconda del punto di vista di chi lo guarda, punto di vista che viene continuamente ribaltato da Sclavi durante la narrazione per creare una crescente atmosfera di tensione che non lascia il lettore neppure dopo la chiusura dell'albo.

Se "Philly" si chiudeva con la speranza di un futuro migliore racchiusa nell'animo dei ragazzi, dopo nove anni, quanti sono quelli che separano le due storie, anche questa viene a mancare, delegandola, se mai ci sarà, ad un essere estraneo che con l'umanità avrà poco a che spartire; le ragioni di questo pessimismo cronico vanno cercate negli avvenimenti accaduti in Italia dal '76 ai giorni nostri, che hanno visto scendere in campo i ragazzi di allora che sono stati sconfitti e, peggio, omologati da quel sistema che avrebbero voluto cambiare.

"Ormai del '68 si ride e l'area della coscienza si restringe ogni giorno di più" scrive Dylan/Sclavi nelle ultime battute de "I vampiri" (DD n.62), frase che sembra uscire direttamente da un film di Nanni Moretti o di Gabriele Salvatores, oppure da un racconto di Stefano Benni o di Umberto Marino, o anche da un articolo di Michele Serra, tutti autori che, essendo quasi coetanei di Sclavi, hanno vissuto le stesse esperienze e adesso vivono le stesse amare disillusioni. Il modo in cui Sclavi affronta queste tematiche viene risaltato maggiormente sulle pagine del "Corriere" dove imperavano le tesi positiviste che avevano il loro alfiere in Mino Milani, il quale nella bellissima e fortunata serie de "Il Maestro" (2) realizzata su disegni di Aldo di Gennaro, preferiva mostrare un uomo sì dotato di poteri paranormali, ma ricco, colto, affermato per gli studi compiuti, e amato da una bellissima donna, un uomo insomma che affronta ogni sorta di pericoli con una visione razionale e "positiva" della vita e "vince", come invece i personaggi di Sclavi non riescono a fare.

"La nostra ragione rischiarà il mondo non più dello stretto necessario. Nel bagliore incerto che regna ai suoi confini si insedia tutto ciò che è paradossale." (3).

Come paradossale è la conclusione della vicenda dell'"Archivio Zero" (disegnata da

Paolo Morisi) ai cui protagonisti non rimane che intuire quale potrebbe essere stato il reale significato della loro avventura.

L'"Archivio Zero" è una base ultrasegreta situata nei sotterranei di un antico palazzo in Todstrasse, a Vienna, custodita dal misterioso Bibliotecario, un uomo(?) vestito perennemente con un saio da monaco e con una maschera sul viso; non si sa chi ha istituito questa "Agenzia", come è sconosciuto il costruttore di "S.T.E.V.E.N.S.O.N. 2001", eccezionale, gigantesco elaboratore che contiene dentro di sé tutto lo scibile umano, nonché una macchina del tempo con cui il Bibliotecario manda i suoi tre agenti nelle varie epoche storiche alla ricerca dei sette frammenti del "disco iperboreo", completamento della conoscenza di "S.T.E.V.E.N.S.O.N."

Anche questo, come già per "Philly", è un soggetto all'apparenza banale, ma ancora una volta Sclavi riesce a riscriverlo in maniera tale da farlo sembrare nuovo, lavorando e manipolando l'ambientazione e i suoi personaggi adattandoli ai modi narrativi del suo presente. Questo metodo, definito di riscrittura dei miti dell'immaginario collettivo, accomuna



Sclavi ad una folta schiera di autori come Philip José Farmer, Stuart Kaminsky, Steven Spielberg, Osvaldo Soriano, Berardi & Milazzo e Daniele Panebarco, che da anni riscrivono i miti del west, del giallo e della fantascienza con gli occhi di chi vive qui e ora.

Non potendo dilungarsi con prolisse descrizioni dei luoghi d'azione causa le poche pagine a disposizione per puntata, né riuscendo a creare personaggi psicologicamente molto sfaccettati per la sua tecnica narrativa non completamente sviluppata, Sclavi sceglie di giocare la narrazione su una serie di richiami letterari, cinematografici e fumettistici (le sue famose "citazioni") che creino in chi legge un effetto di risonanza e che lo stimolino a collegare i fatti narrati con altre letture e altre visioni, nonché suscitino un immediato legame di "simpatia" tra l'autore e il lettore.

Un sotterraneo misterioso non può che stare in una città come Praga o Vienna, sedi deputate dell'immaginario fantastico dei maggiori autori europei, ambientazioni delle leggende del Golem e della morte di Mozart, di sette

Sopra:

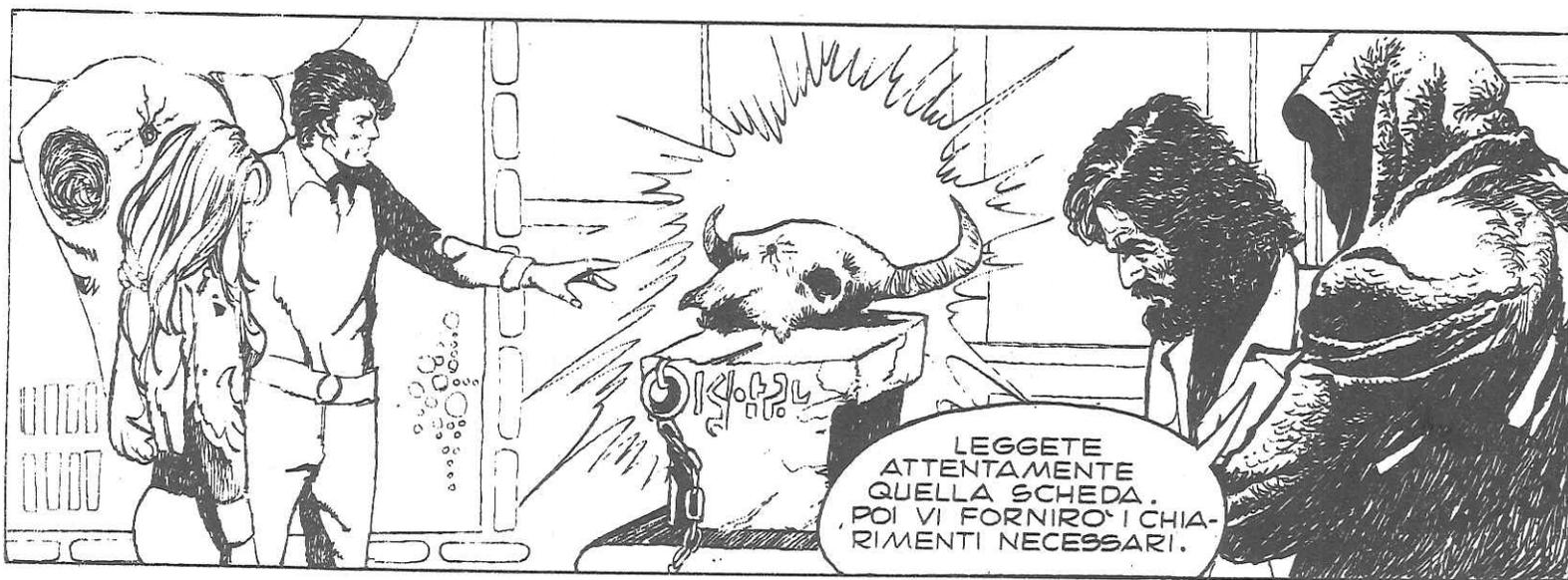
I tre di "Archivio Zero": da sinistra sono Rosebud, Sebastian Azteca e Benjamin Ditko. (dis. di Morisi)

A sinistra:

Ciò che si nasconde dentro la piramide di Cheope: un'anticipazione di quello che poi troveremo nella serie "Martin Mystere" ideata da Alfredo Castelli. (dis. di Morisi)

Sotto:

Il pilota di "Archivio Zero", pubblicato ne "Il Corriere dei Ragazzi" del 5/10/75, realizzato da un certo J.Puig (forse Enrique Siò ?) su testi di Sava (probabilmente Sclavi); le caratteristiche della serie e la trama del primo episodio rimarranno le stesse di quella "ufficiale".



esoteriche, di connubi tra la cultura europea e quella orientale, dell'Orient-Express e dei duelli di spie della Grande Guerra; l'elaboratore onnisciente è sì figlio dell'"H.A.L. 9000" di "2001: odissea nello spazio", ma il suo nome richiama anche alla mente Robert Louis Stevenson, il geniale autore d'avventura nume tutelare di scrittori come Borges o Pratt, con in più la punteggiatura che evoca una tecnologia ipersofisticata che lo faccia sembrare qualcosa di più di un semplice computer. Stesso studio, abbiamo detto, per il background dei personaggi: a guardia di tanta conoscenza non può non starci un bibliotecario, ed ecco Il Bibliotecario, che rimanda ai monaci benedettini, noti custodi e restauratori di libri nel medioevo; mentre gli agenti esterni sono un ex agente della Cia, Sebastian Azteca, una ladra ipnotizzatrice di nome Rosebud, un omaggio al Welles di "Quarto Potere", e Benjamin Ditko, un cantautore salvato dal Bibliotecario dai suoi impresari che lo volevano sfruttare.

L'ambientazione dei viaggi nel tempo è poi quella dei cosiddetti "luoghi misteriosi" della Terra: l'Egitto al tempo della costruzione della piramide di Cheope, Tihuanaco, Atlantide, la "pedra pintada" in Brasile, Stonehenge, l'Olimpo, le pianure russe dove trentamila anni fa un bisonte venne ucciso da una pallottola, e, ultima, la barca di Ulisse; luoghi reali e mitici che contribuiscono a creare nel lettore un crescente senso di inquietudine attraverso la riscrittura che Sclavi e Morisi operano, anticipando di sei anni il "Martin Mystere" di Alfredo Castelli, "muovendosi però nel polverizzare la dimensione fantastica confondendola nelle nebbie - molto più caliginose e cupe - della realtà, distruggendo così il mitico "altrove" meta dei voli della fantasia" (4).

Non mancano comunque episodi dove questa fusione di mito e storia creano nel lettore quella "sospensione dell'incredulità" che lo spinge ad accettare l'ambiguità delle tematiche espone



dagli autori: come nell'episodio ambientato alla "pedra pintada" dove realtà e sogno si fondono in un continuo gioco di rimandi, o in quello sull'Olimpo, dove Morisi si scatena in vignette a tutta pagina raffiguranti la guerra di Troia. Indimenticabile rimane però l'ultimo episodio ambientato sulla barca di Ulisse che ha appena sorpassato le Colonne d'Ercole: Sclavi riprende l'Ulisse dantesco nel momento del suo "folle volo" ponendolo questa volta non nei pressi della montagna del Purgatorio, ma sull'orlo del mondo, dove l'oceano precipita nel vuoto

cosmico, così come volevano le cosmologie antiche. Ulisse rifiuta l'aiuto che potrebbero dargli i tre dell'"Archivio Zero", perchè egli deve, vuole sapere cosa c'è al di là dei limiti che i "bruti" si sono posti; colui che è stato definito il più astuto degli uomini e scelto da Omero come rappresentante della grandezza dell'umanità, non può rifiutarsi di giocare il proprio ruolo fino in fondo; egli accetta il proprio destino con la stessa fermezza con cui affronterà le fiamme di quell'inferno in cui Dante lo ha immortalato. Rispetto al sommo poeta, Sclavi rigetta la condanna di Ulisse per aver peccato di superbia nell'aver affrontato l'ultimo volo senza la Carità cristiana, ma anzi lo erge a esempio di un'umanità laica, indomita davanti ai misteri che le si pongono innanzi; sarà proprio un'ultima immagine della nave dell'acheo eroe che naviga nello spazio (sono morti? sono vivi? non lo sappiamo) a chiudere la serie, ribadendo che anche in mezzo al caos degli anni settanta di piombo, agli ottanta del riflusso e ai novanta delle abiure, "c'è sempre un nuovo orizzonte. L'Odissea continua." (5)
(1-continua)

Sergio Rossi

Note:

(1): pubblicati su "Il Corriere dei Ragazzi" rispettivamente nel 1974 e nel 1976.

(2): pubblicato su "Il Corriere dei Ragazzi" dal 1975; tre episodi furono disegnati da Giancarlo Alessandrini.

(3): da "La promessa" di Friedrich Durrenmatt, Feltrinelli editori.

(4): Bepi Vigna e Michele Medda: "Il fantastico nei fumetti dei Bonelli", in "Gertie" n. 1, supplemento a "Comic Art" n.65, marzo 1990.

(5): "Archivio Zero", battuta finale.

Curiosità:

Nell'ultimo, splendido, dissacrante romanzo di Stefano Benni: "Baol. Una tranquilla notte di regime", il corpus delicti è da ricercarsi nell'"Archivio Zero", dove sono contenuti i nastri originali di tutte le trasmissioni televisive.

A lato:

Nonostante le cadute di tono del disegno, Morisi si era dimostrato un efficace disegnatore contribuendo a creare le inquietanti atmosfere della sceneggiatura di Sclavi; ecco qui un bell'esempio delle sue capacità grafiche nella rappresentazione della guerra di Troia, che prende spunto dalle fonti iconografiche "classiche" della vicenda.



Sopra:

Ulisse, il personaggio a cui Sclavi affida, nei suoi dialoghi, tutto il senso della lunga avventura di "Archivio Zero". (dis. di Morisi)

Log KANE in STILETTO HEELS

SECONDA PUNTATA

E DAI!! LO SAI ANCHE TU CHE NON AVREBBE FUNZIONATO!

NON IMPORTA, E' UNA QUESTIONE DI PRINCIPIO!

DOG KANE, INVESTIGATORE PRIVATO VIENE INCARICATO DI SCOPRIRE ED ARRESTARE UN MANIACO CHE DA QUALCHE TEMPO AGGREDISCE LE "LUCCIOLE" CHE FREQUENTANO DURANTE LA NOTTE IL PARCO CITTADINO. LO SCONOSCIUTO SI IMPOSSESSA SEMPRE DI UNA SCARPETTA DELLA VITTIMA. CONTEMPORANEAMENTE ELWOOD, L'ASSISTENTE DI DOG, APPRENDE DELL'EVASIONE DI KURT KRUPP, UN VECCHIO NEMICO DI KANE, DEL QUALE SI TEME LA VENDETTA...

IL TUO CONTRATTO DI ASSISTENTE PREVEDE CHE TU ESEGUA GLI ORDINI, NON CHE LI DISCUTA!

SE PER QUESTO PREVEDE ANCHE UNA RETRIBUZIONE REGOLARE, E COMUNQUE SE VOGLIAMO METTERCI DENTRO I PRINCIPI ALLORA CONSIDERIAMO ANCHE LA MIA REPUTAZIONE!...

TI HO GIA' DETTO CHE AVRESTI AVUTO UNA FOLTA PARRUCCA DI RICCIOLI NERI E GLI OCCHIALI, NESSUNO SAREBBE RIUSCITO A RICONOSCERTI!

MA CERTO! LA PARRUCCA... E MI DICI LE SCARPETTE CON I TACCHI A SPILLO NUMERO 45 DOVE LE TROVAVAMO?

...E POI SAI CHE TI DICO? CHE QUEL TIPO SARA' ANCHE UN MANIACO, MA NON E' SCEMO, E QUINDI TI PARE SE TRA TUTTO QUESTO BEN DI DIO VENIVA AD ADESCARE PROPRIO ME!... NON AVREBBE FUNZIONATO!



VA BE'! ...ADESSO CHIUDITI QUELLA BOCCA E CERCA DI CONCENTRARTI SUL LAVORO!



...E MENTRE IL SUO TIRAPIEDI MI PUNTAVA LA PISTOLA ALLA TEMPIA LUI MI DICEVA: "TI AVVERTO SANTUCCI! STAI FUORI DAL GIRO... LO DICO PER EL TUO BENE!" ... CAPISCI?... E' LUI!!...



E' LUI CHE HA ORGANIZZATO TUTTO. SE CONTINUA COSI' TRA POCO QUI CI SARANNO PIU' SBIRRI CHE ALBERI! ... E' QUEL BASTARDO DI SALINA CHE VUOLE INCASTRARMI, TI DICO!



AH! ... ECCO IL GRANDE DETECTIVE, FINALMENTE POSSO CONOSCERLO!... CHE EMOZIONE!... QUA LA MANO!... ACCIDENTI, QUANDO DA VECCHIO LO RACCONTERO' AI MIEI NIPOTINI NON MI CREDERANNO!

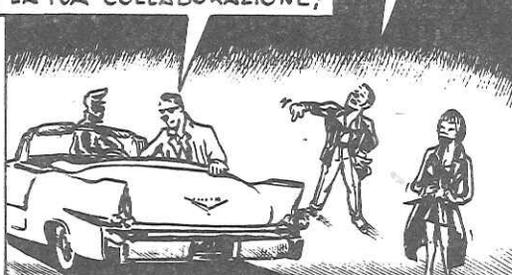


...MR. SANTUCCI, PRESUMO! SAI, SAREI VERAMENTE ADDOLORATO CHE I TUOI NIPOTINI CRESCERSSERO SENZA IL PIACERE DEI RACCONTI UDITI DALLA VIVA VOCE DEL NONNO! PENSA AL LORO FUTURO, TONY!



SENTILO, O' MARLOWE! ACCA' A NISCIUNO FAI PAURA, CHIARO?

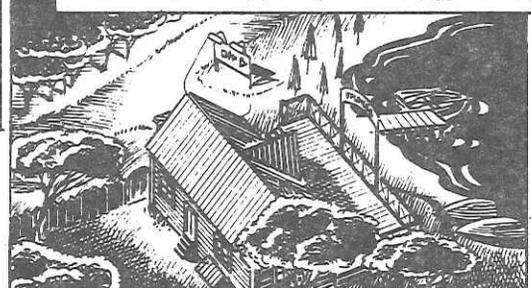
STAI CALMO! NON MI SEMBRA IL CASO DI METTERSI A DISCUTERE ORA! MI SERVE ANCHE LA TUA COLLABORAZIONE!



QUESTA VOLTA IL CONTROLLO SI EFFETTUERA' "A ZONA": QUINDI LE DUE AUTO (LA MIA E QUELLA DI SANTUCCI) SARANNO DISPOSTE INFRATTATE INCORRISPONDENZA DELLE DUE UNICHE STRADE DI ACCESSO ALLA ZONA: QUESTA ...



... E QUELLA COSTEGGIANTE LO STAGNO, IO E SANTUCCI RESTEREMO IN PROSSIMITA' E CONTROLLEREMO COSI' TUTTE LE POSSIBILI VIE DI FUGA. DOVREMO SCEGLIERCI UN POSTO DI OSSERVAZIONE PER QUANTO POSSIBILE PANORAMICO E DEFILATO DAL QUALE SI POSSA VELOCEMENTE RAGGIUNGERE L'AUTO ...



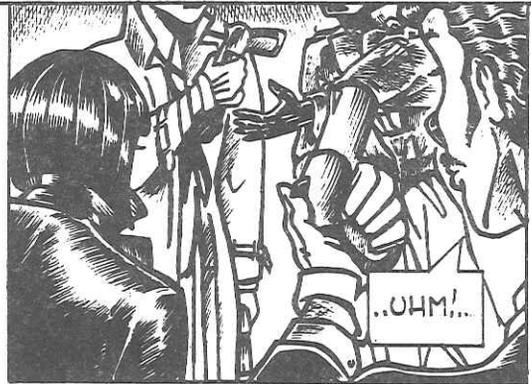
PETULA ED ELWOOD, NELLE ZONE CENTRALI, CERCHERANNO DI NOTARE "SEGNALI ANOMALI" AL FINE DI INDIVIDUARE IL MANIACO PRIMA CHE AGISCA...



... OCCORRERA' MOLTO SANGUE FREDDO QUESTA VOLTA! E NON SOLO PER VINCERE LA PAURA!



CHIUNQUE SI TROVERA' A DOVER FRONTEGGIARE SITUAZIONI DI EMERGENZA POTRA' INVOCARE L'AIUTO DEGLI ALTRI MEDIANTE QUESTE PISTOLE LANCIA RAZZI SEGNALATORI!



... IO QUELLO NON LO SOPPORTO, E NOI DOVREMMO FARLO ARRESTARE PER FRUTTAMENTO! QUESTO INCARICO NON E' PULITO DOG, E L'IDEA DI DOVER LAVORARE CON QUEL SACCO DI BRILLANTINA MI DAI NERVI!

ORA NON METTERTI A FARE IL MORALISTA, E' CHIARO CHE GLI INVESTIGATORI PRIVATI VENGANO CHIAMATI QUANDO NON SI VUOLE TIRARE IN BALLO LA POLIZIA, E POI NON STAI LAVORANDO CON SANTUCCI E NEMMENO "PER" SANTUCCI! ... LA PISTOLA CE L'HAI?

CARICA?
CERTO!



... SÌ, SÌ, LA SO USARE ...



... VORREI CHIEDERTI SE FOSSE POSSIBILE ...

... INCONTRARCI DOMANI ... MAGARI A COLAZIONE ... VORREI PARLARTI!

MI STAI GIA' PARLANDO!

Sì, MA IN MODO PIU' ... VOGLIO DIRE, MAGARI CON PIU' CALMA...



... E CHE FUORI ORARIO NON POSSA FARMI GLI AFFARI MIEI, QUINDI TI PRECO DI NON ENTRARE TROPPO NELLA MIA ESISTENZA... ANZI, NON ENTRARCI PER NIENTE!

NON CAPISCO PERCHE' TU SIA COSI' SCONTROSA STASERA ... MI ERA SEMBRATO CHE...



PFFF!





... SONO TUTTI LI'... MI STANNO A/PETTANDO! MA IO NON HO PAURA!



... E QUESTO CHI E'?



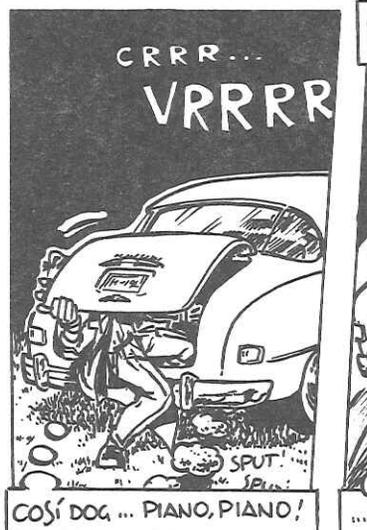
... VEDIAMO!



... UHM... QUESTO TIPO NON MI CONVINCER!

... VOGLIO STARGLI ALLE COSTOLE !!

... E A COSTO DI ABBANDONARE IL POSTO D'OSSERVAZIONE...



