

# Educational: IL FUMETTO

## *La storia del fumetto*

Paolo Magaudda

paolo.magaudda@unipd.it | paomag@gmail.com | www.paomag.net | 2006

Il fumetto è essenzialmente uno modo di comunicare e raccontare delle storie. La sua particolarità è costituita dal mettere in relazione un testo e delle immagini grazie a un insieme di regole che ne definiscono la forma specifica e che vedremo più in dettaglio nella sezione // *linguaggio del fumetto*. Proprio perché mette insieme immagini e testo, il fumetto può essere definito come *letteratura disegnata*, e dunque mettendone in rilievo la vicinanza con i romanzi e i racconti. Ma si può anche considerare come *immagini in sequenza* per sottolineare la prossimità con le arti visive come il disegno e la pittura.

Fin dalle sue origini l'uomo ha raccontato storie e disegnato - la storia e il disegno sono i due elementi fondamentali che integrandosi danno vita al fumetto - e spessissimo nel corso dei secoli ha mescolato queste due attività; tuttavia, è solo alla fine dello scorso secolo che si inizia con legittimità a parlare di fumetto, poiché è da quel momento che si dà una definizione consapevole di questo tipo di espressione.

**La nascita del fumetto.** Il fumetto, propriamente inteso come narrazione fatta attraverso elementi esclusivamente grafici, nasce il 5 maggio 1895 quando il vignettista americano R. C. Outcalt disegnò una vignetta che aveva l'innovativa caratteristica di riportare i dialoghi dei personaggi racchiusi in una nuvoletta di «fumo» (da qui *fumetto*). Il personaggio protagonista di queste vignette si chiamava Yellow Kid (vedi fig. 1) ed era un bambino, appunto vestito di giallo (*yellow* in inglese), che dava modo all'autore di fare una cronaca degli avvenimenti di quartiere in modo originale. Da quel momento il fumetto conobbe negli Stati Uniti una larghissima diffusione, divenendo una delle più potenti attrattive per i lettori dei giornali quotidiani.

Nel **primo periodo del nostro secolo** nacquero negli Stati Uniti *Bibi e Bibò*, *Fortunello*, *Krazy Cat*, *Arcibaldo e Petronilla*, *Braccio di Ferro*, *Topolino* (nato invero nel cortometraggio

animato *Crazy Plane*) e moltissimi altri personaggi umoristici. In questo periodo i fumetti erano presentati quasi esclusivamente nelle *Sunday pages*, pagine supplementari a colori nelle uscite domenicali dei quotidiani, e rimasero dunque subordinati alle esigenze dei giornali di appartenenza.

Nei primi anni del secolo il fumetto uscì dai confini statunitensi per raggiungere diverse parti del globo, dove col passare degli anni assunse caratteristiche peculiari. In Francia, Spagna, Argentina, Inghilterra, Giappone e ovviamente anche in Italia furono tradotti personaggi umoristici americani e ne vennero creati di nuovi sulla falsariga di questi ultimi (fra i tanti, famoso è il *Signor Bonaventura* di Sergio Tofano del 1919).

Bisogna aspettare gli **anni trenta** e ritornare negli Stati Uniti per veder maturare il fumetto e scoprire un nuovo genere: l'avventura. Il 1929 fu l'anno della trasposizione a fumetti del personaggio letterario *Tarzan*, e dopo arrivarono a ruota *Dick Tracy*, *Flash Gordon*, *L'Uomo Mascherato*, *Terry* e i *pirati*, *L'Agente Segreto X-9* e diversi altri. Mutò anche la forma di produzione che, non più legata alle sole tavole domenicali, trovò una felice soluzione nelle *strips* giornaliera, strisce di 3 o 4 vignette pubblicate giornalmente, componenti di un'unica storia che poteva raggiungere la lunghezza di svariate decine di *strips*, in diversi mesi di pubblicazione.

La risposta italiana al genere avventuroso fu costituita principalmente da *Dick Fulmine* (1932) e poco tempo dopo da una sostanziosa produzione *western*, che vide fra i tanti personaggi *Kit Carson*, *Pecos Bill* e il celebre *Tex Willer* (1948), ma che non assunse quasi mai le forme di produzione americane (tavole domenicali e *strips*) preferendo la pubblicazione su apposite riviste indirizzate agli adolescenti e in seguito in singoli albi.

Poco prima della seconda guerra mondiale novità rilevanti provennero ancora dagli Stati Uniti: nacque il *comic book*, un albo appositamente creato per ospitare solamente storie a fumetti possibilmente di un unico personaggio, e i *supereroi*, figure che poi divennero caratteristiche nella cultura americana e che trovarono le incarnazioni più rilevanti in *Superman*, *Batman* e *Capitan America*.

Negli **anni Quaranta**, sul finire della guerra nacque una produzione più raffinata, incentrata sull'osservazione e la critica delle situazioni sociali e politiche: i migliori esempi furono *Pogo* di Walt Kelly (1943), i *Peanuts* di Charles Schulz (1950) e pochi anni dopo le tavole satiriche di Jules Feiffer (1956), *B.C.* di John Hart (1958) e *Mafalda* di Quino (1965).

Tra gli **anni Cinquanta e Sessanta**, in Italia diventò massiccia una produzione seriale contraddistinta da ambientazioni violente e cupe: nacque il genere «nero» che vide in *Diabolik* (1962), *Kriminal* e *Satanik* i migliori esempi. In Francia, René Goscinny e Albert Uderzo dettero

vita ad *Asterix* (1959), il piccolo gallo dell'epoca di Giulio Cesare che diventò un vero fenomeno anche in Italia.

In America lo sceneggiatore Stan Lee inventò i suoi «supereroi con superproblemi» (I *Fantastici Quattro* e *L'Uomo Ragno*, 1963) riuscendo a rivitalizzare il mercato «supereroistico» ormai stanco dei vecchi personaggi come Superman. In Argentina crebbe un genere di fumetto sensibile alla situazione sociale e politica allora assai travagliata: *l'Eternauta* di Hector Oesterheld e Francisco Solano Lopez (1957) è per esempio una lucida metafora del regime dittatoriale che all'epoca e per molti anni oppresse lo stato argentino.

In Italia una produzione colta trovò posto soprattutto su «Linus», rivista creata nel 1965 di Oreste del Buono; sono di questo periodo *Valentina* di Guido Crepax (1965), *Corto Maltese* di Hugo Pratt (l'eroe «romantico» per eccellenza; 1967), *Alak Sinner* di Muñoz e Sampayo (1975), *Ken Parker* di Berardi e Milazzo (1977) e di genere satirico le vignette di Enzo Lunari, di Altan, di Sergio Staino e della coppia Pericoli e Pirella. Ci fu anche spazio per un umorismo di qualità con *Alan Ford* (1969), *Sturmtruppen*, *Cattivik*, *Lupo Alberto* e ovviamente la sempre verde banda Disney.

Nacquero **le avanguardie**: negli Stati Uniti si sviluppò negli anni Sessanta il genere «underground» che riuscì, tra la vastissima quanto anonima produzione, a presentare opere di rilievo come *Fritz il Gatto* e *Mr. Natural* di R. Crumb, i *Freak Brothers* di G. Shelton e *Maus* di Art Spiegelman che in seguito (nel 1992) fu vincitore del prestigioso premio Pulitzer.

In Francia nacque la rivista «l'Echo des Savanes» e poco dopo «Metal Hurlant» (1974) che, in testa a tutti l'autore Moebius, rivoluzionò il modo classico di fare fumetti.

In Italia le spinte rivoluzionarie arrivarono nella seconda metà degli anni settanta; furono le riviste «Alter Alter», «Il Cannibale» e «Frigidaire» a lanciare autori come Paziienza, Tamburini, Mattotti, Liberatore, e tutto il gruppo *Valvolines* che avrebbero costituito l'avanguardia italiana per buona parte del decennio seguente. Gli anni ottanta videro da un lato il fiorire del mercato delle riviste costose («Eternauta», «Comic Art», «Orient Express»), che portarono al successo alcuni personaggi particolari come *Max Friedman* di Vittorio Giardino (1982) e *Druna* di P. Eleuteri-Serpieri (1984), e dall'altro il successo di personaggi a larga diffusione: *Martin Mystere* (1982), *Dylan Dog* (1986), vero fenomeno di massa, e *Nathan Never* (1991).

Nello stesso periodo l'America fece registrare l'immigrazione di molti autori inglesi che produssero insieme a una nuova generazione di autori statunitensi fumetti molto apprezzati dalla critica quali *Dark Knight Return*, *Watchmen* e *Sin City* (da cui è stato tratto un film di Quentin Tarantino nel 2005).

Gli **anni Novanta** hanno fatto registrare l'invasione delle produzioni giapponesi con personaggi conosciuti durante il decennio precedente grazie alle versioni animate trasmesse in televisione come *Ken il Guerriero*, *Lamù* e *I Cavalieri dello Zodiaco*; particolarmente Italia e America hanno subito influenze già rilevabili sullo stile delle nuovissime generazioni di autori.

Negli anni novanta la produzione di fumetti a larga diffusione ha offerto ben poche novità: in America la sempre più pressante esigenza di alte tirature ha allineato, con poche eccezioni, i contenuti dei fumetti al sensazionalismo della televisione e del giornalismo; in Europa sono stati riproposti pedissequamente i medesimi personaggi e i medesimi schemi narrativi del decennio precedente. Tuttavia una nuova schiera di giovani autori, poco conosciuti perché pubblicati solo in volumi o in riviste a scarsa diffusione, ha dato vita a una produzione matura nelle tematiche e molto consapevole degli strumenti linguistici del fumetto.

Sebbene siano stati i personaggi dei fumetti creati negli ultimi anni, la circolazione dei fumetti già noti si è diffusa, tant'è che molti dei principali quotidiani, come «La Repubblica» o il «Corriere della Sera», hanno iniziato a pubblicare le ristampe dei fumetti più conosciuti in collane allegate in qualche modo al quotidiano. Contemporaneamente, i personaggi classici del fumetto hanno invaso le sale cinematografiche. I film su fumetti che hanno riscosso grande successo sono stati quelli di *Batman* (1989) e di *Dick Tracy* (1990) seguiti in anni più recenti da quelli dell'*Uomo Ragno* (2002), *Hulk* (2003) e *I fantastici quattro* (2005).

In Italia, inoltre, si sono finalmente diffusi personaggi femminili come protagonisti di serie popolari. Una dei personaggi comprimari di *Nathan Never*, *Legs*, è diventata protagonista di una serie autonoma incentrata sulla fantascienza (1994); *Julia*, invece, è una detective privata (1998), mentre la serie che ha come protagonista *Gea* vede come personaggio principale una giovane adolescente che suona in un gruppo rock (1999).

**Dopo il 2000** i più interessanti sviluppi del fumetti si sono generati con la diffusione di internet. Infatti, è proprio la rete telematica che offre al fumetto, e soprattutto a chi i fumetti li crea, nuove possibilità di diffusione e di sperimentazione. È possibile, infatti, trovare sulla rete immagini da scaricare dei propri personaggi preferiti, dei *blog* in cui si discute di fumetti e anche veri e propri fumetti fatti apposta per essere pubblicati e venduti tramite internet.