CRRR... VRRRR

COSI' DOG... PIANO, PIANO!



O.K.! ORA CERCHIAMO DI NON CHIUDERCI DENTRO!

WROOM

... AZ! LA CRAVATTA!!



... JULE!



EHI!... CHE IRRUENZA! ... CALMATI...

... E' A CASA, TESORO!

SALI!



SKREEK



... EHM... NON ALLONTANIAMOCI MOLTO, O.K. ? QUI DIETRO C'E' LO STAGNO... E' MOLTO CARINO... EHM... POSSIAMO FERMARCI LA', NO?

?

WROOM

WROOM

SKREEK



... ECCO... SIAMO ARRIVATI!... TI PIACE?



... DA MORIRE!





MI PUOI ANCHE SPARARE SE VUOI, HAI CAPITO? ... PERCHE' STAI NASCOSTO? PERCHE' NON VIENI FUORI? NON POSSO PARLARTI SE NON RIESCO A VEDERTI! ... EH, EH! ... E' DIFFICILE PARLARE SENZA VEDERE!



AVANTI, ALZATI, HAI GIA' VISTO LO SPETTACOLO NO? ... EH?... .. ANDIAMO, .. SU! GUARDA QUANTE STELLE LA' IN ALTO, PLATO!

PLATO?



PLATO, ALZATI E GUARDALE! BEH! ... IO NON RIESCO A PARLARE SENZA VEDERTI! NON POSSO DIRTI ALTRO, STAI TRANQUILLO, NON VOGLIO FARTI DEL MALE!



...MA CHE DIAVOLO STA DICENDO? ... PLATO... PLATO... MMM... .. MI RICORDA QUALCOSA ... I JEANS... IL GIUBBETTO ROSSO... ACCIDENTI... .. QUALCOSA DI ... CINEMA?



PAPA'! ... IO NON HO MAI FATTO NIENTE DI BUONO! HO SEMPRE COMBINATO GUAI SENZA RENDERMENE CONTO, NON VOLEVO NEANCHE PARLARTE NE, MA E' STATO PIU' FORTE DI ME!



... QUESTE FRASI, ... SEMBRANO DI UN FILM... ACCIDENTI! ... ORA RICORDO! ... JAMES DEAN!



EHM... NON SI PUO' ... DOPO UN FATTO SIMILE ANDARE IN GIRO, CON INDIFFERENZA FACENDO FINTA DI INFISCHIARSENE...

CREDE DI ESSERE JIMMY... IL PROTAGONISTA DI 'L'EVENTO' BRUCIATA'



... NON SI PUO', NEANCHE FACENDO GRANDI SFORZI, ... NON SI PUO'!

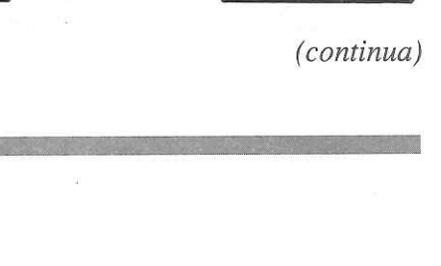
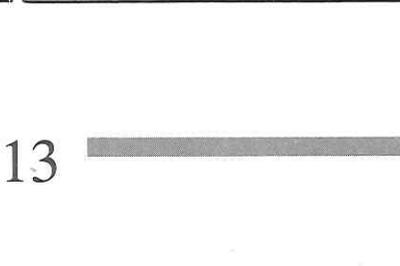
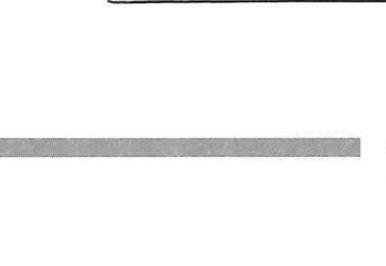
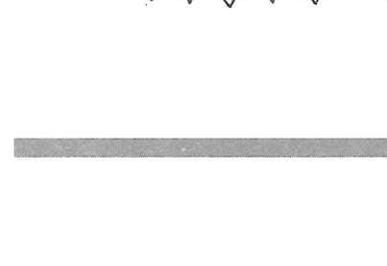
INTANTO LO ASSECONDO!



... SI SENTE DENTRO COME...

... HAI PERFETTAMENTE RA...





(continua)

Due recensioni, due opere. Ma dopo avere letto i due libri che vi stiamo segnalando, forse - chissà, può darsi, si mormora - ci ringrazierete.

Stiamo parlando di due tra i migliori volumi usciti nel 1991, "Custer" e "Senza parole", due volumi scritti da uno dei maggiori scrittori mondiali, Carlos Trillo, e disegnati da due grandi talenti, Jordi Bernet e Domingo Mandrafina, rispettivamente; la ragione per cui parliamo di due "vecchie" uscite è che, di seguito, sarebbero dovuti uscire altri titoli dalla casa editrice Acme, mentre invece le note traversie economiche della stessa hanno momentaneamente bloccato le stampe, e fatto passare praticamente inosservati questi libri.

Due opere quindi che aprono la strada a questa insolita collana edita dalla rediviva (per ora, lo speriamo) casa editrice Acme, la collana "Blackbird", i cui volumi sono tutti stampati in bianco e nero di modo tale da riproporre nel formato editoriale originale alcuni dei maggiori capolavori fumettistici mondiali, tra cui spicca la serie cronologica di "A lack Sinner" realizzato dal duo Munoz/Sampayo, serie di cui mancava una pubblicazione organica integrale su libro; saranno proprio le storie di questo insolito personaggio ad essere pubblicate da febbraio nei prossimi volumi della collana.

Pubblicato su "Comic Art" nel 1985, e successivamente su "Lancio-Story" nell'antologia dedicata a Carlos Trillo, "Custer" si inserisce in quella narrativa di anticipazione che ha tra i suoi numi tutelari Philip K. Dick, Robert Sheckley e James Ballard, autori che hanno affrontato, analizzato ed anticipato nelle loro opere le problematiche più inquietanti dei nostri giorni.

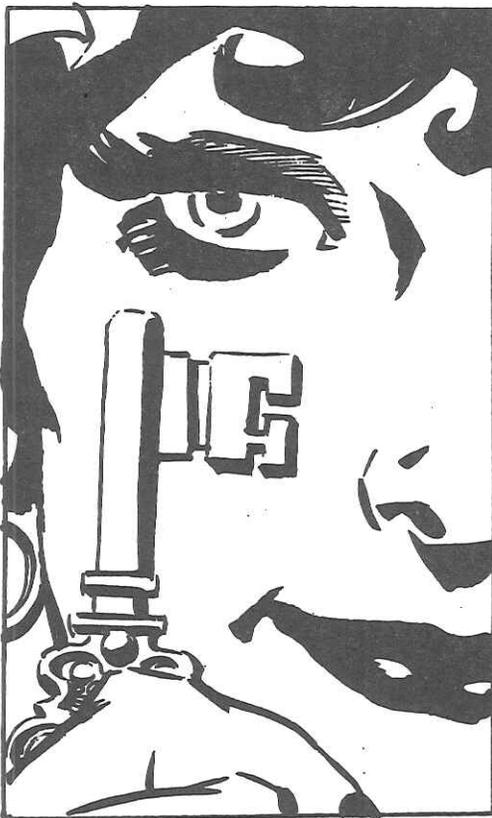
Custer è una bellissima donna protagonista di una insolita serie televisiva: una telecamera speciale la segue giorno e notte, riprendendola in tutti, proprio tutti, i particolari della giornata, mandando poi il tutto in onda in prima serata con un enorme successo di audience.

Naturalmente la casa di produzione interviene spesso e volentieri nello svolgimento dei



Blackbird

UNA COLLANA DI PERLE



singoli episodi, anche all'insaputa della protagonista, di modo che il climax degli stessi non venga mai meno.

Ribadendo che la storia è stata pubblicata nel 1985, prima che esplodesse la moda della tivù-verità, che ha trovato in Donatella Raffai ed il suo "Chi l'ha visto?" il suo emblema migliore, possiamo azzardare che siamo in quei casi in cui la vita imita l'arte: troppi sono infatti i riferimenti che l'odierna società ha "ripreso" da quest'opera: multinazionali del video che dirigono gusti e opinioni della gente, uomini e donne resi delle comparse dalle esigenze di copione dettate dagli sponsor e dalla produzione, la realtà che, insomma, "non esiste più", come ci ricorda Carlos Trillo, "è tutto e solo un grande mega-show".

Jordi Bernet, internazionalmente conosciuto come il disegnatore di "Torpedo" su testi di Enrique Sanchez Abuli, illustra stupendamente il soggetto di Trillo con i suoi disegni "sporchi", con grigi plumbei, con forti segni di grafite che intagliano personaggi memorabili, topoi dell'immaginario collettivo, rendendoci una realtà mai così allucinata, mai così reale.

L'altro albo è "Senza parole" disegnato, lo ricordiamo, da Roberto Mandrafina su testi di Carlos Trillo, che raccoglie 9 storie brevi nel 1982 da "L'Eternauta" e, successivamente da "Lancio-Story" nel 1987.

L'albo, come dice Roberto Dal Prà nella presentazione, è da considerarsi "un'omaggio dei due grandi autori argentini al cinema muto di ogni tempo, frutto di un approfondito studio sulle strutture del 'muto' (tempi, ritmi, situazioni); tutti gli episodi, pur nella loro diversità, sono legati da un'ironia di fondo che spesso sa di amaro pur riuscendo a far ridere, o meglio, sorridere."

Nelle mute pagine ritroviamo tutti i personaggi e le situazioni delle "comiche" nord-americane degli anni '10-'20, con una dose massiccia di sanguigno (e sanguinoso, visti molti dei finali d'episodio) humor nero, nel quale gli autori di lingua spagnola sembrano eccellere.

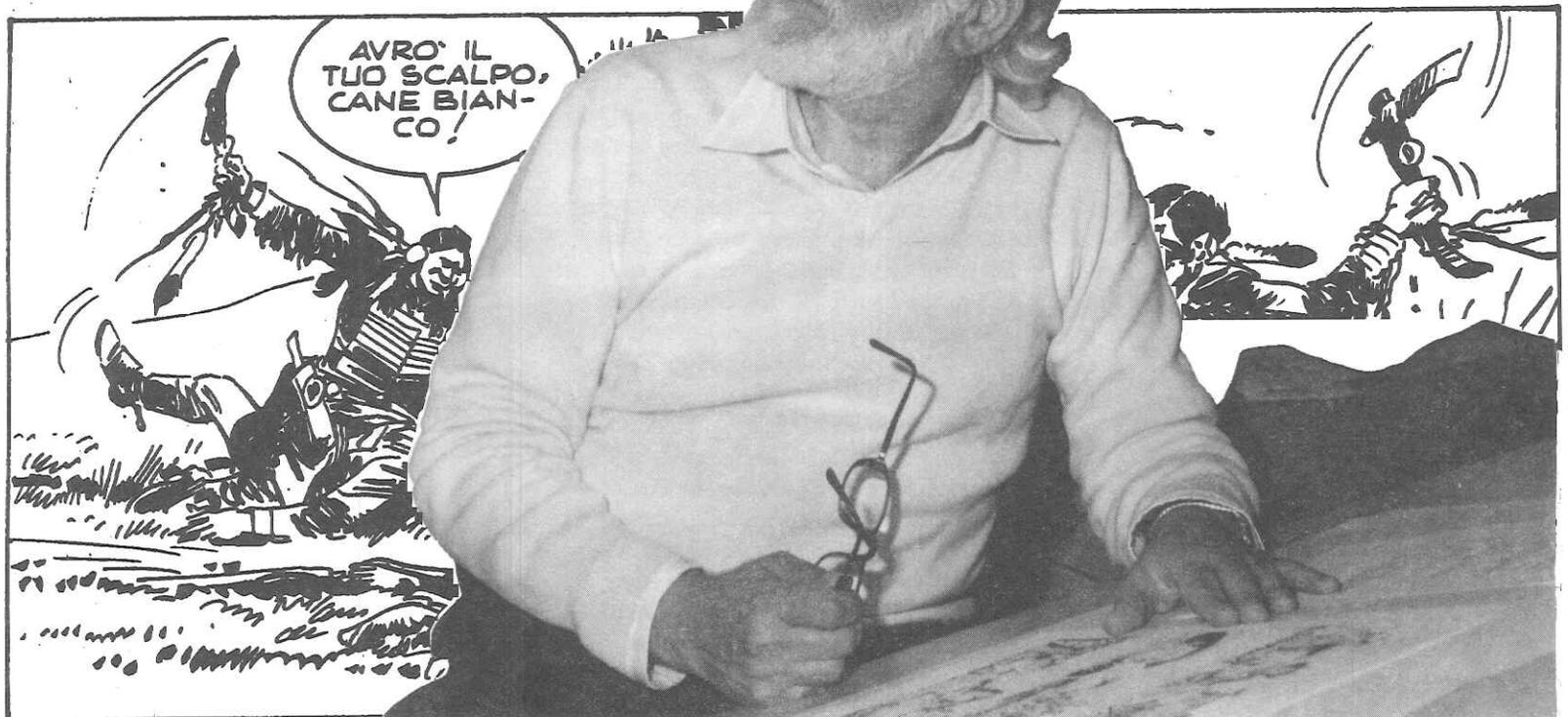
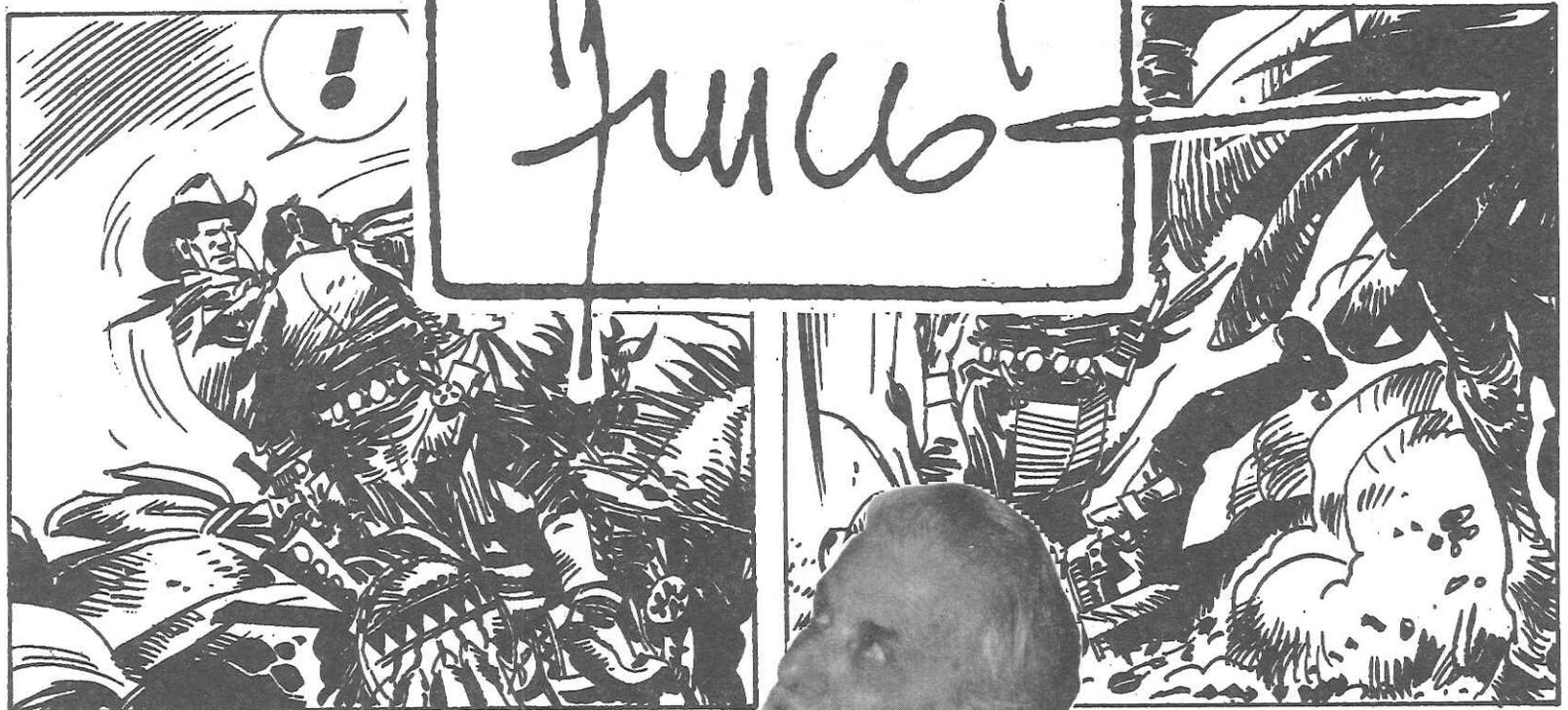
I perfetti meccanismi delle sceneggiature di Trillo sono resi al massimo da un Mandrafina la cui predilezione per il grottesco può qui finalmente esprimersi; oltretutto questo segno rigorosamente black 'n' white riproduce anche visivamente i particolari effetti di luci ed ombre delle incerte pellicole di inizio secolo.

Così come la celluloidi dei film muti non veniva impressa da nulla che non fosse violentemente bianco o nero, il segno di Mandrafina ignora tutto ciò che non può essere tracciato dal segno greve del pennello.

Le sue tavole (dove pure sono evidenti ancora gli influssi di Alberto Breccia ed Hugo Pratt, maestri di molti disegnatori ispano-americani della generazione di Mandrafina) diventano così quasi delle moderne ed articolate xilografie, rendendo riconoscibilissimo il forte stile del disegnatore, sia che si metta al servizio di storie come quelle di "Senza parole", sia che illustri serial di impianto realistico, come il poliziesco "Savarese" su testi di Robin Wood, in corso di ristampa sul settimanale "Lancio-Story".

Sergio Rossi e Artemio Settini







A lato: un inedito di Fernando Fusco.

Quando Fusco inizia a disegnare Tex, nel 1974, ha già alle spalle una lunga carriera ricca di numerose esperienze professionali, avendo lavorato per disparate realtà editoriali, in Italia e all'estero. E ciò che più conta, ha uno stile grafico suo, una personalità spiccatissima ed un'idea propria del western. Che non è quella di Tex, derivata dai classici film americani, e segnata, se vogliamo, dall'approssimazione tipica dei tempi in cui il personaggio ha cominciato a calpestare le praterie cartacee.

Un po' semplicisticamente potremmo affermare che il western di Fusco è influenzato dalle pellicole nostrane prodotte sull'argomento (quelle *D.O.C.* di Sergio Leone), nonché da certa filmografia americana che ripensa il western in chiave più moderna e storicamente verosimile. La dimensione western di Fusco è più sfaccettata, più complessa, la vicenda è narrata graficamente in modo più *corale*. Ad essa concorrono non "i personaggi" ed "uno sfondo", ma un insieme dei diversi elementi della vignetta complementari tra loro. Il tratto è organico alla vicenda, pur nella omogeneità e straordinaria armonicità: si fa dinamico (negli inseguimenti, nelle scene di lotta), ora lirico (nei paesaggi), con delle improvvise, prodigiose stilizzazioni assolutamente inedite per Tex, nonché per buona parte del fumetto italiano (nelle pose plastiche dei personaggi, nelle espressioni dei visi, in alcune scene d'azione, nella stessa composizione di molte vignette e, più in generale, in certe "nervose" pennellate).

Il disegno di Fusco è documentatissimo, al limite della pignoleria, ma mai didascalico: tutti gli elementi che compongono la tavola sono "filtrati" dall'onnipresente chiaroscuro impressionistico (di chiara derivazione caniffiana) che ne coglie l'essenza senza mai scendere nel calligrafismo. Metro di tutto è sempre l'autore Fusco, mai il personaggio Tex, il quale letteralmente è l'idea che il disegnatore ha di lui. Non a caso il Tex di Fusco è andato graficamente modificandosi nel corso degli anni, conseguentemente alla migliore caratterizzazione psicologica del personaggio data dagli sceneggiatori e alla più lunga frequentazione con esso del disegnatore. Siamo passati dall'ectoplasma, anche in senso strettamente fisico, delle prime, per altro bellissime, storie, al titanico e più anziano Tex della produzione recente, di respiro quasi epico. Dopo aver rotto con la tradizione grafica di Tex, Fusco ha compiuto sul personaggio una vera e propria ricerca, oltre che grafica, psicologica, contribuendo, con Ticci, a delineare la sua nuova immagine ed il suo definitivo carattere. E' un Tex che nella sua possenza si fa vero protagonista della scena, dominandola anche fisicamente. Le figure umane in genere si fanno più incombenti, a tratti entrano in aperto contrasto, in contrapposizione, con lo scenario nel quale agiscono; in esse il disegno di Fusco si fa spigoloso, sofferto, assumendo valenze quasi espressionistiche. In particolare nella figura di Tex gli stessi classici elementi iconici del personaggio vengono riletti in chiave narrativa, ci "descrivono" il personaggio, la sua forza

primordiale. Le linee intorno agli occhi e quelle dei taschini della camicia, entrambe orizzontali, a malapena trattengono le serie di pieghe verticali della camicia, vere e proprie "rasoiate" di china; al tutto fanno da contrappunto le linee curvate che sono i due lembi del fazzoletto nero al collo di Tex, poste quasi sempre diagonalmente rispetto alle altre linee, con effetto quasi spiazzante per la loro assoluta arbitrarietà.

Capitolo a parte meritano le donne di Fusco, alle quali il disegnatore sembra rivendicare un ruolo meritatamente più ampio nel mondo di Tex, divenuto, dopo i felici esordi, a prevalenza maschile (e in odore di misoginia). Nelle rare apparizioni loro riservate dalle sceneggiature Fusco le fa padrone della scena, non semplici comparse senza personalità; ne enfatizza i gesti, il ruolo, dove richiesto le rende quanto più maliziose possibile, a tratti ammiccanti, rieccheggianti la felice vitale sfrontatezza della quale godevano le più disinibite eroine disegnate per "Lone Wolf" e soprattutto per "I due dell'Apocalisse".

Riguardando il lavoro svolto per Tex da Fusco non si sa se rammaricarsi che i suoi sforzi in campo fumettistico non si siano indirizzati anche in altre direzioni (è evidente che le sue qualità artistiche non hanno nulla da invidiare a quelle di più celebrati, e spesso sopravvalutati, autori), o se gioire del fatto che il più popolare e diffuso fumetto italiano si sia potuto avvalere dell'opera di questo outsider che ci ha regalato con ogni sua storia altrettanti antesignani del "Texone" annuale: non Tex disegnato da Fusco, ma Fusco che disegna Tex.

A. S.

fernando FUSCO Un pittore per Tex

Fernando Fusco vive in una remota piccola frazione di S. Giustino, ultimo comune umbro prima della Toscana, in una bella casa tra gli alberi.

Lo abbiamo raggiunto una domenica di ottobre e dopo aver constatato che, nonostante calzasse dei bellissimi stivaletti di ispirazione chiaramente western, non era armato, lo abbiamo immobilizzato e sequestrato per un intero pomeriggio.

Non è stato tuttavia necessario sottoporlo a tortura per estirpargli quanto segue:

Sono nato a Ventimiglia, a 4 chilometri dalla Francia, nel 1929. Ad un anno di età fui portato in Algeria, allora colonia francese, dove mio padre aveva una fabbrica di mobili. Ho passato la mia infanzia laggiù, in compagnia di arabi e francesi. Mio padre mi conduceva con sé in escursioni fino alle propaggini del Sahara. Forse per questo, tra le varie ambientazioni di Tex, ho sempre preferito il Messico: mi ricorda l'entroterra algerino, quel colpo di sole secco, il colore di terra bruciata.

Allo scoppio della guerra tornammo in Italia, a Ventimiglia.

Avevo undici anni e dovetti reimparare l'italiano, o meglio l'Italia. Infatti in casa, ad Algeri, con i miei genitori comunicavamo in italiano; quello che ignoravo, oltre alla grammatica, era la storia italiana, la geografia, la cultura in genere. Penso sia proprio per questo che io, in seguito, indirizzai i miei interessi, le mie esperienze, oltre alla mia residenza, verso la Francia. Fino a considerarmi di cultura francese.

Soprattutto in virtù della mia passione, che considero la principale della mia vita, per la pittura, la quale si manifestò con l'amore per l'Impressionismo.

Contemporaneamente la pratica del disegno mi fece avvicinare al fumetto.

Molti degli amici con i quali feci le mie prime storie sono poi diventati disegnatori professionisti, come ad esempio Marcello, che tra l'altro, ha recentemente iniziato a disegnare Tex. Eravamo molto presi da quel romanticismo del quale era impregnato il cinema di allora, pieno di generosi slanci, di azione.

Quando ho occasione di rivedere questi film resto un po' deluso: sono eccessivamente enfatici, carichi, un po' falsi. Errol Flynn, il nostro idolo di allora, visto adesso fa francamente ridere.

MILTON CANIFF

Era la mia passione. In Italia non avevamo assolutamente niente di simile. Le uniche cose buone erano alcuni albi della Mondadori. Ma niente di paragonabile ai grandi maestri americani.

Da Caniff siamo partiti in molti. Anche in chi è riuscito a personalizzare il proprio stile la matrice caniffiana resta indelebile: Hugo Pratt, ad esempio.

Ho sentito definire Caniff caricaturale. E' una bestialità. Liquidare come "caricaturale" quella che in realtà era una ricerca di stilizzazione.

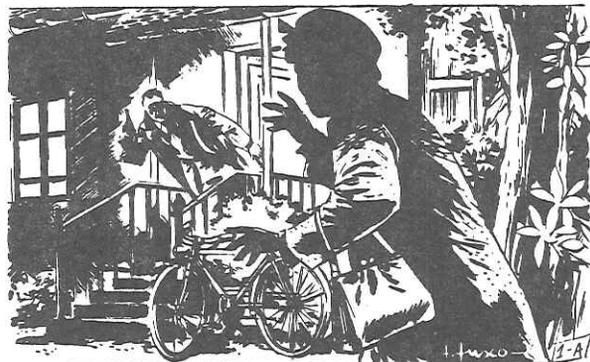
I miei amici ed io lo studiavamo a fondo, lo spulciavamo fin nei minimi particolari, in quelle sue esplosioni nella ricerca di stilizzazione.

A lato:

Un esempio di attualità illustrata (dal quotidiano "Paris Jour", 1958)

L'affaire JACCOUD

Récit de ROCHETEIX - Dessins de F. FUSCO



Le 1^{er} mai 1958, à Plan-les-Ouates, dans la banlieue de Genève, Mme Marie Zumbach rentre chez elle après une soirée passée à l'ouvroir protestant. Il est 22 h. 50. Elle s'étonne de voir la lumière encore allumée sur le perron de sa villa. Sans doute son mari a-t-il eu une visite tardive, car une bicyclette est appuyée contre la grille du jardin. A ce moment, un homme, revolver au poing, sort en courant de la maison. Marie Zumbach pousse un cri.



L'homme n'hésite pas alors à tirer plusieurs coups de feu dans la direction de Mme Zumbach qui s'écroule. Puis il enfourche la bicyclette et s'enfuit dans la nuit, à la lueur de son phare qui clignote. Des voisins alertés par les cris et la fusillade arrivent en hâte, relèvent Marie Zumbach qui, heureusement, n'est que légèrement blessée, et entrent avec elle dans la villa, où ils découvrent un terrifiant spectacle.



Au rez-de-chaussée, la chambre d'André, le fils de M. et Mme Zumbach — absent ce soir-là car il travaille comme musicien et producteur à Radio-Genève — est complètement dévastée: les meubles sont renversés, les chaises et les bibelots brisés. Par terre, les bras en croix, gît le cadavre d'un homme qui a été tué de quatre balles de revolver et de trois coups de poignard. La victime, sur laquelle l'assassin s'est sauvagement acharné, c'est Charles Zumbach, soixante-deux ans, entrepreneur de maçonnerie.



Quelques minutes plus tard, la police arrive sur les lieux et l'enquête commence. Mme Zumbach a pu voir l'assassin qui lui a paru très grand avec des cheveux noirs, âgé de plus de trente ans. Bien entendu, elle n'a aucune idée de son identité. Est-ce un cambrio

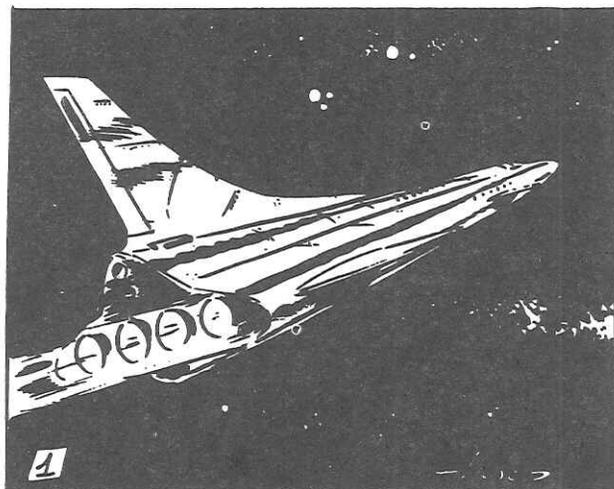


In alto a sinistra:
dalla serie comica "Pam et Plume" (dal settimanale "Lisette").

In alto a destra:
dalla riduzione del romanzo storico "Ivanhoe" (distribuito ai giornali dalla "Mondial Presse" di Parigi sottoforma di strip quotidiana, 1960).

Sopra:
Mignon, protagonista dell'omonimo romanzo illustrato pubblicato nel 1959 da "Paris-Jour".

Sotto:
Un'intera striscia di "Cosmos an 2200", serie fantascientifica distribuita dalla "Intermonde Presse".



En l'an 2200, tous les peuples de la Terre sont depuis longtemps unis sous un gouvernement mondial et toutes les planètes, de Mercure à Pluton, sont habitées par les hommes. Le gouvernement vient de confier au commandant Jean Garnier la première mission de reconnaissance dans l'inconnu, au-delà des frontières du système solaire.

LA FRANCIA

A diciannove anni, nel '49, mi trasferii a Parigi. Volevo vivere dipingendo e disegnavo, con gusto, per sopravvivere. Per questa ragione non mi limitavo al solo fumetto.

Disegnavo di tutto.

Intensificai la mia attività durante e dopo il servizio militare, svolto a Roma, come disegnatore topografico.

Lavorai per Il Vittorioso, per certi albeti tascabili che lo affiancavano, per molti editori che adesso non esistono più.

Fumetti realistici e comici, copertine, illustrazioni, raccolte di figurine.

Nel '55 tornai a Parigi ed iniziai a lavorare solo per editori francesi.

Dovetti scordarmi lo stile americano: i francesi non lo accettavano, essendo molto patriottici difendevano la loro tradizione anche nel campo del disegno. Avevano pur avuto un grandissimo disegnatore come Gustavo Doré.

La Francia, per molte cose, è un paese più tradizionalista perfino dell'Inghilterra. Io ho lavorato molto anche per questo paese ma devo dire che i maggiori problemi di libertà nel disegno li ho avuti con editori francesi.

Nel fumetto per ragazzi vigeva un vero e proprio codice morale: non si potevano disegnare armi puntate verso persone, compreso il lettore; non erano tollerate scene di violenza.

Una volta addirittura dovetti ridisegnare una scena nella quale si vedeva un uomo nell'atto di calarsi da un muro. Dovevo far sparire il fondoschiena, pur se regolarmente coperto dai suoi bravi pantaloni!

Quello che poi era invisibile ai francesi era la stilizzazione: tutto doveva essere molto misurato. Anche nei disegnatori francesi che sono partiti da Caniff, come Jije (a sua volta maestro di un'intera generazione di disegnatori francesi, primo fra tutti Jean Giraud), la ricerca di stilizzazione non è portata fino in fondo, prevale sempre quella pulizia del tratto, la misura.



Anche in Francia continuai a disegnare di tutto, soprattutto per i quotidiani come Paris-Jour.

Illustrazioni per riduzioni di classici (A. Dumas, Victor Hugo), fumetti veri e propri, e tanta attualità. Si lavorava fianco a fianco con il giornalista che rilevava la notizia. Il mattino l'articolo illustrato passava sui giornali. Si lavorava un numero incredibile di ore...

Poi disegnai moltissimo per "Lisette", un giornalino per ragazze dalle tirature altissime: storie sentimentali ma anche avventurose e comiche. Disegnai storie dal risvolto sentimentale anche per periodici inglesi. Inoltre versioni a fumetti di serie TV di successo: Bonanza, Penna di Falco, Tarzan, Il cavallo di ferro. Lavorai anche per le Editions Mondiales di Cino Del Duca, il cui fratello editava, in Italia, Monello ed Intrepido.

Iniziai a collaborare con lo sceneggiatore Luigi Grecchi con uno western, Willy West, ancora per il mercato francese.

Ancora in Francia feci i disegni preparatori di Lone Wolf, destinato all'Intrepido. Con l'inizio della produzione degli episodi tornai in Italia, nel '70.



Le célèbre biologiste, le professeur Kirov, dirige, à bord de la fusée, une équipe de savants aussi compétents que courageux. "Nous approchons, dit-il. Toutes les observations concordent. Cette planète est propice à l'atterrissage." La première planète "extérieure" atteinte par les premiers explorateurs humains!



Karina, la ravissante fille du Professeur Kirov, est médecin-chef du bord. Elle vient d'entrer dans le poste de commandement, très excitée par la perspective de l'atterrissage sur la planète inconnue: "Venez voir comme elle est belle, sur l'écran des téléviseurs! Comment allons-nous l'appeler? — Il est trop tôt" répond Garnier.

LONE WOLF & C.

Lasciai Parigi dopo una vita vissuta a Parigi: avevo una casa, amici, lavoro. Dimezzando i miei guadagni (l'Intrepido, pur lasciando ampia libertà non pagava certo bene) mi trasferii in questo paesino dell'Umbria, dove anni prima avevo conosciuto mia moglie. Questo abbandono fu dettato essenzialmente dal mio amore per la tranquillità. Un giorno feci un bel falò degli originali dei disegni pubblicati in Francia, in un campo vicino casa mia.

Per l'Universo disegnai oltre a Lone Wolf (che i primi tempi firmai Bobby Flint, per un discorso di contratti francesi ancora validi) i Due dell'Apocalisse e, per un anno circa, la serie comica Rock e Roll.

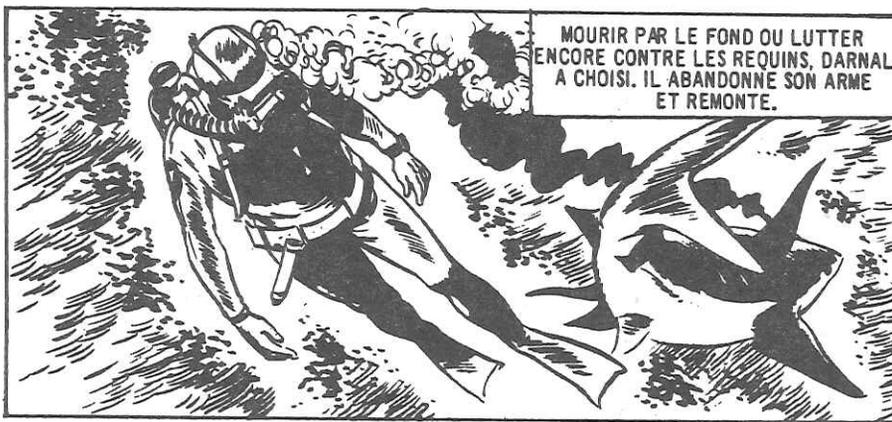
I testi erano tutti di Grecchi, un bravissimo professionista che ora non lavora quasi più in quanto seriamente malato. Con Grecchi avevo un'ottima e salda intesa.

Fin dal mio ritorno in Italia ero stato contattato da Sergio Bonelli, che conosceva i lavori da me fatti in Francia. Mi avrebbe voluto nello staff di Tex. Io rimasi titubante, non me la sentivo di disegnare Tex, soprattutto perchè fino ad allora avevo sempre creato graficamente i personaggi ai quali avevo lavorato. Con Sergio Bonelli continuammo a frequentarci come amici.

Poi ebbi un inciampo con L'Intrepido: successe che stamparono Lone Wolf in Francia, tra l'altro in modo penoso, senza avermi interpellato. Mi arrabbiai moltissimo così dissi a Bonelli di essere pronto per Tex, sempre che mi volesse ancora.

TEX

Lo ho iniziato con molta titubanza. Non avevo mai disegnato personaggi non miei. Non



DOSSIER

sapevo da dove iniziare. Mi preoccupava, oltre alla somiglianza, come farlo muovere.

Quando si fanno i disegni di prova si guarda quello che hanno fatto precedentemente gli altri. Altra cosa è quando ci si trova una storia di duecentocinquanta e più pagine da disegnare. Se non si ha in mano il personaggio sono guai! Lo stesso Sergio Bonelli mi aveva incoraggiato, per farmi uscire da questo mio impasse, dicendomi che a lui sarebbe andato bene Lone Wolf con i capelli neri. Lone Wolf! Che era un ragazzo sul tipo di Terence Hill: biondo, nasino affilato, con i boccoli! Diverso soprattutto come mentalità.

Insomma Tex non mi aveva convinto, pur se era mia intenzione fare una cosa seria essendo oltretutto Bonelli un editore che pagava bene ed era rispettoso dei diritti di autore, pressochè unico a quell'epoca.

Io sono molto lento nel riuscire ad essere sincero con un personaggio.

Il mio primo Tex era solamente vestito come Tex!

Tra i lettori erano dalla mia solo i vecchi fans

di Lone Wolf. Gli altri si arrabbiarono, ed a ragione, anche. Ma dovevano darmi tempo. Del resto è anche vero che Tex, fin dall'inizio, non aveva una vera e propria fisionomia.

All'epoca alla quale fu creato non c'era questa esigenza. I lettori erano meno smalzati, non c'era tutta questa attenzione intorno ai fumetti.

Galep stesso mi ha detto che le espressioni le studiava sul suo volto, allo specchio. E Galep, anche se gli voglio molto bene, non è certo Gary Cooper, che è l'attore dal quale è partito per Tex. Galep era tuttavia un gran disegnatore, il migliore italiano di quel periodo.

Ricordo ancora dei suoi bellissimi sommergibili in certe storie pubblicate durante la guerra nella Collana Eroica. Erano avventure di bieca propaganda bellica, del tipo "la nostra eroica flottiglia della 10° MAS va a silurare non so cosa", disegnate però stupendamente.

Tornando a Tex il fatto che non fosse delineato, anche caratterialmente, in modo rigido penso sia stato determinante per la fortuna del personaggio. Gli autori che nel corso degli anni si sono aggiunti allo staff di Tex hanno potuto



Sopra:

da una storia realizzata per il settimanale francese "Hurrah!" (1960).

A sinistra:

copertina del settimanale per ragazze "Lisette" (1961).

Sotto:

da "Flamingo Island", serie avventurosa pubblicata dalla "Fleetway" in Inghilterra (1963).





In fondo a destra:
Lone Wolf, "Intrepido" 1973.

In fondo a sinistra:
Willy West, ripubblicato su "Rintintin" Editrice Cenasio, 1974.

Sotto:
Lone Wolf in lieve difficoltà...

A sinistra:
Rock & Roll protagonisti della serie comica "Rock & Roll, i palafitticoli" pubblicata su "L'Intrepido" nel 1970-'71.

lavorare senza eccessive limitazioni.

Personaggi seriali caratterizzati in modo più deciso hanno avuto vita meno fortunata e ben più breve di quella di Tex.

Il mio unico problema con l'editore c'è stato per una storia pubblicata nel 1979 (dal n. 229 al n. 232) della quale mi furono ritoccati alcuni visi di Tex. Io chiesi spiegazioni a Sergio Bonelli. Non animosamente, in fondo il fumetto è un lavoro di équipe, e poi i ritocchi riguardavano una piccola parte dei disegni. Chiesi a Bonelli di dirmi finalmente quale fosse il Tex giusto. Mi indicò una via di mezzo tra quello di Ticci e quello di Nicolò. Conseguentemente mi sono fatto un modello mio prendendo spunto da quei tratti.

In quel periodo, forse, tutti noi disegnatori ci siamo dovuti un po' regolare, e, certamente, almeno nei tratti somatici di Tex, siamo da allora un po' più legati.

Ora so che ai nuovi disegnatori, quelli che non avendo mai disegnato Tex si accostano al personaggio con le titubanze che furono anche mie, viene suggerito di regolarsi sull'interpretazione grafica data da Ticci e me. Ho disegnato storie di Tex di Bonelli padre (che non ho mai conosciuto personalmente anche se, grazie alle note che mi aggiungeva in calce alle sceneggiature, sono convinto come molti che il carattere di Tex sia il suo: aperto, schietto), di Bonelli figlio, di Nizzi.

I due Bonelli eseguivano sceneggiature con disegni schizzati. Nizzi è più professionale, le sue sceneggiature sono tutte dattiloscritte.

Non ho trovato sostanziali differenze anche perchè, per forza di cose, le sceneggiature di



Tex lasciano il disegnatore molto libero, non essendo molto dettagliate. E' successo che abbia cambiato qualche inquadratura, mai beninteso, intere sequenze. Allo stesso tempo sono lieto se Nizzi aggiunge delle idee per la realizzazione grafica. Tutto sempre molto in armonia: concorriamo tutti a far sì che il prodotto riesca nel modo migliore.

FUMETTO (E PITTURA)

Il fumetto è il mio lavoro.

L'ho sempre fatto con molta serietà, questo sì, ma anche con molta umiltà. Sono molto preso dal mio lavoro, tanto è vero che non sono solito partecipare a kermesse fumettistiche: in tutti questi anni ho partecipato una sola volta a Lucca e una volta, di recente, sono andato a Certaldo per una manifestazione su G. L. Bonelli.

Il fumetto, detto in tutta onestà, è diventata la mia attività principale solo dopo essermi formato una famiglia: avevo bisogno di un'entrata stabile. Prima vivevo anche di pittura. A Parigi, da giovane, conducevo una vita un po' bohémien: se vendevo un quadro si faceva baldoria con



gli amici e il giorno dopo magari non avevo i soldi neanche per un panino.

Ancora oggi potrei guadagnare dipingendo, ma dovrei scendere a troppi patteggiamenti; e sarebbe un peccato, perchè la pittura ha qualcosa di maestoso, non è paragonabile al fumetto. Per questo non ho voluto fare compromessi con la pittura, che è una delle cose alle quali ho sempre tenuto di più, e che, per me, è rimasta sempre una cosa seria.

Io posso dipingere cose che fanno schifo, che non piacciono agli altri, ma le devo dipingere sempre seriamente.

Porto avanti la mia ricerca pittorica per me stesso, per un mio bisogno. Sono ormai dieci anni che non faccio più mostre; tengo tutto in casa, lascerò i quadri alle mie figlie.

Sono partito dall'Impressionismo, passando per ricerche Surrealiste e Metafisiche sono giunto all'astratto.

Oggi si potrebbe anche vivere dipingendo il paesaggio che si intona alle tende della casa. Impossibile sopravvivere facendo una ricerca pittorica seria, a meno che non si abbia un colpo di fortuna, in quel dato momento e in quel dato luogo. In Italia poi la pittura è apprezzata dalla gente solo in relazione al prezzo delle opere. Si vedano le code per le varie mostre di Van Gogh. La gente non va per i quadri, ma solo per vedere perchè costano tutti quei miliardi.

Ci sono poi dei casi come quello di un artista come Alberto Burri. Negli anni '50, in Italia, era addirittura deriso. Dopo il successo riportato in America, è osannato di riflesso anche da noi.

Pittori anche molto validi non sono apprezzati a meno di legarsi a qualche partito o a qualche lobby di critici alla Sgarbi e galleristi. Ma a quel punto i compromessi sono tantissimi e, secondo me, umilianti.

Inoltre c'è troppa pittura in giro. Un giorno bisognerà fare chiarezza: è auspicabile una bella catarsi.

In Francia c'è una diversa sensibilità nei confronti dell'arte: una rivoluzione conta, anche se vecchia di duecento anni!

Il fatto di essere stato per prima cosa pittore mi ha molto aiutato nella mia professione di disegnatore di fumetti. Tecnicamente (per esempio nell'anatomia, nello studio delle ombre, etc.), ma anche perchè mi ha insegnato



A sinistra:
Una vignetta da "I due dell'Apocalisse", su "L'Intrepido" (1973).
In fondo:
Il logo della serie.
A destra:
evoluzione del volto di Tex dalla prima storia del 1974, all'odierna interpretazione.

a non essere mai contento di quel che faccio. Io sono grato alla pittura per questa possibilità che mi dà di rendere più serio il mio disegno, costruito con una certa solidità, e sono grato al fumetto perchè mi ha permesso di continuare a dipingere ciò che voglio, senza scendere a compromessi.

Non sono peraltro d'accordo con quanti affermano, e tra questi ci sono anche disegnatori, che il fumetto non sia poi molto difficile da fare. Bisogna vedere come lo si fa: se non si è sinceri non lo si è in niente. si possono fare cose scadenti in ogni campo. Ci si può sentire dei padreterni, ed è sbagliato: tutti abbiamo dei limiti. Quando ce ne rendiamo conto ne soffriamo, ma nello stesso tempo possiamo trarne insegnamento per continuare a fare ciò che si fa. Quel che conta è sentirsi in pace con se stessi e questo è possibile solo con l'impegno e la serietà. Nella realizzazione di un fumetto come Tex "serietà" significa esattezza, documentazione. Da una attenta documentazione un fumetto realistico come Tex esce più credibile.

E' importante mettere sempre nelle vignette una nota che dia l'impressione della vita in quel momento. Questo anche per calare il lettore nella giusta ambientazione della storia. E' necessario quindi un ulteriore del disegnatore. Io sono molto meticoloso nella documentazione. La traggio da libri, riviste, video e quando ciò che mi procuro non mi soddisfa o non ritengo sia sufficiente chiedo aiuto in redazione.

A volte succede che dopo un giorno di lavoro non abbia terminato una tavola. Nonostante

questo consegna puntualmente venti tavole di Tex al mese, più di ogni altro collega.

A questo proposito so che in redazione si dice io abbia, per la precisione del disegno e per la puntualità nella consegna, un metodo "metronomico". E' che io sono il primo a non accontentarmi. Torno di continuo sulle tavole già finite, le ritocco, a volte cambio intere vignette. E' successo che Sergio Bonelli, passando di qui, abbia portato via le tavole, per paura che a furia di ritoccarle avessi potuto inviarle in ritardo.

Al mattino, alle otto, inizio a tratteggiare a matita una tavola e non vado a pranzo fino a quando non è terminata. Penso che, graficamente, la cosa più importante sia l'equilibrio generale della pagina. Nel pomeriggio ripasso a china, prima tutto a pennino, poi dove necessario a pennello. Lavoro undici ore al giorno; a volte, se il risultato non mi soddisfa, anche più. Ho questi ritmi perchè sono dell'anteguerra, sono il disegnatore più anziano dopo Galep e il mio sedere ha quasi la forma della sedia! Ma dopo 41 anni trovo ancora il piacere di lavorare. Apprezzo ancora i fumetti e continuo a seguire le cose principali che si fanno nel mondo. Sono favorevole alle sperimentazioni. Seguo con attenzione specialmente il fumetto americano, che penso sia ancora, nonostante un passato periodo di appannamento, il più interessante. Ho apprezzato un personaggio come Elektra, anche se, per questioni generazionali, non mi è molto intelleggibile. Le incursioni in campo pittorico del disegnatore di Elektra, Bill Sienkiewicz, sono apprezzabilissime. Penso



tuttavia che i linguaggi di pittura e fumetto non possano integrarsi tra loro. Il fumetto deve qualcosa a molte altre forme espressive, ma è troppo specifico rispetto ad ognuna di esse.

Tra i giovani disegnatori italiani apprezzo molto Angelo Stano, che ha raggiunto uno stile veramente notevole. Altri disegnatori penso abbiano un tratto eccessivamente freddo, quasi tecnico, non c'è cuore nelle loro pagine. Ma forse questo mio giudizio è un po' prevenuto, perchè la mia generazione ha avuto un diverso approccio al fumetto, ci siamo innamorati delle storie disegnate grazie alla passione per l'azione, per gli slanci romantici. In fondo li capisco questi giovani fumettari: fossi giovane il romanticismo sarebbe finito anche per me ...

Nel genere western questa atmosfera romantica è finita con Sergio Leone. Pur essendo legato sentimentalmente al genere classico (quello, per intenderci, di "Ombre rosse") apprezzo moltissimo anche i film di Leone, anche se penso che siano legati più ad uno spirito italiano che americano; in quei film vedo molta mafia, sono storie che sarebbero potute essere ambientate benissimo alle nostre latitudini. Del resto se dovessimo mettere in fumetto le varie storie di mafia e camorra altro che Tex! Quello che per noi è il vero spirito western si ravvisa comunque nei vecchi film americani, pur con gli evidenti falsi storici, come nel caso dei pellerossa.

I film di Sergio Leone rappresentano una naturale evoluzione del genere western. Il travisamento c'è stato quando questo tipo di western cinematografico è diventato genere, con il filone dei vari Trinità, Bud Spencer etc... in sei sette anni abbiamo messo in barzelletta fino all'esaurimento una cosa che per gli americani andava avanti da decenni!

Lo spirito di Tex è quello dei classici film americani. Se dovessi trovare un analogo cinematografico per Tex non sarebbe di certo Giuliano Gemma (il film su Tex per me è stato un disastro) ma piuttosto John Wayne, Robert Mitchum o Gary Cooper, ma il Gary Cooper ultimo, non certo quello giovane. Questo Gary Cooper solido con le rughe intorno agli occhi le guance solcate sarebbe un ottimo Tex e non solo fisicamente.



Sopra:

Un esempio di ambientazione desertica (da "Tex" n. 365).

Al centro:

Assalto indiano in Cinemascope (da "Tex" n. 365).

Sotto:

Una vignetta di inconsueto formato per la casa del giudice Maddox (da "Tex" n. 185).



FUSCO ALL'EDITTRICE UNIVERSO



DOSSIER

Prima della collaborazione con l'editrice Cepim, Fusco era già conosciuto ed apprezzato dai lettori italiani grazie al lavoro svolto per conto dell'Editrice Universo al settimanale "L'Intrepido".

L'Universo era editrice, tra l'altro, anche dell'analogo settimanale "Il Monello", destinato ad un pubblico leggermente più giovane. Entrambi i settimanali, in quegli anni '70 non ancora massicciamente segnati dall'invasione della televisione, erano diffusissimi, specialmente in una fascia sociale collocabile leggermente più in basso rispetto a quella dei lettori ai quali si rivolgeva il "Corriere dei Piccoli", l'altra grande rivista per ragazzi di allora.

Riviste popolari, quindi, ma anche con la peculiarità di rivolgersi contemporaneamente (nei fumetti ma anche nelle numerose rubriche) a ragazzi e ragazze, al contrario della quasi totalità dei prodotti a fumetti di allora (ma anche di oggi) concepiti solo per un pubblico maschile.

Nelle storie della Universo è sempre presente l'elemento sentimentale, ritenuto da sempre congeniale ad un pubblico femminile, in base allo stesso pregiudizio che voleva, e vuole, le storie avventurose adatte ai maschi. Non a caso l'Universo, fin dagli anni '40, è anche la maggiore produttrice di fotoromanzi e rotocalchi femminili. C'è quindi un'ideale

convergenza tra i due pubblici (quello dei fotoromanzi e quello dei fumetti) volutamente cercata dall'editore che tende a creare un rapporto osmotico tra le due diverse fasce di lettori, "travasando" parte delle fruitrici di fotoromanzi in direzione dei fumetti (operazione ripetuta a metà degli anni '70 anche dalla Lancia, che affiancò alle sue testate a fotoromanzi la rivista a fumetti "Lanciostory"). E' questo, a ben guardare, un aspetto peculiare del fumetto italiano, originato proprio dalla Universo, allora "Del Duca", con la produzione, a partire dagli anni '40, di storie a fumetti (specialmente nel settimanale "Grand Hotel") che ricalcavano nei temi, ma anche visivamente, i fotoromanzi.

Principale artefice grafico di questa originale ramificazione completamente autoctona del fumetto italiano è stato Walter Molino, capace, grazie ad un indubbio talento nella tecnica del chiaroscuro a mezzatinta, di produrre tavole molto simili a pagine di fotoromanzi.

Alla sua scuola sono sostanzialmente riconducibili pressochè tutti i disegnatori operanti alla Universo fino a tutti gli anni '70: Mario Uggeri, Lina Buffolente, Loredano Ugolini, Renzo Restani, Gino Pallotti ed anche il bravissimo Erio Nicolò (diventato successivamente una colonna di Tex), che pure si differenzia per la personale "fusione" operata tra lo stile fotografico alla Molino e l'insegnamento tratto da Alex Raymond.

Le trame della Universo sono debitrice al romanzo rosa, al romanzo avventuroso, al giallo, all'attualità, oltre che a tematiche inerenti i vari miti cinematografici. Non a caso sempre più spesso gli eroi Universo avranno i visi di attori famosi, proprio per facilitare l'immediata riconducibilità al "genere" al quale appartiene la storia in questione. Proprio questo eccessivo schematismo porterà ad una standardizzazione delle storie in rigidi "generi" stereotipati e quindi ad un inevitabile scadimento qualitativo delle riviste Universo (la pubblicazione del Monello è stata interrotta tre anni fa, L'Intrepido vivacchia tra continui e sterili cambiamenti di linea editoriale).

Ma non è certo questa la situazione dell'Intrepido agli inizi degli anni '70. Il settimanale, grazie anche ad un'oculata scelta dei temi delle rubriche scritte (sempre in sintonia con i miti in auge ed i gusti palesati dal suo pubblico) va a gonfie vele e pubblica pagine e pagine di fumetti.

La particolare eterogeneità del suo pubblico (abbiamo detto adolescenti dei due sessi, ma anche numerosissimi adulti), la vastità dei temi affrontati (giallo, comico, western, spionistico, esotico etc. etc.) ma soprattutto la spiccata attenzione riservata alle mutazioni del costume, permettono agli sceneggiatori della Universo (pur se in modo piuttosto superficiale, nel rispetto dei limiti "popolari" delle testate) la creazione di storie che, per impianto e per le situazioni mostrate, sono lontanissime dagli standard moralistici e didascalici delle riviste concorrenti. Possiamo affermare che l'Universo è l'unica, nel campo dei fumetti a vasta diffusione, a "fiutare" i tumultuosi cambiamenti della fine degli anni '60. Non è più il tempo di storie alla libro cuore, di eroi tutti di un pezzo, di languori e buoni sentimenti.

Il protagonista tipo delle storie Universo è schierato sempre dalla parte del bene, ma in



In alto:
vignetta da "Lone Wolf".

A sinistra:
un bel paesaggio dalla serie comica "Rock & Roll, i palafitticoli".

modo più scanzonato a tratti più cinico; i suoi contatti con l'elemento femminile non sono più a "scopo matrimonio", le eroine stesse perdono quell'aurea di angeli del focolare.

Curiosamente il principale iniziatore di questo cambio di tendenza è stato Luigi Grecchi, lo sceneggiatore che aveva, fin dalla fine degli anni '40, impostato quello che fino ad allora era stato lo stile Universo (avventura + sentimento + cinema, Salgari + Liala + Hollywood).

Grecchi aveva infatti creato le serie che facevano da colonna vertebrale ad Intrepido e Monello: "Forza John" (disegnato da Nicolò), "Rocky Rider" (da Uggeri), "Fiordistella" (dalla Putato), "Chiomadoro Principe del sogno" (ancora da Nicolò), "Buffalo Bill" (da Cossio), "Roland Eagle" (da Corbella). Nel '63 aveva lasciato l'Italia per farvi ritorno nel 1970, dopo aver soggiornato in Messico e Francia.

I suoi nuovi personaggi sono "Lone Wolf", "I due dell'Apocalisse" e "Rok e Roll", i "Palafitticoli", tutti disegnati da Fusco, il cui segno, lontanissimo dai canoni moliniani dell'Intrepido, sottolinea ulteriormente la novità delle serie.

"Lone Wolf", la cui pubblicazione inizia nel '70, si inserisce nell'allora in voga filone cinematografico degli western-spaghetti.

Supera il concetto di eroe del West fino ad allora imperante nei fumetti italiani: è prima di tutto un reduce sudista (quando lo stereotipo vuole che la ragione fosse dalla parte opposta, ovviamente quella dei nordisti), uno sconfitto con un certo rancore romantico per gli yankee, paladino dei deboli, scontroso, introverso, beffardo oltre che, naturalmente, solitario. Decisamente una psicologia complessa, inusitata.

Ancor più originali "I due dell'Apocalisse", a cominciare dall'ambientazione nella quale gli autori li fanno muovere: non più l'imprecisato ovest degli Stati Uniti ma il Messico invaso dalle truppe austriache di Massimiliano d'Asburgo.

I due dell'Apocalisse sono Sonora, americano dal torbido ed imprecisato passato, e Calvario, capo-guerrigliero ed ex campesinos.



Anche il sempiterno dualismo dei fumetti è qui risolto in modo non convenzionale, quasi sovversivo: i nemici non sono i soliti banditi (i fuorilegge sono Calvario e Sonora), ma addirittura dei rappresentanti dell'ordine costituito, seppure stranieri ed invasori.

In entrambe le serie giocano un ruolo fondamentale le presenze femminili. Non più ornamentali e caste fanciulle funzionali al classico contrappunto sentimentale della ricetta Universo, ma vere deuteragoniste: coraggiose, sfrontate ed indipendenti, quando non addirittura autentiche dark-ladies. In entrambi i casi presenze inquietanti in questa loro anomala contrapposizione paritaria con i personaggi maschili.

Da parte loro sia Lone Wolf che i due dell'Apocalisse hanno un rapporto assai disinvolto con le numerose ed avvenenti ragazze incontrate nelle loro vicende. Siamo lontani dalla monogamia, quando non misoginia, degli altri fumetti western, Tex in testa.

Le trame sono sempre molto valide ed avvincenti, specialmente se si pensa agli infernali ritmi produttivi, dense di colpi di scena e soprattutto, altro elemento di rottura, discretamente cruento, con delle vere e proprie

catarsiche carneficine finali.

Discorso a parte merita l'altra serie "Rok e Roll".

Qui Grecchi si muove sulla scia di Asterix, con degli episodi godibilissimi, ancora una volta in anticipo sul gusto (in questo caso comico) dei lettori italiani, non solo dell'Intrepido.

In questa serie Fusco fa aperto sfoggio della sua versatilità grafica, a dir poco portentosa. Portentosa in quanto li segno "comico" di Fusco non risulta essere un semplice adattamento dello stile usato dall'autore per le storie di impianto realistico (in quegli anni non c'era la specializzazione esasperata alla quale siamo abituati ora: era prassi che un disegnatore illustrasse sia storie comiche che avventurose). E' invece il risultato di una ricerca stilistica iniziata in Francia nell'analoga produzione di fumetti comici, parallelamente alla produzione avventurosa, ma in maniera assolutamente disgiunta da questa, sovvertendo tutti i propri moduli disegnativi fino a sembrare parto di un'altra mano, accostabile a quelle dei vari Uderzo, Franquin, Peyo, Morris, Tabary.

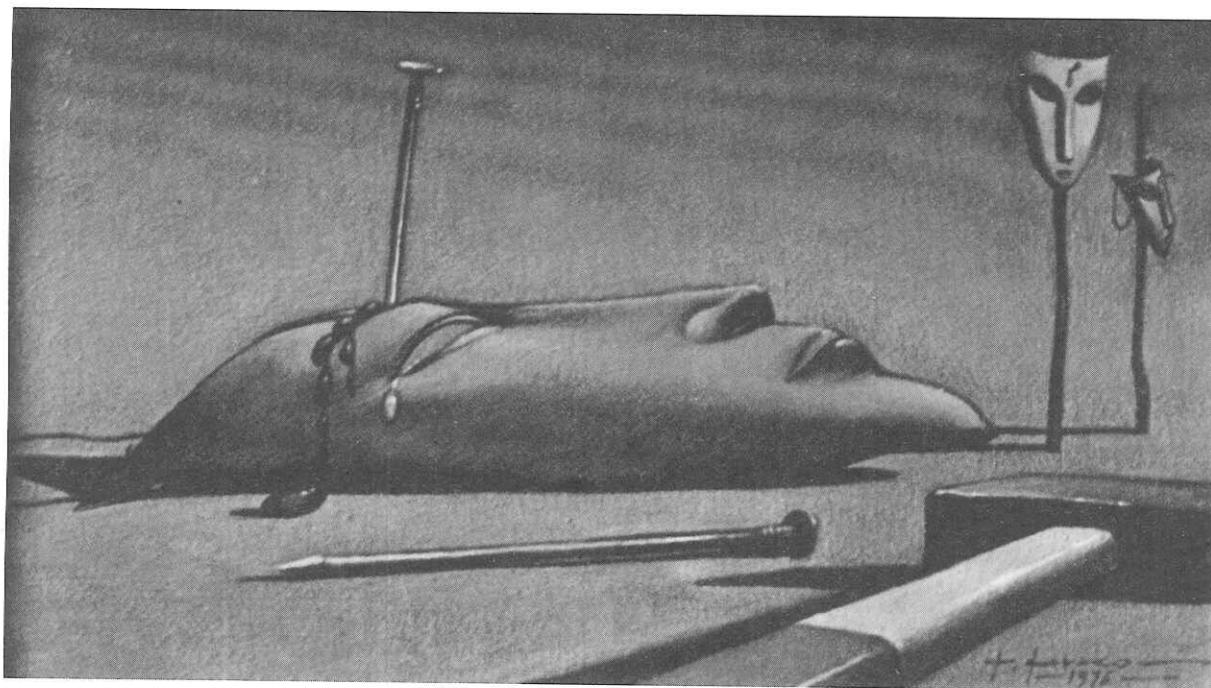
Artemio Settini

In alto:

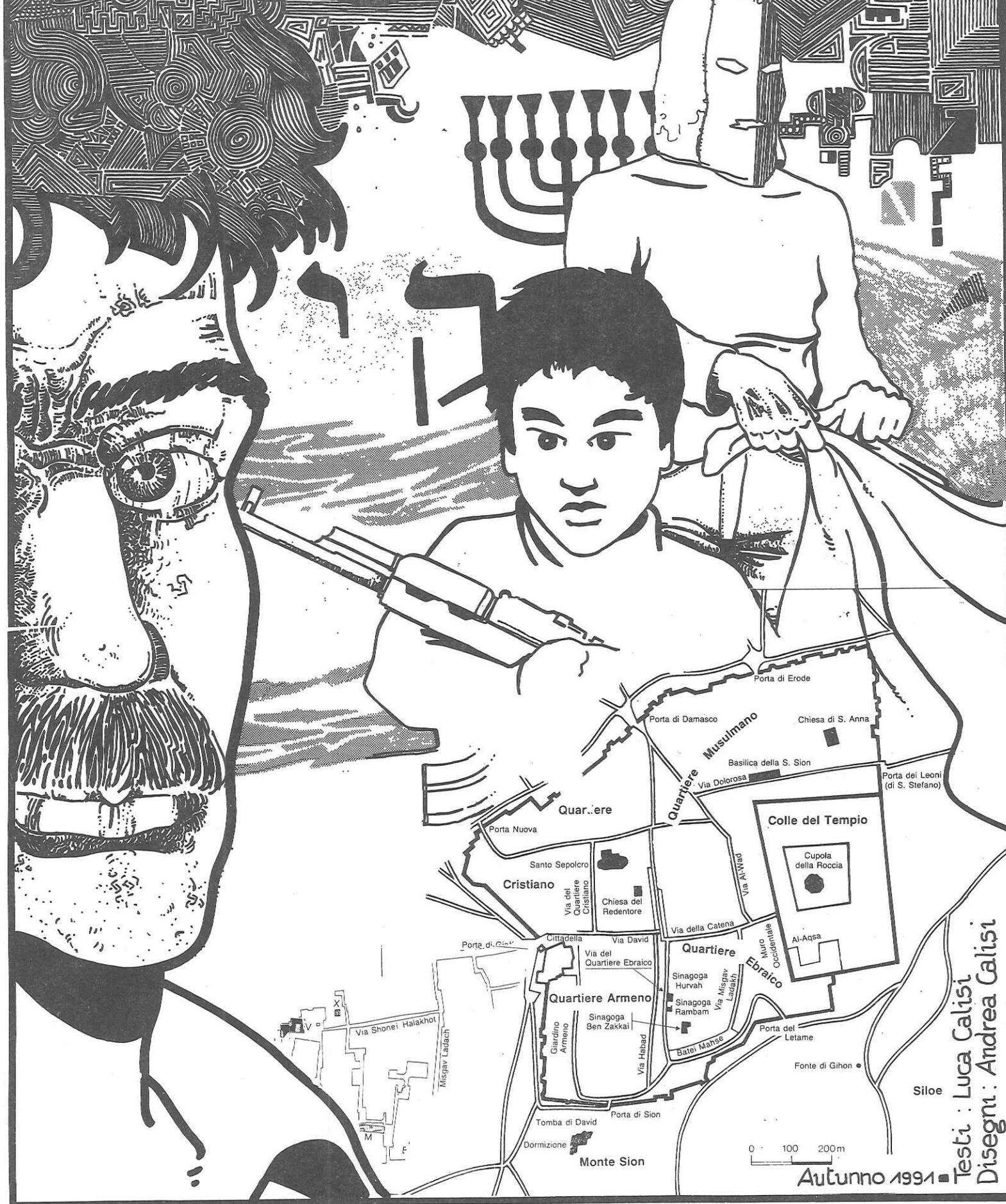
Lone Wolf alle prese con una femmina fatale.

Sotto:

un'opera del Fusco pittore: "Meccanica sacrificale", 1976.

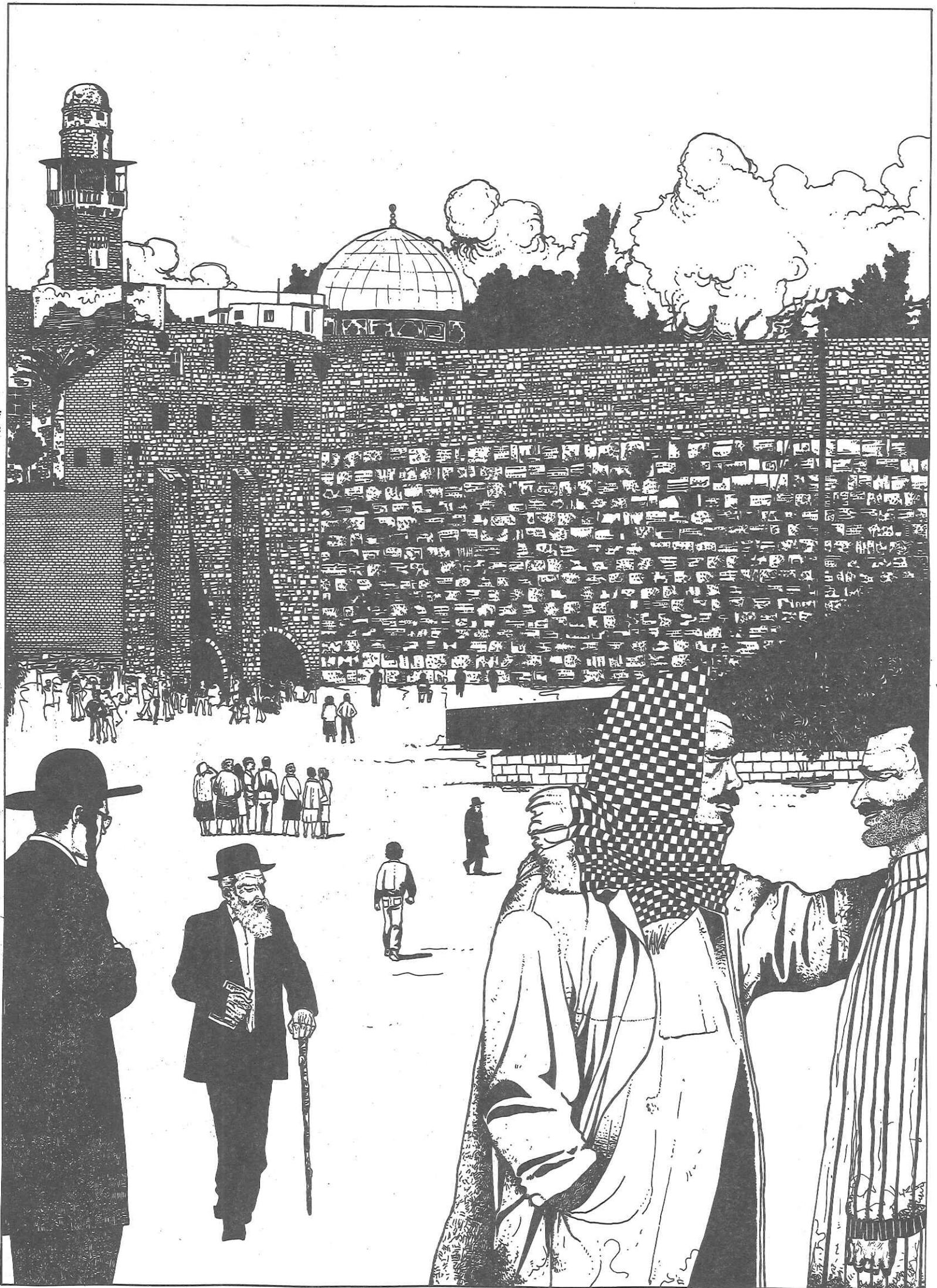


SUMMUD



Testi : Luca Calisi
Disegni : Andrea Calisi

Autunno 1991



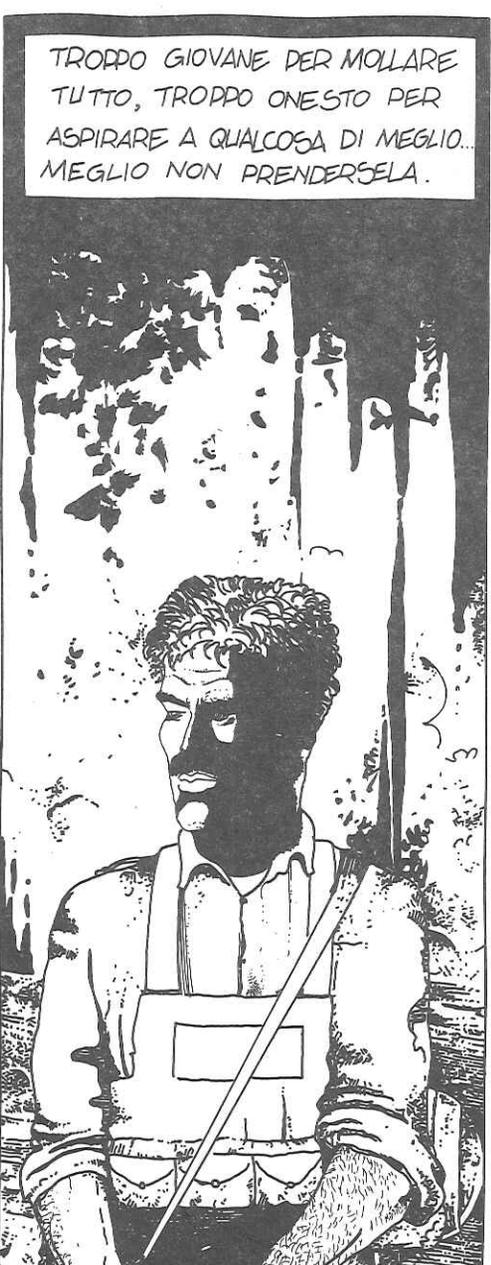
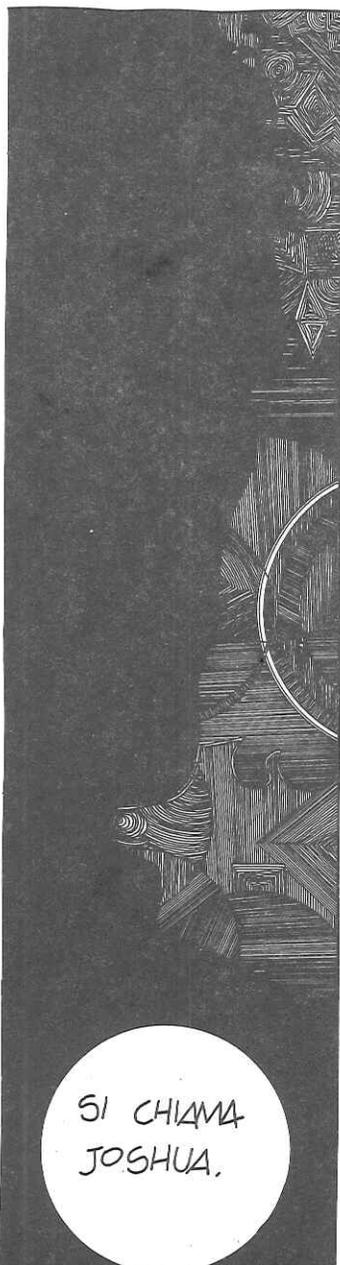
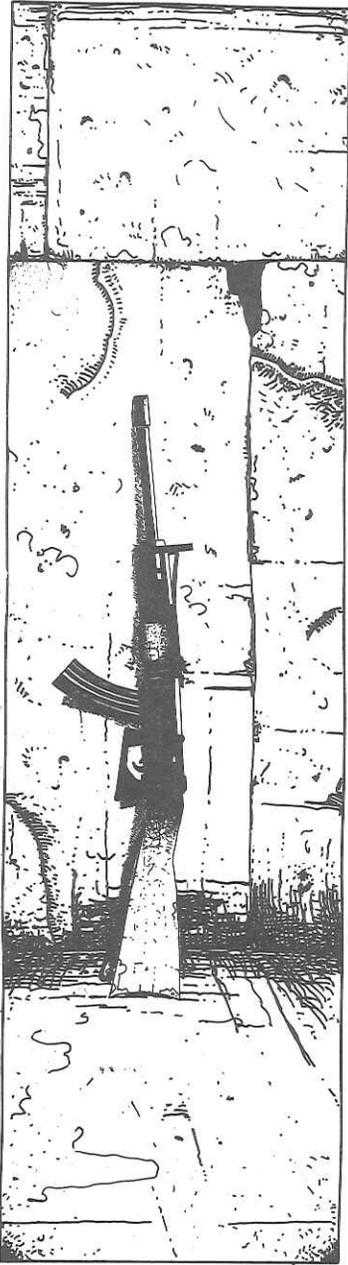
CERTO, IL POSTO È NOTO. I SUOI PROBLEMI ANCHE.
FORSE CHI POSE QUELLE PIETRE UNA SULL'ALTRA,
NON INTENDEVA QUESTO.
NON POTEVA IMMAGINARE TUTTO QUESTO.



ALTROVE LI BUTTANO GIÙ, NON QUI.
QUI CI DIAMO DA FARE PER PROTEGGERLO.

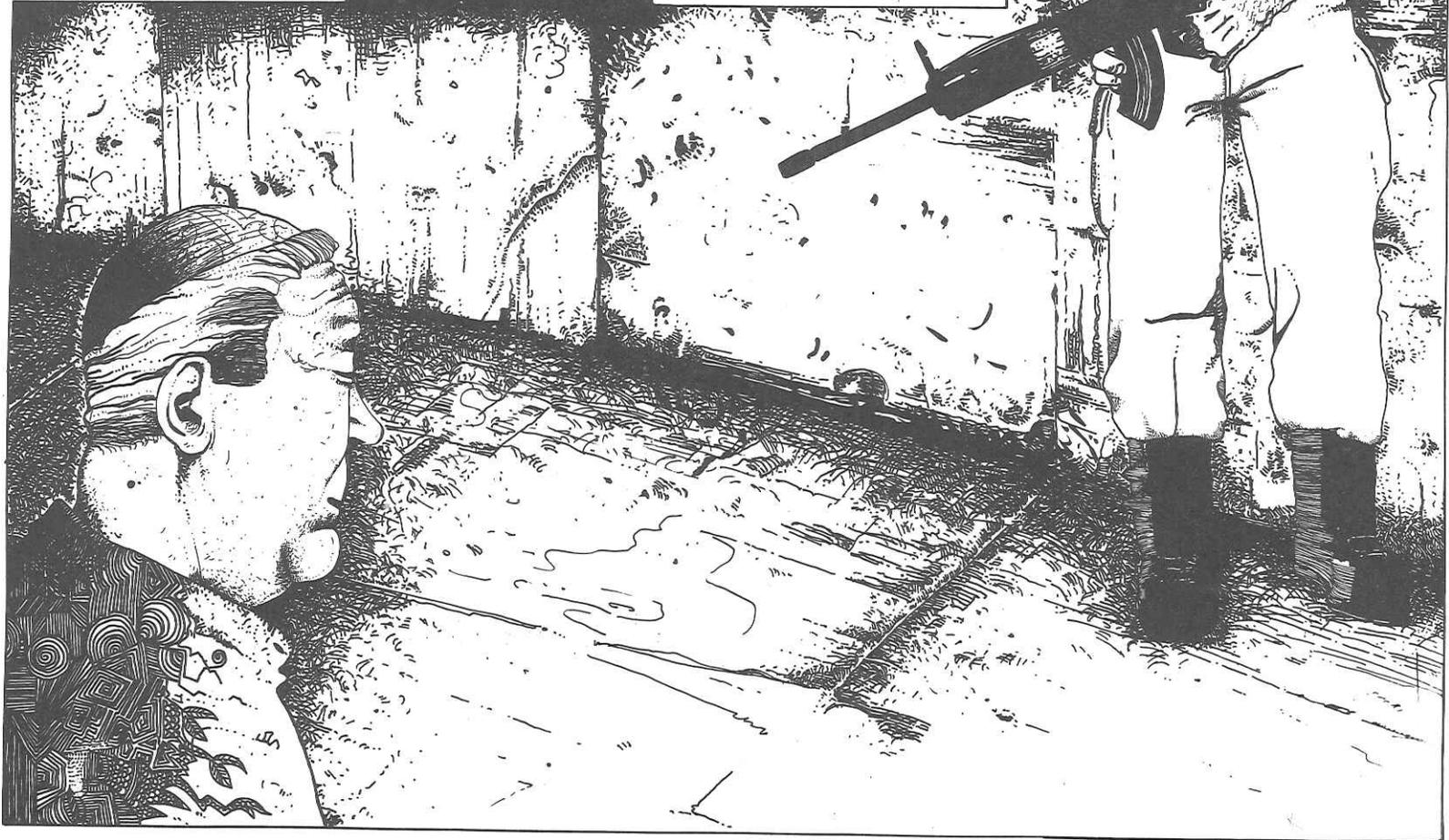


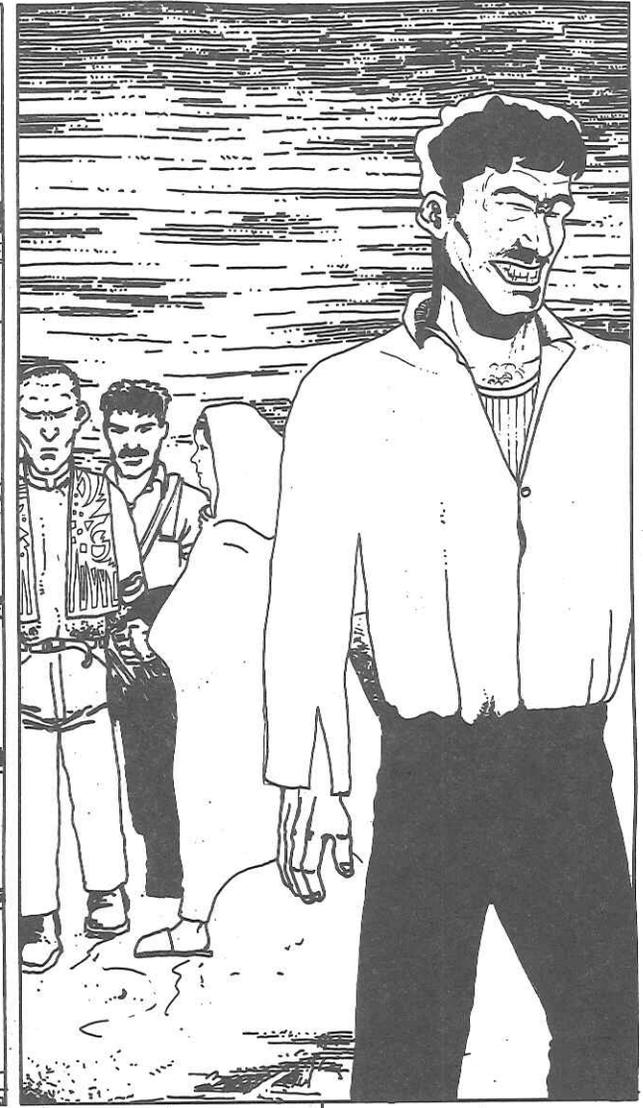
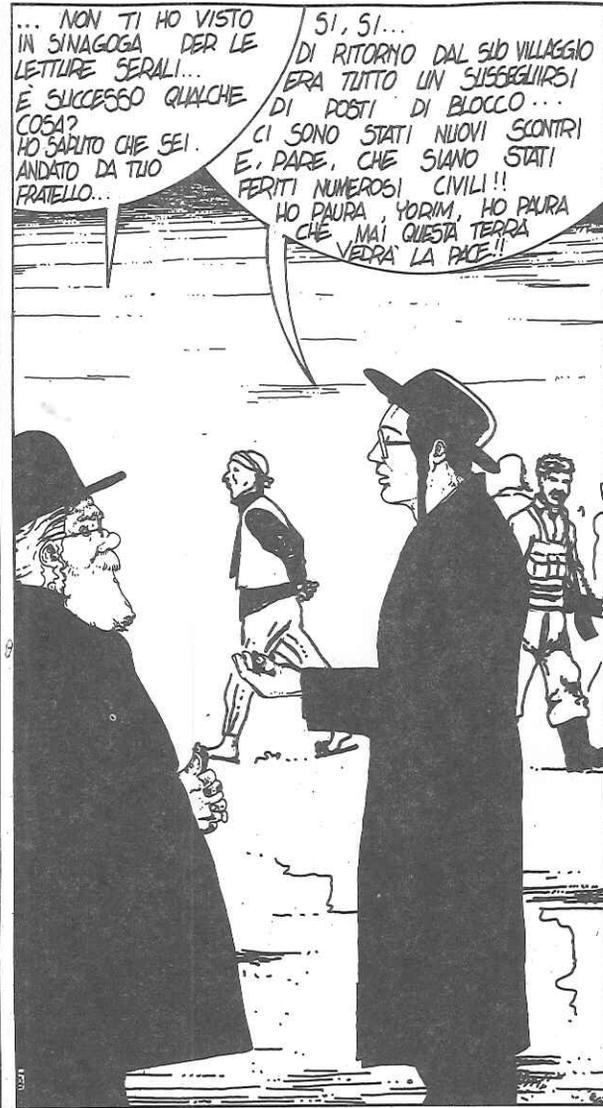
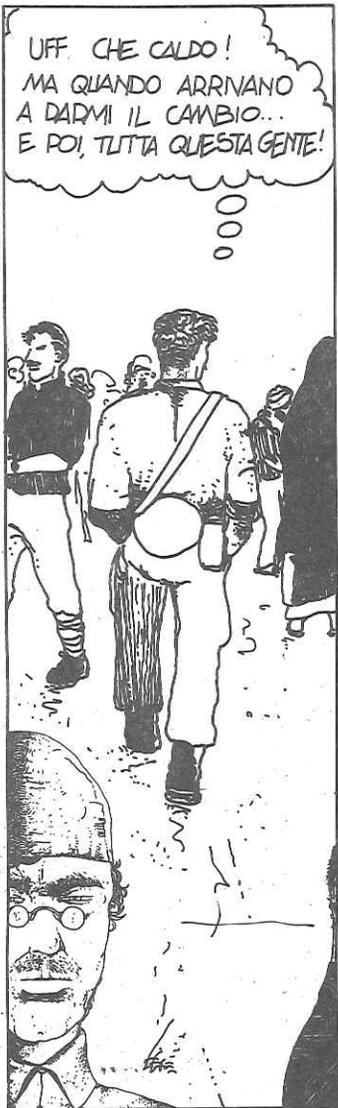
O FORSE DOVREMMO PROTEGGERE LE PERSONE.
UOMINI DIVERSI CHE VENGONO DA POSTI DIVERSI.
CHI PER PIACERE, CHI PER LAVARSI LA COSCIENZA.
CHI PERCHÉ NON HA NIENTE DI MEGLIO DA FARE

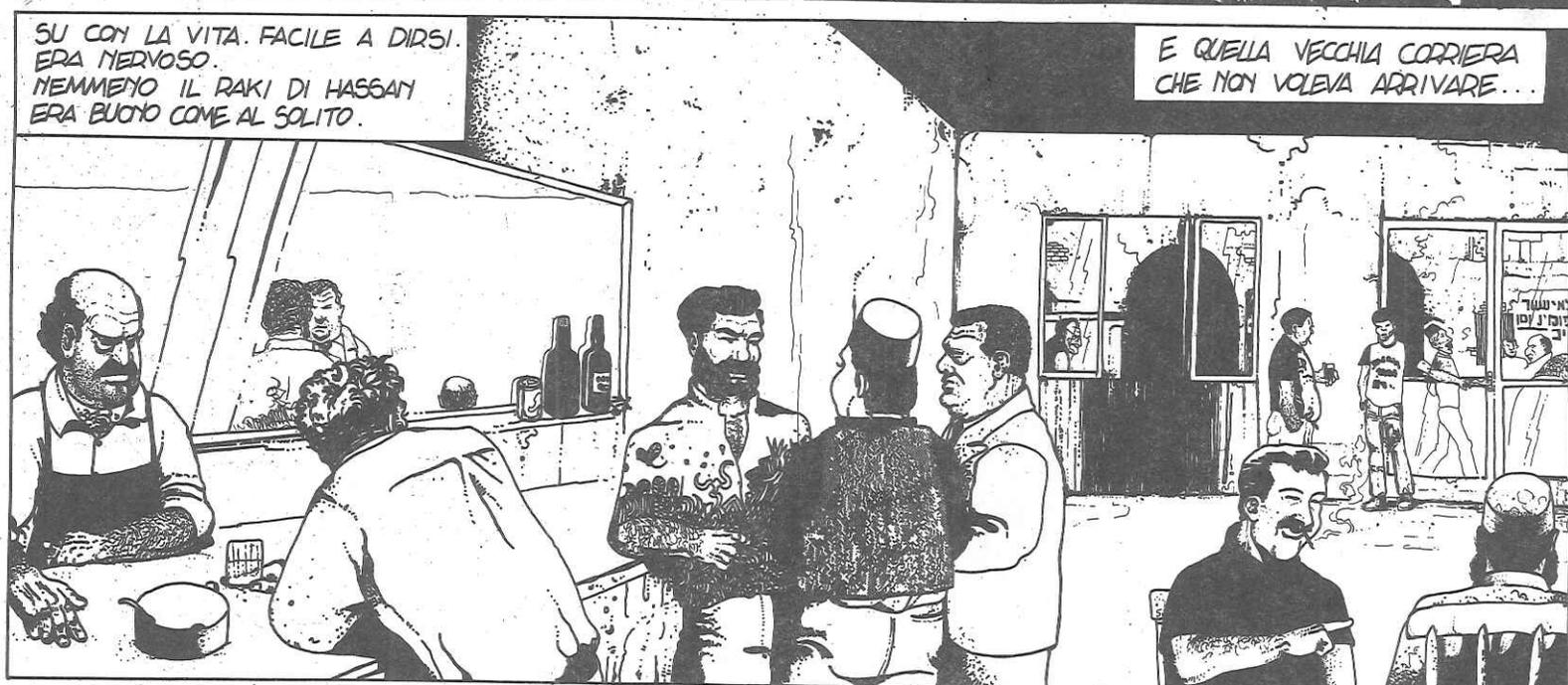


TROPPO GIOVANE PER MOLLARE
TUTTO, TROPPO ONESTO PER
ASPIRARE A QUALCOSA DI MEGLIO...
MEGLIO NON PRENDERSELA.

SI CHIAMA
JOSHUA.

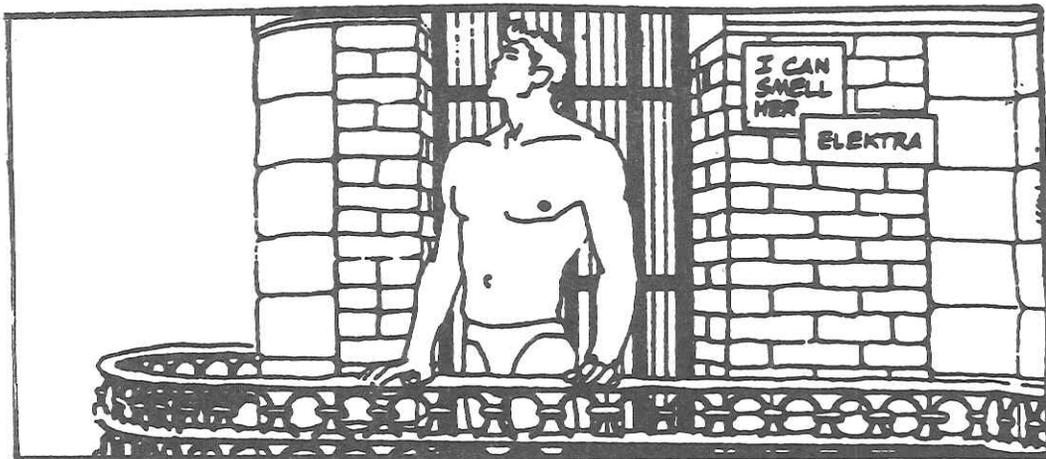






(continua)

PLAY IT AGAIN Miller



Ho tra le mani una delle ultime creazioni milleriane, nella sua versione inglese, che suppongo sia la medesima uscita negli States.

In una veste lussuosa, con una sovracopertina di un bianco niveo, in un formato tipico delle "grafich novel" d'oltreoceano, Miller presenta le ultime (?) e tante volte rimandate avventure della sua eroina più celebre: Elektra.

Detto come inciso che questa veste editoriale rende giustizia a quanti, come me, ritengono un libro - un opera grafica quindi "a fortiori" - degno della nostra attenzione in quanto oggetto ben fatto, prescindendo dal suo contenuto, vorrei mettermi sull'avviso; non vi starò a rifare per l'ennesima volta la genesi di questa storia, né voglio discuterne l'esatta collocazione all'interno della "continuity" deviliana.

Lo confesso: "Elektra lives again" è solo una scusa, per quanto sia una buona scusa. Facente parte di un filone - il fumetto dei supereroi - a cui, volenti o nolenti, si deve l'attuale rinascita del genere in Italia, espressione del talento di un artista unanimemente considerato tra i maggiori di oggi, E.L.A. mi serve per una mia piccola idea: fare una critica del fumetto.

Nelle mie intenzioni questo significa principalmente una cosa: considerare il fumetto - leggi E.L.A. - per quello che esso è: un mezzo di comunicazione.

Banalmente, se si ritiene di dire qualche cosa, si usa un linguaggio, il linguaggio che più si ritiene opportuno per i propri scopi. Vorrei quindi vedere che tipo di linguaggio (o di linguaggi) un maestro dei "comics" usa e, dove possibile, capire perchè lo fa.

Il fumetto ha a sua disposizione l'uso combinato di due armi: l'immagine e la parola. Non ritengo sia cosa da poco. Solo l'uso ben bilanciato delle due crea una buona storia a fumetti; tanto per capirci, lì dove l'immagine commenta un testo scritto, una storia, abbiamo una illustrazione, non un fumetto (vedi a proposito alcuni lavori di Sergio Toppi o il recente, bellissimo, Pinocchio di

Lorenzo Mattotti). In un fumetto, l'immagine è la storia. In questo senso E.L.A. è a pieno titolo un fumetto. Un fumetto di casa Marvel; il che vuol dire innanzitutto Supereroe; basta ora prendere un qualsiasi albo Corno degli F.Q. o dell'Arrampicamuri per rendersi conto di quanto questo filone dei "comics" sia debitore al teatro - cosa che argutamente spiega Barbieri nel suo libro "I linguaggi del fumetto". La tendenza ai fitti dialoghi, al soliloquio virtuosistico, alla "recita" anche in punto di morte, balza evidente agli occhi. Il "balloon" invade lo spazio, che dovrebbe essere solo teatro di storie iperattive, straboccanti di azione; aggiungendo tanto testo gli autori americani degli anni '60 - '70 aumentano l'ineluttabilità degli eventi descritti, quasi a fornire una più forte giustificazione di tanto agire. I famosi "problemi personali" fanno il resto. E Miller? Miller smitizza il Supereroe, agisce sul personaggio Devil ricalandocelo in terra, e di conseguenza, come in E.L.A., tende a limitare i dialoghi allo stretto necessario. Nella scena della confessione Matt Murdock parla, ma solo perchè il prete non è un telepate. Altrove il dialogo procede con il fare milleriano che ho battezzato "del dentista": frasi quasi



sempre brevi, emesse quasi per forza, spesso solo rantoli, tesi il più delle volte più a sottolineare delle sensazioni interne, ad esternare dei pensieri, che dovuti ad un reale scambio di idee. Gran parte del testo della storia è infatti didascalica, non "balloon", e una didascalica tende a parlare *sulla* storia piuttosto che a farvi parte, a *essere nella* storia.

In questo modo Miller ottiene il non secondario effetto di togliere alla parola una sua caratteristica fondamentale nell'ambito di una storia a fumetti: quella di generare lentezza. Chi legge Miller non impiega molto tempo ed attenzione ad assimilare la parte scritta: può quindi concentrarsi a dovere sull'immagine o sulla composizione grafica della tavola, cose in cui l'americano eccelle.

Detto del debito nei confronti del teatro, ecco apparire un altro padre putativo del fumetto in Miller: il cinema. La cosa, lo so, è risaputa e scontata. Tant'è: nella sua produzione tanta parte si deve all'uso di tecniche squisitamente cinematografiche, che il sottolinearlo non guasta. Una cosa penso di poter dire con ragionevole certezza: Miller e le sue storie hanno tanto successo perchè siamo nel 1992 e la maggior parte dei lettori di comics conosce le tecniche proprie del cinema: siamo in certo qual senso già preparati a molte delle diavolerie milleriane.

Una delle caratteristiche peculiari è l'uso di una tecnica che cerca di riprodurre, specie nei momenti topici della sceneggiatura, l'effetto del "rallenty" del cinema. Per chi ne voglia una conferma dei buoni esempi si trovano sia in "Born Again" che in "The Dark Knight Returns"; lo scopo di tutto questo è catturare l'attenzione del lettore con la lentezza, ottenuta non attraverso l'uso delle parole, ma con la ripetizione di alcune immagini, con quelle cioè che si chiamano sequenze. Questo modo di procedere ha un altro effetto notevolissimo: tende a far dilatare il tempo di lettura, cercando così di rendere conto di una durata psicologica, un tempo interno, ben diverso dall'effettivo tempo trascorso nello svolgersi dell'azione stessa; Miller ottiene

degli "attimi" molto lunghi, molto "pesanti". Quando poi, come in E.L.A. nella scena del bagno dell'avvocato Murdock, unisce una buona dose di testo con un numero elevato di vignette, si ha quasi una sensazione di fatica fisica nella lettura. Come fa ancora notare Barbieri, quello che differenzierà sempre fumetto e cinema, sotto questo aspetto, è la mancanza nel secondo degli stacchi. Stacchi che sono l'essenza stessa del fumetto, e che possono a loro volta essere sfruttati per costruire una cosa che somigli molto al montaggio cinematografico. A questo punto il discorso va a cadere su quello che, personalmente, ritengo uno dei maggiori pregi milleriani: la grafica, intesa come costruzione ed equilibrio della pagina. Una storia mediocre, dotata di buona grafica, può costituire un buon prodotto; l'inverso è sicuramente falso.

Miller fa tesoro delle conquiste di perlomeno 50 anni di fumetti, arrivando ad una strutturazione della pagina tanto libera quanto funzionale. Intendo dire con questo varie cose:

1) Miller, figlio tutto sommato della spettacolarità di un certo "comics" americano, fa spesso a meno di una pagina tradizionalmente impostata in strisce a loro volta suddivise in un certo numero, più o meno fisso, di vignette; penso a lavori tipo il "Tarzan" di Hogart, "Flash Gordon" di Raymond, ma anche a fumetti più recenti quali alcuni della scuola franco-belga come "Tintin" di Hergè o "Blake e Mortimer" di Jacobs: qui tutto è funzionale, la storia l'elemento che conta, proprio in quanto racconto, narrazione. La spettacolarità di tante scene milleriane viene evitata, quasi che possa distogliere l'attenzione del lettore da ciò che è ritenuto veramente importante.

2) anche quando la tavola è impostata con la più completa libertà, essa conserva sempre un certo qual ordine, un ordinato "disordine": aspetto che, in E.L.A., è evidente nelle tavole che mi piace chiamare "a fondale", dove il luogo principale dell'azione viene presentato a tutta pagina e sopra questo sfondo vengono giustapposte delle vignette, il più delle volte rettangolari, intese a caratterizzare alcuni aspetti salienti che sopra questo sfondo "scorrono". Veramente in questa sua fatica Miller sciorina una serie ineguagliabile di soluzioni: tavole quasi classiche, divise in due grandi vignette (paradossalmente nelle sequenze di lotta più cruente; ma qui la lotta somiglia ad un sogno...Elektra è viva o morta?), tavole con vignette "scontornate", che si compenetrano l'una nelle altre a rafforzare l'impressione di continuità spaziale, tavole formate da una sola vignetta dove Miller fa esplodere le proprie capacità di disegnatore (la morte di Elektra, Matt Murdock all'obitorio, con un uso geniale del "nero", ancora la scena della telefonata a Karen nel bel mezzo della notte, dove lo sfondo alla Mondrian crea una sensazione di divisione della tavola del tutto assente). Ne abbiamo per tutti i gusti, ed è roba per palati fini...

Anche il "contenuto" della singola vignetta talvolta è geniale: valga per tutte l'immagine in cui Matt scende una scalinata senza fine,

perdendosi in una fuga senza fine di sapore escheriano. L'idea non è certo nuova (vedi le opere di De Luca) ma i risultati sono notevolissimi...

Ecco, spero di avere fornito una breve disamina, una parziale lettura di un fumetto, o meglio, di un grande fumetto. Questo non è altro, in ultima analisi, che linguaggio, analizzabile attraverso le sue categorie "specifiche" ed i rapporti con altri tipi di linguaggio.

Due brevi note finali. Far colorare le tavole alla moglie, a mio avviso, si addice pienamente all'opera milleriana, non facendoci rimpiangere Janson. Una pecca del Miller di E.L.A. è, se si

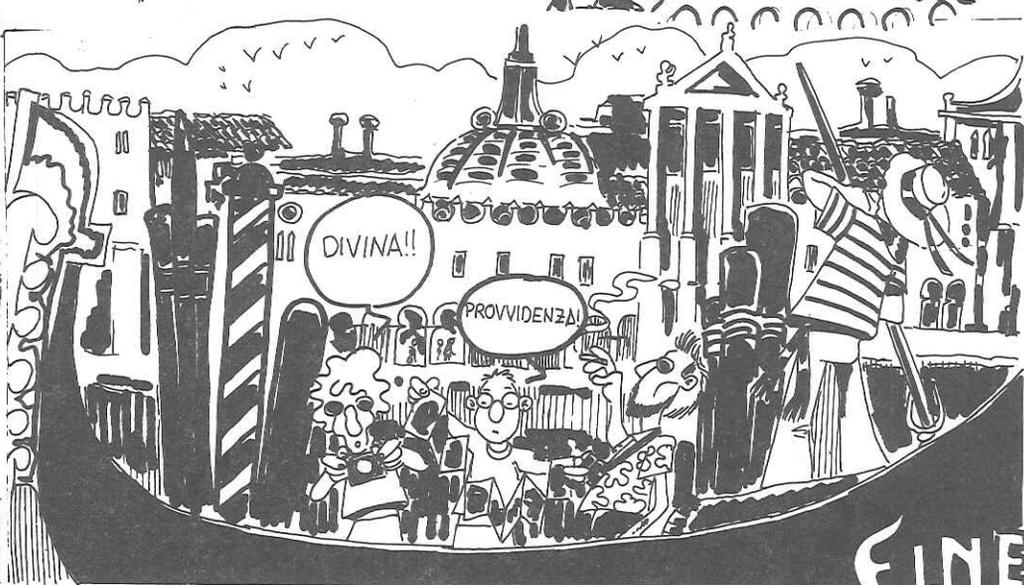
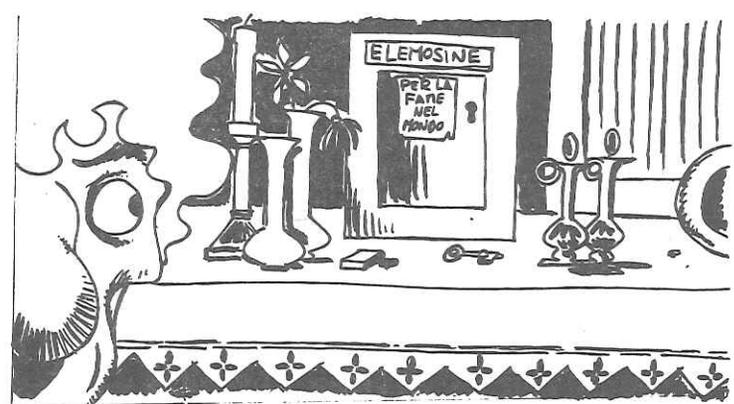
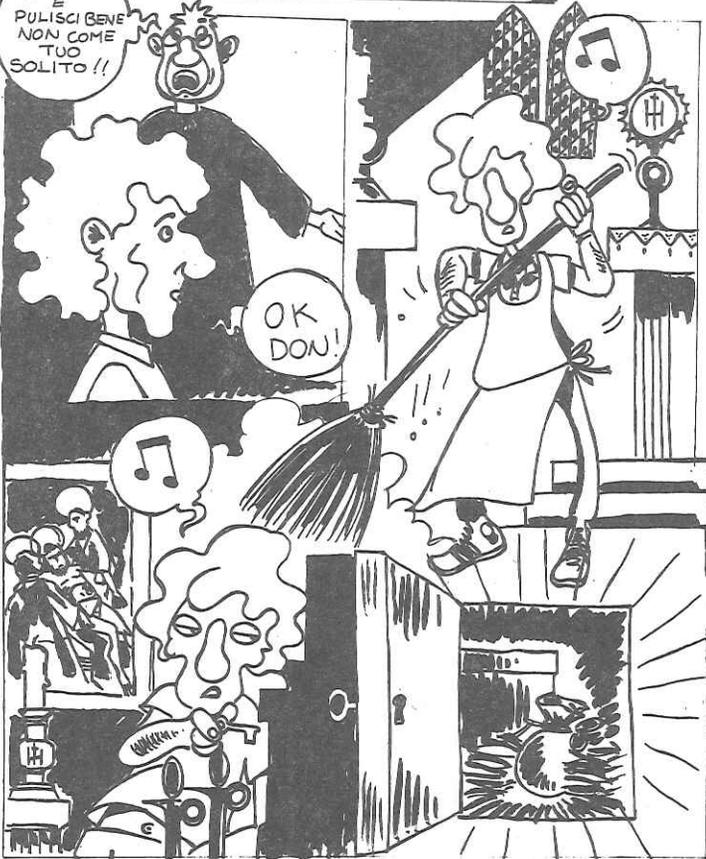
vuole, la storia. D'accordo, un episodio non crea necessariamente uno stato di fatto, ma non vorrei che anche l'autore americano si orientasse verso trame sempre più labili, tenui, nel nome di un "effettismo" fine a se stesso. No, la storia è importante, soprattutto per me che tanto amo certo fumetto europeo: senza scomodare Bilal, Pratt e simili, penso ad Alan Moore che ha creato un vero e proprio romanzo a fumetti, dove l'immagine supporta ma quasi mai opprime: penso a quel capolavoro che è "V for Vendetta".

A presto.

Luca Calisi



OCCASIONI



FINE

Auguri e ragnetti maschi!
L'Uomo Ragno e Mary Jane Watson convolano a giuste nozze. L'occasione è succulenta per azzardare un discorso che mi frulla in testa da un po'. Vorrei far notare come, in un prodotto seriale come le avventure dell'Uomo Ragno, le storie possano essere divise sostanzialmente in due categorie:

- le storie che hanno una precisa collocazione temporale nel ciclo, il cui spostamento nell'ordine cronologico porterebbe gravi disagi alla comprensione della vicenda (il matrimonio di cui sopra, ma anche il morso del ragno radioattivo, la morte di Gwen Stacy etc...);
- le storie che potremmo leggere in ordine casuale senza che questo le renda meno valide o comprensibili.

Pur aborrendo i "classificatori maniacali", quelli che non dormono se non gli dite se "Il nome della rosa" è o non è un "giallo", mi divertirebbe stavolta tentare una specie di classificazione di questo genere di prodotti: dividiamo per esempio la narrativa a fumetti e non (purché di tipo commerciale, finalizzata alla vendita e lasciando perdere per il momento l'eventuale "opera d'arte") in "prodotti popolari" e "prodotti d'evasione". Potremmo dire dunque che un "prodotto popolare" è quello che incentra il proprio successo su un coinvolgimento di tipo "emotivo", il più delle volte con la presentazione di vicende drammatiche, i cui protagonisti vivono situazioni che, seppur fantastiche, ci appaiono reali e per lo più simili a quelle che viviamo o che potremmo vivere noi.

Il titolo "popolare" la dice lunga sulla creazione di tali opere: il fine per cui vengono scritte è economico, e l'autore si prefigge di confezionare quindi qualcosa che piaccia a quanti più acquirenti possibile, facendo leva su emozioni comuni ai più, su una sensibilità ed una capacità di comprensione "medie" dei lettori/spettatori.

Nell'accezione comune del termine, in special modo nel campo dei fumetti, "popolare" viene usato come dispregiativo in alternativa al termine "d'autore" elogiativo, instaurando una classificazione qualitativa che non tiene in effetti conto del prodotto stesso, ma tende ad avvallare una graduatoria di merito degli autori. Il cosiddetto "prodotto d'evasione" invece gioca, per irretire, essenzialmente sul meccanismo narrativo, che varia a seconda del "genere": l'esempio più familiare è quello del racconto giallo (un "genere" per l'appunto) che mentre lo leggo (o lo vedo...) so già che ci sarà un omicidio e che il protagonista, e non altri, ne scoprirà il colpevole.

Detto così ci si chiede come se ne possano leggere altri, ma l'autore sarà un genio nel renderli nonostante ciò sempre diversi ed intriganti.

Del protagonista di queste opere sappiamo spesso cosa beve o fuma, ma è praticamente impossibile sapere qualcosa di sua madre, della sua infanzia, dei suoi figli... Quel marpione dell'autore stavolta non vuole distoglierci dall'intreccio narrativo coinvolgente (ma in qualche modo riposante in quanto non

TEMPO PERSO

problematico) con tragiche situazioni personali o familiari che, pur potendo essere apprezzate dal fruitore (che si badi bene è spesso lo stesso del prodotto popolare) hanno un diverso ritmo narrativo.

Questa manichea distinzione fa acqua alla prima occhiata, come ci dimostra proprio il matrimonio dell'Uomo Ragno: come in altre opere a fumetti infatti, nelle avventure di costui troviamo il "popolare" (in questo caso le vicende familiari e personali di Peter Parker) e l'"evasione" (tutte le battaglie con supercriminali o simili che ci coinvolgono perché ci piace il "genere" ed il suo ripetitivo meccanismo).

Ed ecco che non si tratta quindi di dividere in due categorie la narrazione, ma di evidenziare due modi diversi di catturare l'attenzione (la partecipazione) del lettore/spettatore.

L'esempio fumettistico non impedisce di vedere che qualsiasi altro tipo di narrativa a fini commerciali (letteratura, cinema, televisione...) presenta caratteristiche simili.

A parte le odi ai principi confezionate da poeti cortigiani in cerca di vitto e alloggio, si comincia a scrivere per vendere nel secolo scorso, allorché le nuove classi borghesi si acculturano al punto da potere essere concepita l'idea di giornale.

Il romanzo d'appendice deve convincere il lettore a comprare ancora il giornale (per sapere come "va a finire!"), ma già si inventano due vie per incatenare il malcapitato:

- il romanzo popolare a forti tinte, che non fa dormire a causa di vicende di orfanelle, miserabili, bambini senza famiglia, cieche di Sorrento e sepolte vive;

- il romanzo d'evasione (o "di genere") in cui le avventure Sherlock Holmes, di Fantomas, di Buffalo Bill, si rinnovano sempre con lo stesso esito ma in un gioco sempre diverso.

La differenza più importante tra il "popolare" ed il "d'evasione" è nel rapporto con il tempo.

Nella narrativa popolare tutti i fatti sono legati da un ordine cronologico e consequenziale, tanto che la vita del protagonista riproduce allegoricamente la nostra. Il trascorrere del tempo è scandito dai cambiamenti, ed in questo tipo di opere è escluso che il personaggio principale sia, alla fine della storia, rimasto come era all'inizio. Essendo presenti il tempo e la vita, in questi prodotti non poteva mancare la morte, che però qui non è la morte del romanzo

giallo o del film western, dove è solamente un ingrediente immancabile, un espediente narrativo: nella narrativa popolare la morte non è altri che se stessa, a tutti gli effetti, nella sua tragicità.

La narrativa d'evasione merita il suo nome, giacché le vicende che vi appaiono tendono ad annullare il concetto di tempo (e di vita, di morte): è chiaro che accadono dei fatti, ma non tali da cambiare alcunché di realmente importante, né tantomeno i protagonisti subiranno alcun cambiamento, i riferimenti alla vita reale sono quanto mai di contorno quando non addirittura negati; l'interesse del lettore è come per un gioco di scacchi, con infinite possibilità ma sempre le stesse regole.

I personaggi più amati sono prodotti di questo tipo di narrativa, ed i loro fans difendono a spada tratta il loro essere immutabili (immaginate cosa succederebbe se Tex, al ristorante, ordinasse un'anatra all'arancia, oppure pensate a cosa è successo quando, seppure in sogno, si è sposato Topolino).

Diciamocelo, ci tranquillizza ritrovare, aprendo un libro (un fumetto, la TV) Nero Wolfe intento alle solite coltivazioni di orchidee (o Paperone alla difesa del deposito, o James Bond che corteggia miss Mondo). Per loro, nel loro mondo, il tempo non è trascorso, non vi è che una immutabile serie di soluzioni ad enigmi "gialli" (invenzioni per la difesa delle nontagne di dollari, salvataggi della terra dalle mire di diabolici scienziati); non c'è inizio a queste vicende, e non c'è un fine, non c'è nascita né morte, non c'è il tempo. Questo spiega perché i personaggi del fumetto seriale non invecchiano, e al di là delle seppur dotte elucubrazioni dei più preparati esperti (si veda per esempio l'interessante articolo "Aberrazioni temporali" di Daniele Barbieri su STARMAGAZINE n.12), direi che non è poi così interessante sapere quanti anni ha Tex, l'Uomo Ragno, Charlie Brown, conta semmai sapere che per alcuni il tempo passa e per altri no.

L'ultima avventura di Blueberry, "Arizona Love", pubblicato dalla rivista "Il Grifo", ha sconvolto un vecchio lettore del personaggio come me: se infatti prima d'ora le storie di questo eroe si barcamenavano tra il "popolare" ed "il seriale", in quest'ultima capita addirittura che i due protagonisti infine riuniti (Blueberry e Chihuahua Pearl) facciano progetti per il futuro (ahimé diversi); tutto ciò è scioccante: l'eroe dei fumetti vive alla giornata, non fa progetti per la pensione, e invece questi due ne fanno e - udite, udite - sono proprio "da pensione"!

E' l'esatto contrario della filosofia del fumetto seriale, che gioca tutto sulla continuità, sulla ripetizione, sul non-cambiamento.

Il fumetto statunitense ha sempre usato ambedue i meccanismi narrativi con esiti diversissimi.

Va detto che la maggiore frequenza di prodotti seriali è dovuta essenzialmente non a fattori di gradimento del pubblico, ma alla facilità di impiantare storie di tal genere; valga come esempio il confronto tra due prodotti solo apparentemente molto simili: "Terry e i pirati" di Milton Caniff, e "Johnny Hazard" di Frank Robbins.

Al di là di ogni paragone qualitativo (qui irrilevante e comunque pericoloso, in quanto Caniff é l'indiscusso maestro del fumetto "moderno" e Robbins ne fu l'allievo), possiamo subito vedere che si tratta di fumetti di avventura (guerra, giallo, spionaggio) di ambientazione per lo più esotica, pieni degli stessi cattivi dagli occhi a mandorla e perfide fatali "dark ladies"; ma non può sfuggirci, alla lettura, che le avventure di Terry Lee sono un vero e proprio "romanzo popolare" in cui all'intreccio si sovrappone, integrandosi perfettamente, la vicenda umana, personale di ogni personaggio che cresce, si matura, cambia (VIVE!) e persino muore.

Le pur godibilissime avventure di Johnny Hazard sono un serial, il nostro eroico protagonista avrà, in sordina, anche una vita privata, ma questa serve solo a "decorare" la tavola imbandita su cui Robbins ci serve invece colpi di scena magistrali, salvataggi in extremis, astutissimi criminali dai piani machiavellici, suspense, paesi selvaggi, donne bellissime... sì! Johnny Hazard é colui che vorremmo essere!

Terry Lee é, invece, colui che siamo. Egli é sempre diverso perché cresce ad ogni avventura e si presenta sempre diverso all'inizio di una nuova (sempre che si possa parlare di avventure, perché io parlerei di un'unica avventura, la sua vita). E' umano, ha dei dubbi, sbaglia, é sconfitto mentre l'eroico Hazard é sì vincente, ma disumano, tutt'al più un simbolo di energie umane, quasi una macchina messa lì perché l'intreccio funzioni.

E' molto più facile scrivere una storia di Hazard, lui é sempre lì pronto all'inizio dell'avventura, immutabile come Topolino, eroico scapolo servitore semiprofessionista della legge, violento il minimo indispensabile (mai ucciso nessuno se non in guerra) coinvolto suo malgrado e per caso in vicende di portata mondiale che, con grande sprezzo del pericolo e indiscutibile correttezza da boy-scout, risolve sempre.

Scrivere un "romanzo" quale la vita di Terry Lee é un'altra cosa, ma poi chi glielo fa fare? La gente vuole leggere di avventure esotiche e non di problemi. Ma allora perché negli Stati Uniti il referendum per la "morte" di Robin, il giovane pupillo di Batman, ha avuto un esito infausto per il "ragazzo-meraviglia"?

Forse perché alla fine l'"evasione" rischia di farsi ripetitiva: quarant'anni di Batman e Robin che catturano criminali hanno esaurito il gioco "caccia al rapinatore" ed ecco, non senza maestria, che si passa al "popolare", proponendo sconvolgenti scansioni a seguito delle quali - udite, udite! - i nostri eroi (ed i loro acerrimi nemici) non saranno mai più gli stessi.

L'unico elemento irreversibile della vita di Batman era stato, fino ad oggi, la morte dei genitori (fattore narrativo scatenante, comune ai giustizieri o vendicatori mascherati di tutti i tempi) (1), e poi, dopo migliaia di notti passate sui tetti in una routine ossessiva, ecco finalmente: la nascita del Joker, la morte di Robin, l'ambiguo rapporto Batman-Joker, la nascita del rapporto con Gordon, la morte del Joker, il rapporto Batman-Joe Chill... (2)



E in Italia?

In Italia si va a percorso inverso, si tende all'evasione.

Tex, il più conosciuto protagonista di storie a fumetti nostrane, nasce (nel 1948) con connotazioni da eroe popolare, pur se in un'ambientazione di genere, e nelle prime avventure si sposa, ha un figlio, resta vedovo, (non avrà più vicende sentimentali né familiari), si trasforma (irrimediabilmente) da fuorilegge a uomo di legge, seppur sui generis (si trasforma e subisce quindi una vera scansione temporale).

Nel seguito delle vicende del nostro eroe si entra in una narrazione diversa, per certi versi ripetitiva, i personaggi principali della quale non subiscono più cambiamenti.

Addirittura, come spesso accade in questi casi, anche il "cattivo" più amato/odiato dai lettori resiste immutabile e ritorna ciclicamente; infatti, il perfido Mefisto viene creduto morto infinite volte per poi ricomparire sempre più assetato di vendetta finché (quando non se ne poteva più di incredibili salvataggi) muore, ma solo per essere sostituito dal figlio che ne é l'alter-ego.

Nel fumetto western italiano i personaggi come Tex hanno resistito più a lungo di quelli assimilabili al romanzo popolare (La Storia del West di D'Antonio o il Ken Parker di Berardi/Milazzo) proprio per la loro minore problematicità, a conferma dell'esistenza di un pubblico non ancora maturo per gradire letture di grande spessore.

Un altro esempio in tal senso é il confronto tra Diabolik e Kriminal, due personaggi che hanno segnato per un certo periodo punti a favore del fumetto made in Italy. Si tratta come é noto di due eroi negativi, uno imitazione dell'altro, che, é evidente, non sfuggono alla definizione di "d'evasione", presentando semmai solo una scansione narrativa di partenza sul tipo di quella di Batman (ma qui intesa a legittimazione, se possibile, di insane gesta); ma in Kriminal, Secchi (lo scrittore) riesce ad inserire il romanzo popolare, accostando allo spesso stantio meccanismo di intreccio, l'evoluzione di rapporti sentimentali elementari ma coinvolgenti, con situazioni anche tragiche, che intessono un filo narrativo a sé stante attraverso le più di 400 ripetitive storie.

Oggi i fumetti italiani di maggior successo hanno sposato il seriale, l'evasione ed il genere

a costo di inventarne di nuovi, come accade con Dylan Dog e Martin Mystere: questi personaggi non sono che i nipotini di Sherlock Holmes, seppur rivisitati con grande acume dai migliori sceneggiatori sulla piazza; come tutti gli investigatori della leggenda hanno i loro tic, i loro Watson, il loro modus vivendi, elementi irrinunciabili che ce li fanno amare, ma che rischiano di renderli immutabili come Diabolik. Quando però il pubblico fosse stanco, agli autori rimane sempre una pedina: un salto nel romanzo popolare, ed ecco Martin Mystere sposare Diana e produrre marmocchi, o Dylan Dog che, ucciso (finalmente) Groucho, si ritira in meditazione a Katmandù.

Claudio Ferracci

Note

(1) Nella maggior parte dei fumetti "seriali" o "d'evasione" esiste sempre comunque una scansione narrativa di partenza: ad esempio l'Uomo Ragno ne ha due, il morso del ragno radioattivo come "acquisto di identità superumana", comune a tutti i supereroi (possiamo escludere gli eroi mitologici come Thor che, essendo un dio, acquista all'inizio della vicenda identità umana), e la morte dello zio come "acquisto di volontà di vendetta o di giustizia" (come in Batman, che però non presenta l'altra caratteristica, non essendo, va ricordato, un supereroe).

(2) Non sembrava anche a voi, prima di "The killing joke", che il Joker fosse nato già così com'è? O addirittura che non sia nato ma sempre esistito così, come Luthor, come Gambadilegno, come tutti i cattivi del fumetto d'evasione?

P.S.

Al momento di andare in macchina accadono due o tre cose interessanti:

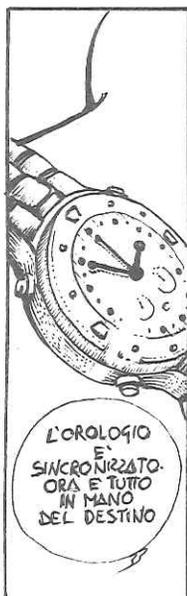
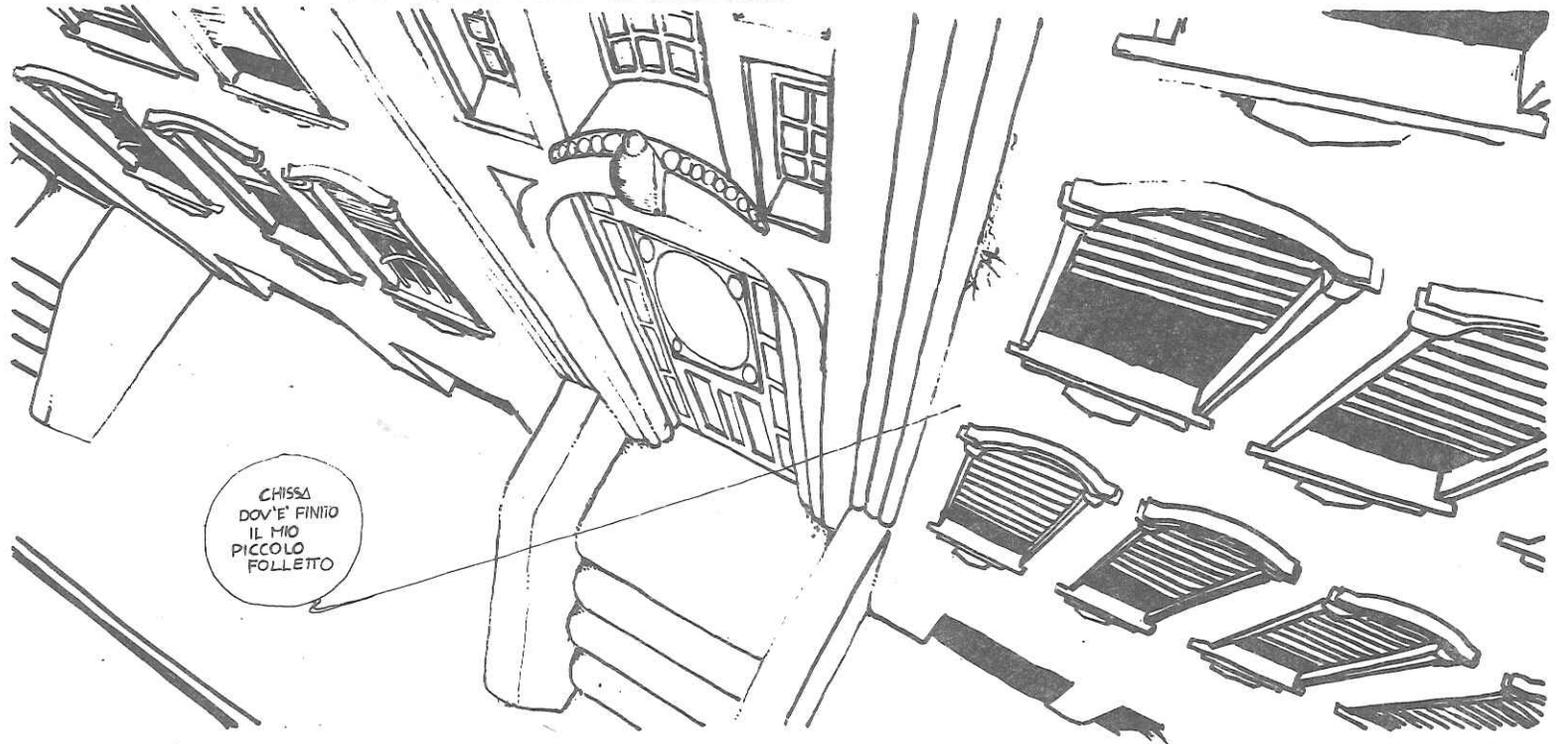
- Toninelli, infaticabile factotum, esce col suo "Dark", il primo tentativo di coniugare la narrativa dell'orrore con la soap-opera, una saga mensile in cui (udite, udite) i protagonisti si avvicenderanno, e addirittura moriranno!

D'altronde Toninelli non é nuovo a sperimentazioni temporali: valga per tutte l'albetto "Marshall Mickey", una simpaticissima rilettura del classico del fumetto italiano "Capitan Miki" alla luce del trascorrere del tempo.

- Nell'intervista rilasciata a "Fumo di China", la più importante rivista di critica di fumetti, John Romita "confessa" di aver pensato lui la morte di Gwen Stacy nelle avventure dell'Uomo Ragno, ispirato dalla lettura, nell'infanzia, di "Terry e i Pirati" di Milton Caniff, ed in particolar modo della morte del personaggio di Raven Sherman.

-E non é forse "la Zona del Crepuscolo" una delle più felici invenzioni letterarie di Sclavi, oltre che un'allegoria della vita quotidiana, anche un'allegoria della narrativa d'evasione, in cui "non cambia nulla" e quindi il tempo non scorre? Il tutto naturalmente in una rilettura del romanzo "l'invenzione di Morel" di Adolfo Bioy Casares, da cui, tra l'altro, Emidio Greco ha tratto un film.

GIOCHI INNOCENTI *di Guido Rizzi*

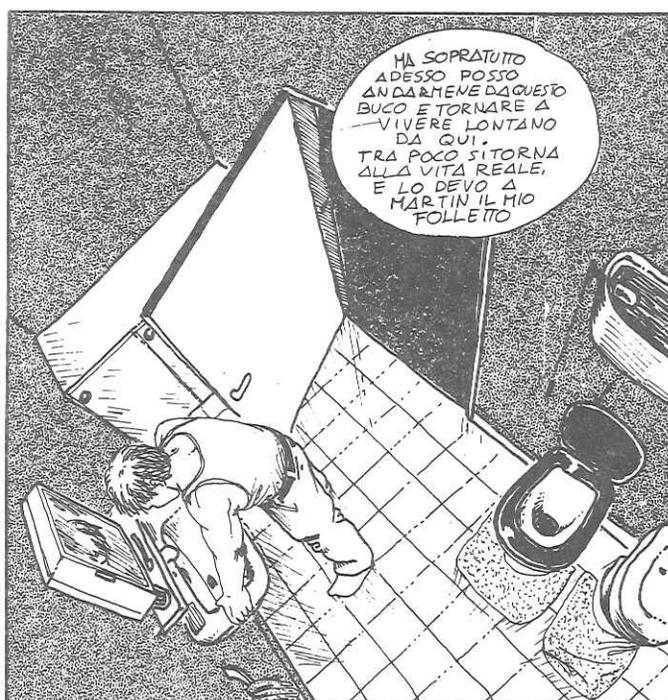




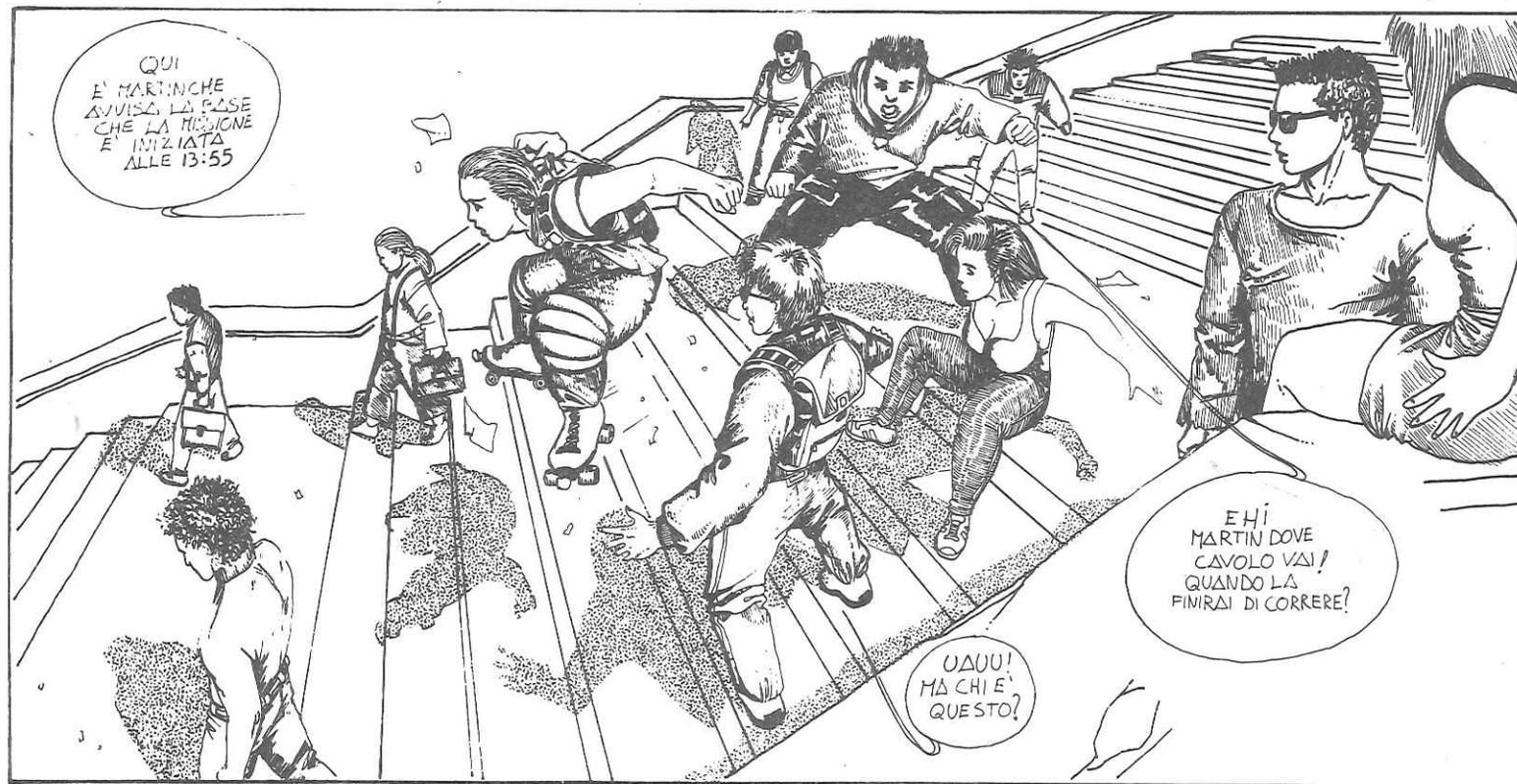
SUCCESSO! CHI L'AVREBBE MAI VISTO CHE DOPO OTTO MESI CHIUSO IN QUESTO BUCO A SCRIVERE UN LIBRO, KEI LEGATTO QUE CAPO L'AVREBBE CHE TUTTI ACCLAMANO



E LO ACCLAMANO FORTE, COST FORTE DA POTERMI PERMETTERE TUTTO ADESSO!



MA SOPRATTUTTO ADESSO POSSO ANDARMIENE DA QUESTO BUCO E TORNARE A VIVERE LONTANO DA QUI. TRA POCO SI TORNA ALLA VITA REALE, E LO DEVO A MARTIN IL MIO FOLLETTO



QUI E' MARTIN CHE AVVISA LA PASE CHE LA MISSIONE E' INIZIATA ALLE 13:55

E HI MARTIN DOVE CAVOLO VAI! QUANDO LA FINIRAI DI CORRERE?

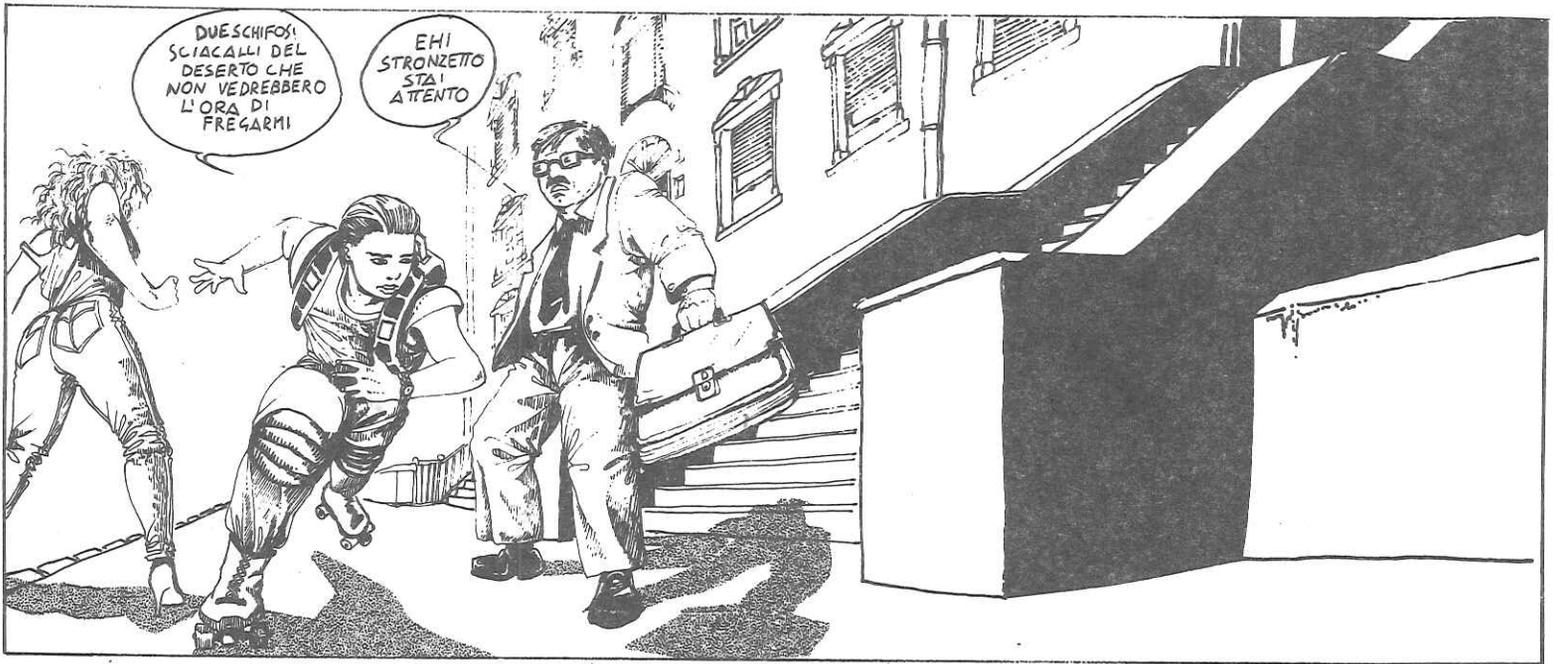
UAAU! MA CHI E' QUESTO?

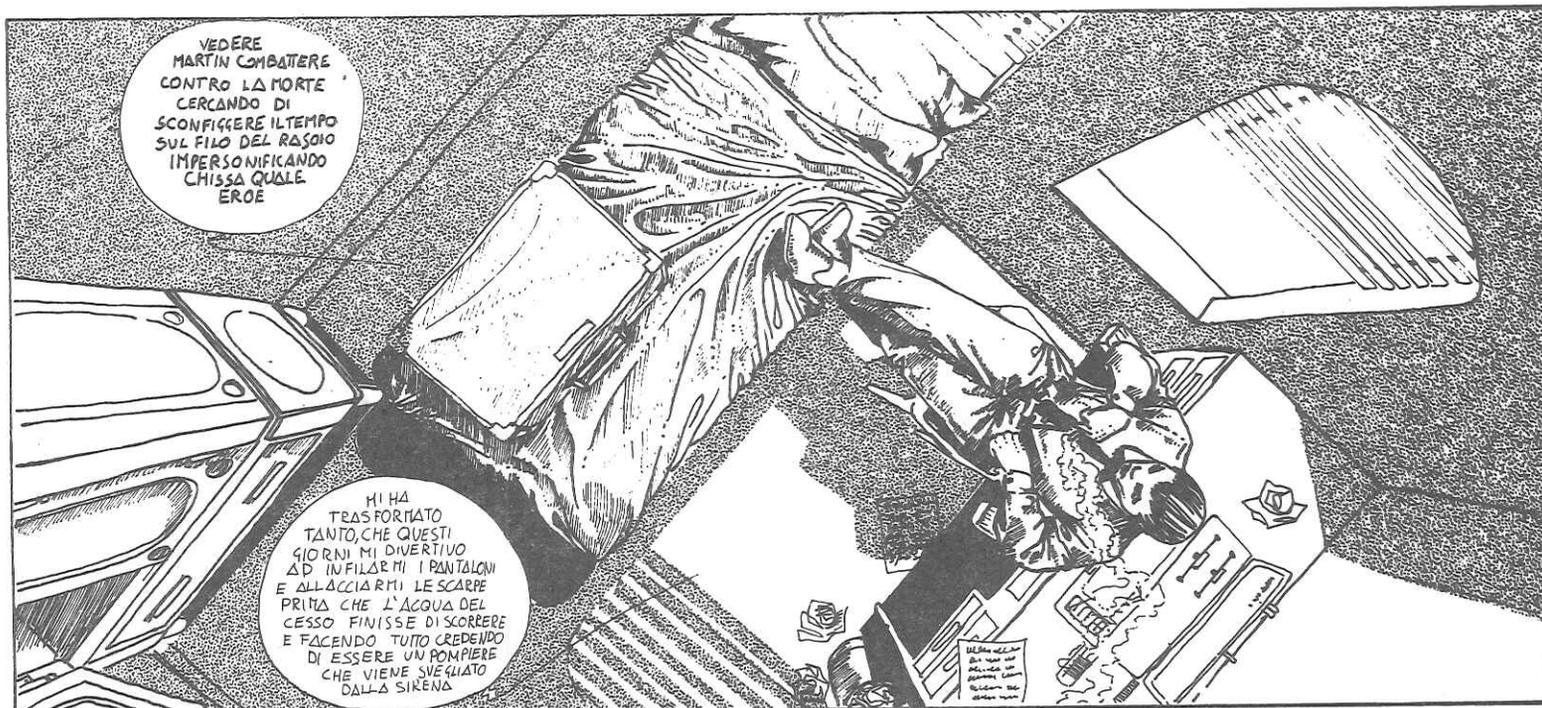


HO PROPIO VOGLIO DI RIVEDERE PER L'ULTIMA VOLTA QUEL RAGAZZINO. OGNI VOLTA CHE LO VEDO SFRECCIARE CONTRO IL TEMPO INSEGUITO DAI SUOI NEMICI IMMAGINARI, RIESCO A TORNARE BAMBINO



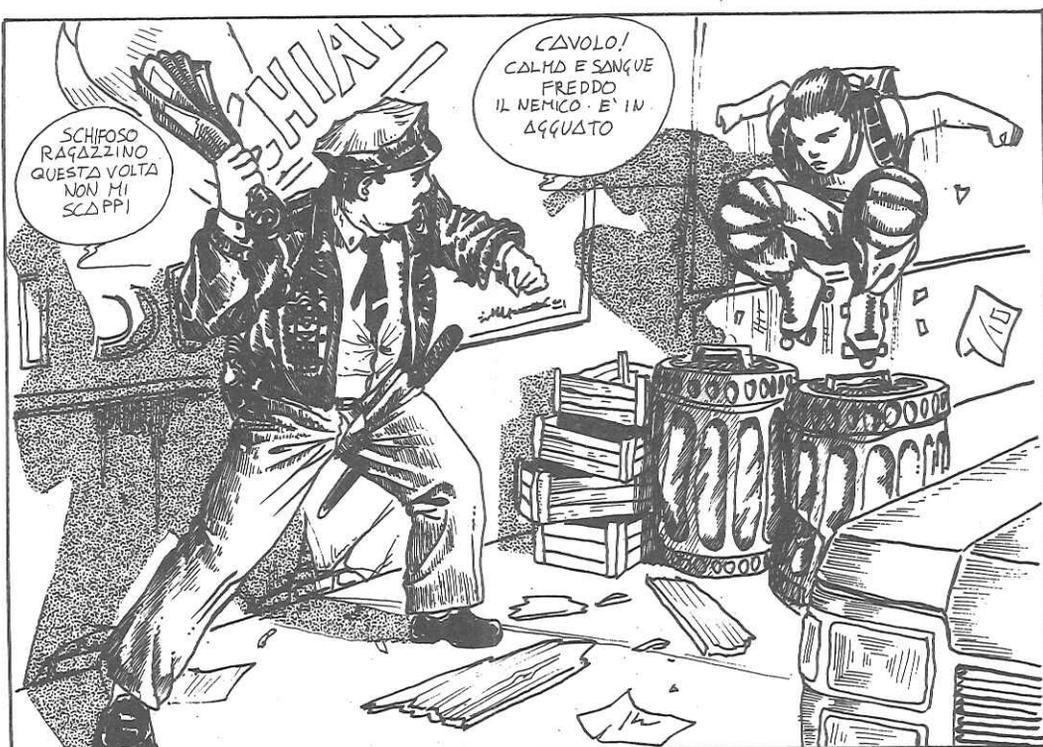
E' COME TORNARE IN UN PAESE DOBBANDONATO TANTO TEMPO FA', DOVE RITROVI I TUOI VECCHI PENSIERI E I TUOI VECCHI GIOCHI COSI' COME LI AVEVI LASCIATI





VEDERE MARTIN COMBATTERE CONTRO LA MORTE CERCANDO DI SCONFIGGERE IL TEMPO SUL FILO DEL RASOIO IMPERSONIFICANDO CHISSA' QUALE EROE

MI HA TRASFORMATO TANTO, CHE QUESTI GIORNI MI DIVERTIVO AD INFILARMI I PANTALONI E ALLACCIARMI LE SCARPE PRIMA CHE L'ACQUA DEL CESSO FINISSE DI SCORRERE E FACENDO TUTTO CREDEUDO DI ESSERE UN POMPIERE CHE VIENE SVEGIATO DALLA SIKENA



SCHIFOSO RAGAZZINO QUESTA VOLTA NON MI SCAPPI

CAVOLO! CALMO E SANGUE FREDDO IL NEMICO E' IN AGGUATO

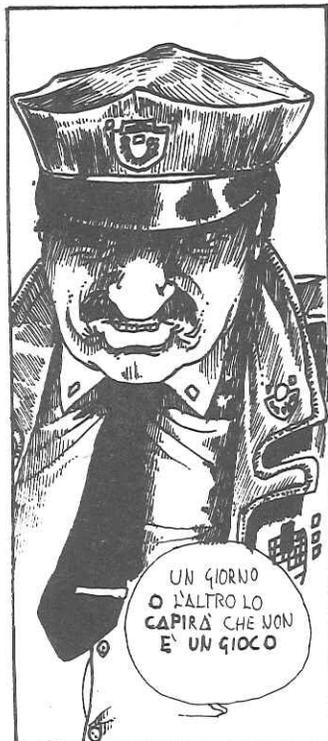


AHI! QUEI MALEDETI MI HANNO COLPITO CON UN RAGGIO STORRENTE



LA DEVI FINIRE DI ROMPERE I COGLIONI A TUTTO IL VICINATO

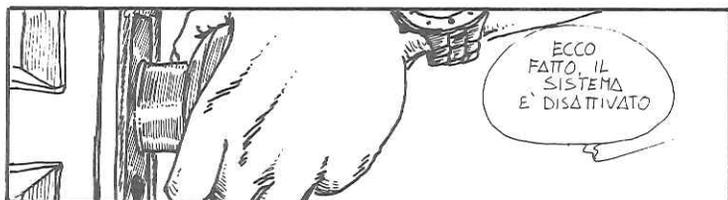
MANCATO! IL RAGGIO LASER MI HA SFIDORATO PER UN PELO

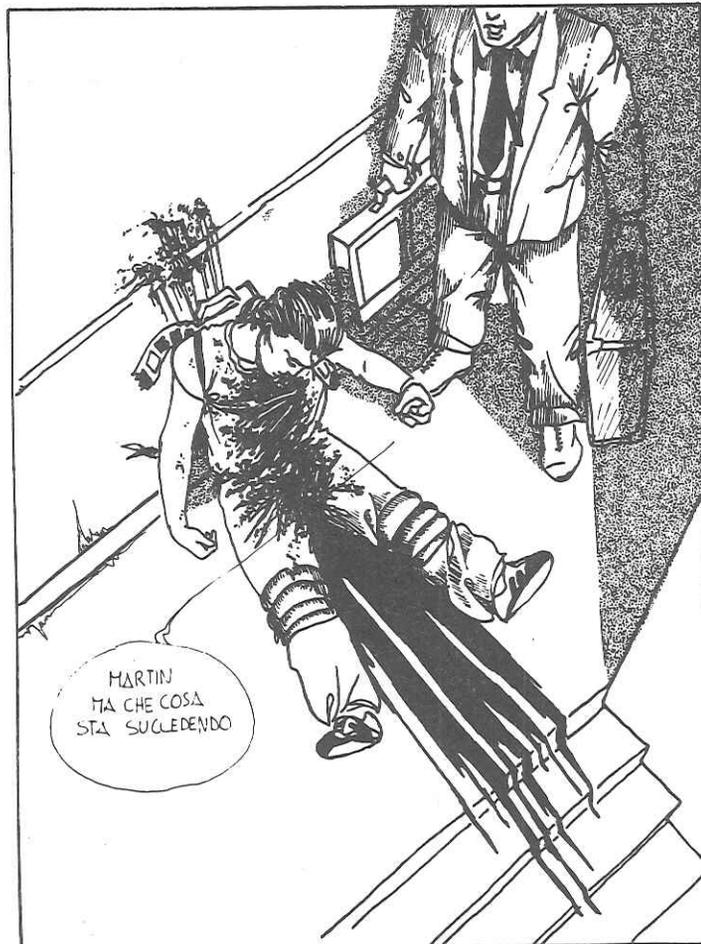
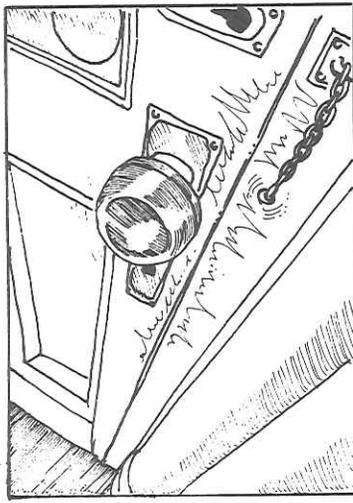
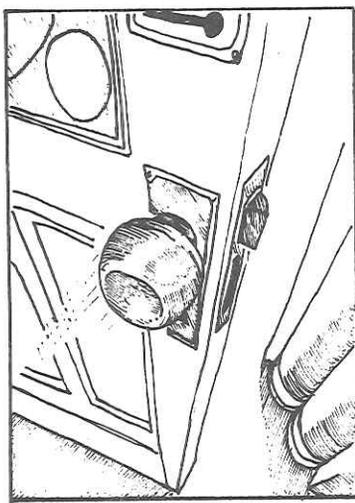


UN GIORNO O L'ALTRO LO CAPIRA' CHE NON E' UN GIOCO



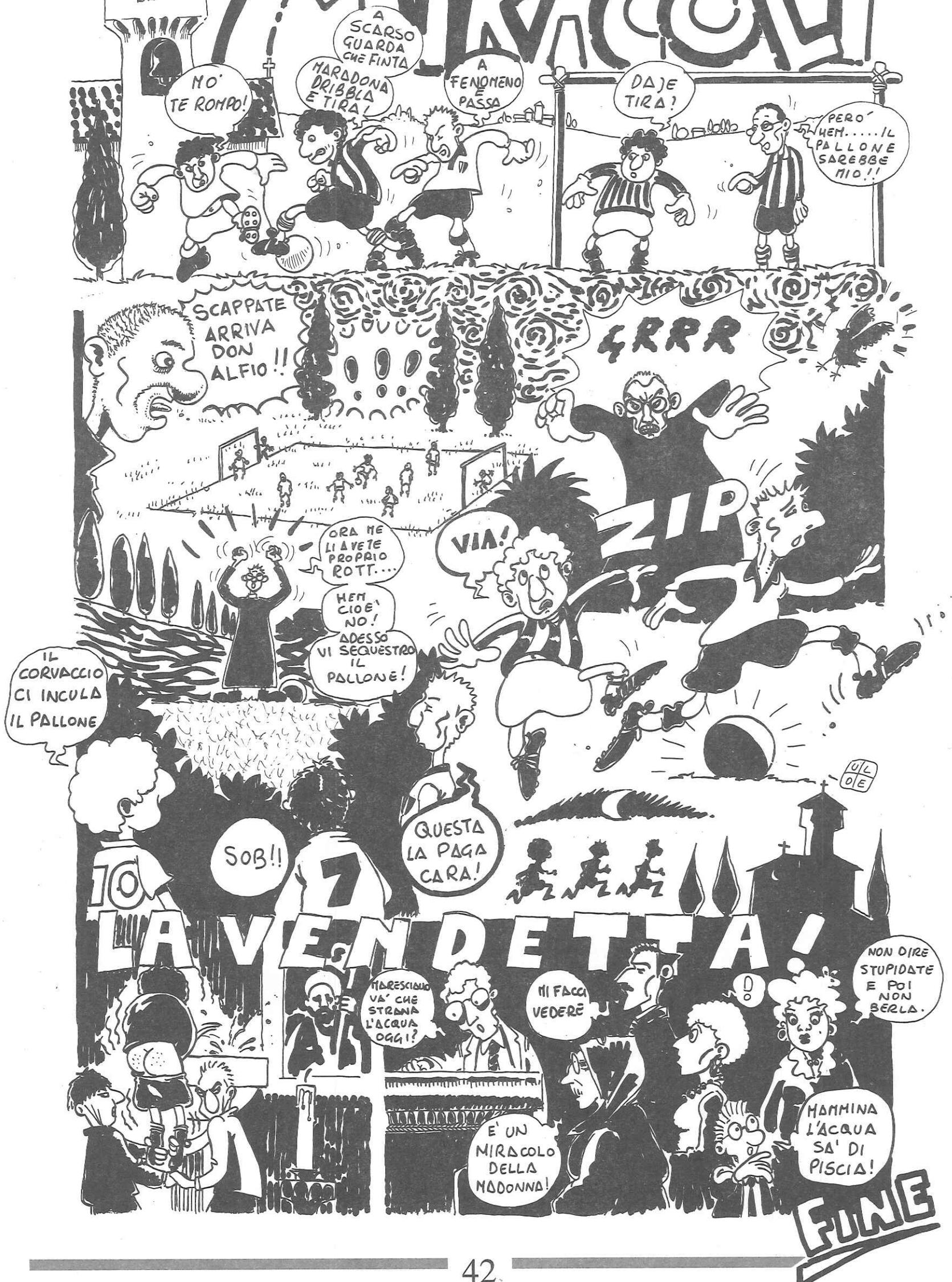
E' ORA DI ANDARE, LE PICCOLE AVVENTURE SONO FINITE COME E' FINITO IL MIO LIBRO, E' QUINDI RESTARE QUI NON HA PIU' ALCUN SENSO





Fine

MIRACOLI



Il fumetto straniero sembra invadere a ondate il mercato italiano, secondo una logica misteriosa. Dopo l'inflazione di prodotti in lingua francese di qualche anno fa, oggi si è stabilizzata la presenza di pochi ma buoni esempi di fumetto sia avventuroso che comico, pur tuttavia se si parla di chiudere le collane edite da Alessandro Distribuzioni e la chiusura dell'editrice Acme ha messo nel dimenticatoio l'annunciata pubblicazione del bellissimo Peter Pan di Loisel.

Un occhio attento, però, al fumetto francese bisognerebbe (cari editori) tenerlo sempre, anche in tempi in cui spopolano i supereroi americani. Non sfuggirebbe, in tale caso, l'uscita di "Julien Boisvert".

In due splendidi (ah! l'editoria francese!) albi cartonati prende il via l'avvincente narrazione di quest'ultimo nato della "Bande Desinee".

Il personaggio è simpatico pur non facendo niente per esserlo, non è l'eroe senza macchia, non si getta in missioni impossibili.

E' introverso, pantofolario, emotivo si direbbe, se non fosse un personaggio di fantasia.

Ma è di fantasia?

Fisicamente è un pò Tintin un pò Gil Giordan, disegnato con un tratto grottesco sì francese, ma da porre al di fuori delle scuole classiche a "linea chiara". Ma la cosa più sorprendente sono i comprimari, mai prima d'ora definiti con

Au revoir, Julien

tanta poesia; direi che tale, "casting" può vantarlo forse solo Magnus nelle sue opere migliori (Largo delle 3 api, i Briganti, La Compagnia della Forca...).

Il primo episodio della serie ("Neekibo") sembra voler essere una presentazione del personaggio e del suo cast di supporto, i simpatici vicini di casa, il cui rapporto epistolare col nostro eroe sarà la didascalia-voce fuori campo delle peregrinazioni di Julien, la madre invadente, il fedele Gilbert, un bassett-hound eccezionale spalla comica e l'O.P.I.C. (Office de Protection

Internationale des Cultures), ente nel quale il nostro svolge la funzione di responsabile delle pubbliche relazioni.

Si noti infatti che Julien Boisvert non è né un poliziotto né un giornalista, ma solo uno che lavora, in giro per il mondo, ma non un avventuriero. Esordisce nella sua prima avventura al tavolo da gioco, ma si tratta di un poker con le anziane vicine la cui posta non è che biscotti.

Ma il mite Julien non manca di mostrare il suo carattere, come nel fantastico unico cazzotto che dà nel secondo albo, inaspettamente; un albo ben confezionato dal titolo: "Grisnoir" che narra una vicenda meno esotica (in Inghilterra) e meno avventurosa, più intimistica direi, nella quale ancora di più la magistrale sceneggiatura cinematografica (opera del disegnatore Michel Plessix e di Dieter) tocca punte inusuali per il fumetto.

Il disegno di Plessix è maniacale nelle ambientazioni, ma mai pesante, e impazzito dai colori di Isabelle Rabarot; i suoi personaggi sono sì grotteschi, ma sembra di conoscerli, tanto sono vivi.

Siamo di fronte a un prodotto che, e si vede, gli autori hanno amato nel realizzare e si sono divertiti. Speriamo (anche per le mie difficoltà col francese) di divertirvi presto anche noi a leggere in italiano queste stupende avventure.

Au revoir, Julien.

Claudio Ferracci



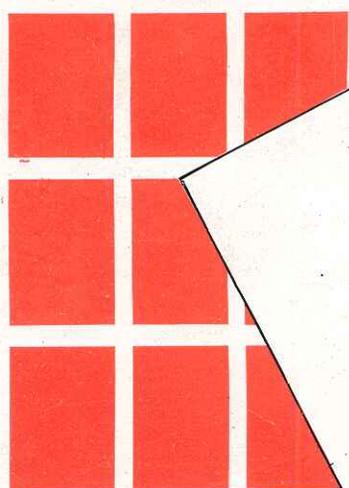
B · R · A · M · A

giochi di ruolo - wargames - miniature - libri
carte da gioco di ogni tipo - scacchi e scacchiere
roulettes e tappeti verdi - dadi e fiches
biliardi - accessori per tutti i giochi - sabot
back gammon e mah-jons - tavoli da gioco completi
giochi di società - giochi in scatola
manuali ed illustrazioni

il meglio del gioco in Umbria

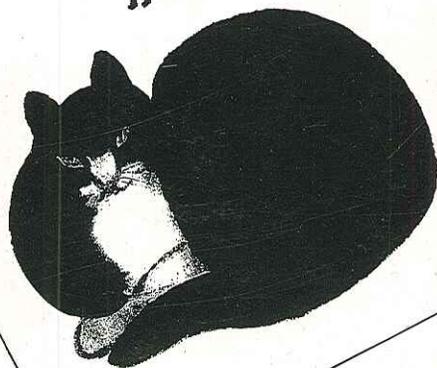
Via R. D'Andreotto 3/a Perugia - tel. 075/5730187

La Porta
Rossa

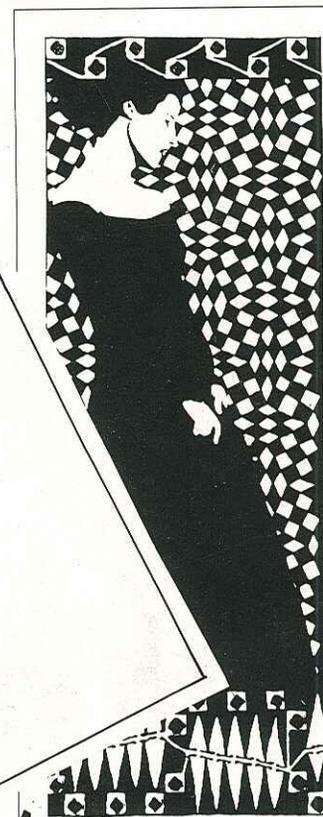


cornici
manifesti d'autore
complementi d'arredo
opere grafiche

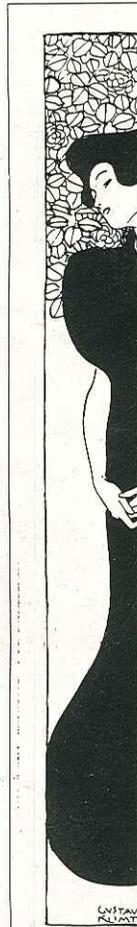
酒在
毒寫
人舞



esposizione e laboratorio:
Ponte S.Giovanni (PG)
Via Manzoni 179 - 181
tel. 075-397621



KOLOMAN MOSEK



UNSTAY
KUMAT