Storia del fumetto in Italia

I personaggi, le pubblicazioni, gli autori

IV° Incontro

Anni ‘50 e ‘60

Il fumetto italiano sugli scudi

Valentina

Valentina di Guido Crepax

Nel 1965, nasce un personaggio femminile assolutamente anomalo e rivoluzionario, immaginato e disegnato da **Guido Crepax. Valentina** irrompe sulla scena del fumetto come una vera e propria opera d'arte.

Esordisce sulle pagine della rivista *Linus*, da personaggio secondario in una serie fantascientifica – è la fidanzata del protagonista, Philip Rembrandt, alias Neutron, un critico d'arte col potere di rallentare il tempo – ma ben presto si conquista la scena e un ruolo di protagonista assoluta, affascinando i lettori in Italia ma anche in Francia, Argentina e Giappone.

La sua spregiudicatezza, indipendenza, autonomia, il suo look sofisticato ispirato all'attrice americana degli anni '20 **Louise Brooks**, rompono ogni precedente stereotipo femminile nel fumetto internazionale e la trasformano presto in un nuovo modello di riferimento.

Valentina di Guido Crepax

Alle caratteristiche tipiche dello stile di Crepax, in cui il realismo si mescola con la dimensione onirica, si aggiungono tocchi di erotismo sfumato e feticismo elegante.

Valentina, ed è questa una delle trovate più straordinarie dell'autore, è una donna vera: ha un vero lavoro col quale si guadagna da vivere (la fotografa), una carta d'identità, un preciso domicilio milanese.

Esce di scena, nel 1995 (ultimo degli episodi a fumetti).

Valentina di Guido Crepax

Valentina compare nel secondo numero di Linus nel 1965.

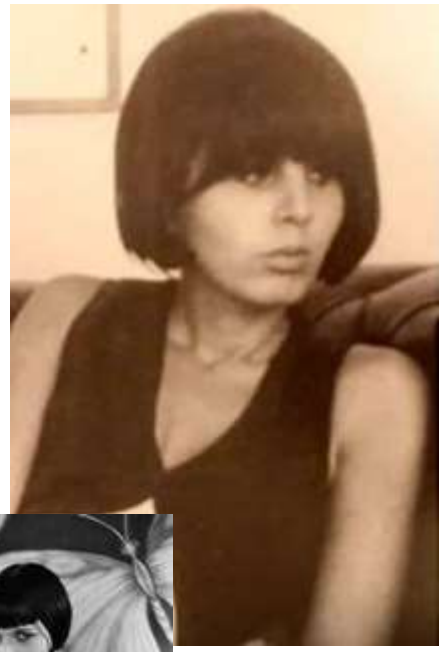
La sua prima apparizione è nel fumetto: “*La curva di Lesmo*”.

La spericolata e disinibita fotografa milanese non è la protagonista ma ci metterà poco a rubare la scena al protagonista principale, il critico d’arte Philip Rembrandt (Neutron), e diventare un’icona, presa poi in prestito da cinema, tv, design e pubblicità.

Valentina di Guido Crepax

Valentina: curiosità

Valentina Rosselli convive con problemi realistici, in particolare l'anoressia, che si mescolano a incubi e deliri immaginari e folli (psicoanalisi, mostri, sogni e allucinazioni).



E' nata il giorno di Natale del 1942, come Luisa Mandelli, la moglie di Crepax; anche la residenza è la stessa, un appartamento in via De Amicis 45 a Milano.

Cresce e invecchia come una persona reale.

I tratti fisici del personaggio sono ispirati all'attrice Louise Brooks che negli anni '20 conquistò il mondo cinematografico atteggiandosi a donna fatale nell'interpretazione del personaggio di Lulù.

Il padre di Valentina: Guido Crepax (1933-2003)

Riconosciuto come una stella di prima grandezza del fumetto italiano, lavora anche per la pubblicità.

Frequenta la facoltà di Architettura ed esordisce nel campo dell'illustrazione e della grafica realizzando copertine di dischi, immagini pubblicitarie (la campagna della Shell vincerà la Palma d'oro nel 1957) e copertine di libri.

Il padre di Valentina: Guido Crepax (1933-2003)

Collabora alla rivista *Tempo Medico* illustrando le copertine e 360 casi clinici in forma di sceneggiatura e quiz per i medici.

Realizza anche sofisticate versioni a fumetti di alcuni classici della letteratura erotica, a partire da **"Histoire d'O“,** seguita da **"Emmanuelle"** e **"Justine”**.

Si spegne a Milano nel 2003 e riposa nel famedio del Cimitero Monumentale accanto a Giorgio Gaber.

Di lui Sergio Bonelli disse: “*Grande disegnatore, non un semplice fumettaro*”.

Il Sgt. Kirk

Un altro periodico riveste una particolare importanza nel panorama italiano di quel periodo: «Sgt. Kirk» (Sargento Kirk).

La rivista è dedicata al personaggio creato da Héctor Oesterheld (testi) e Hugo Pratt (disegnatore) in Argentina, ed esce in edicola nel luglio del 1967.

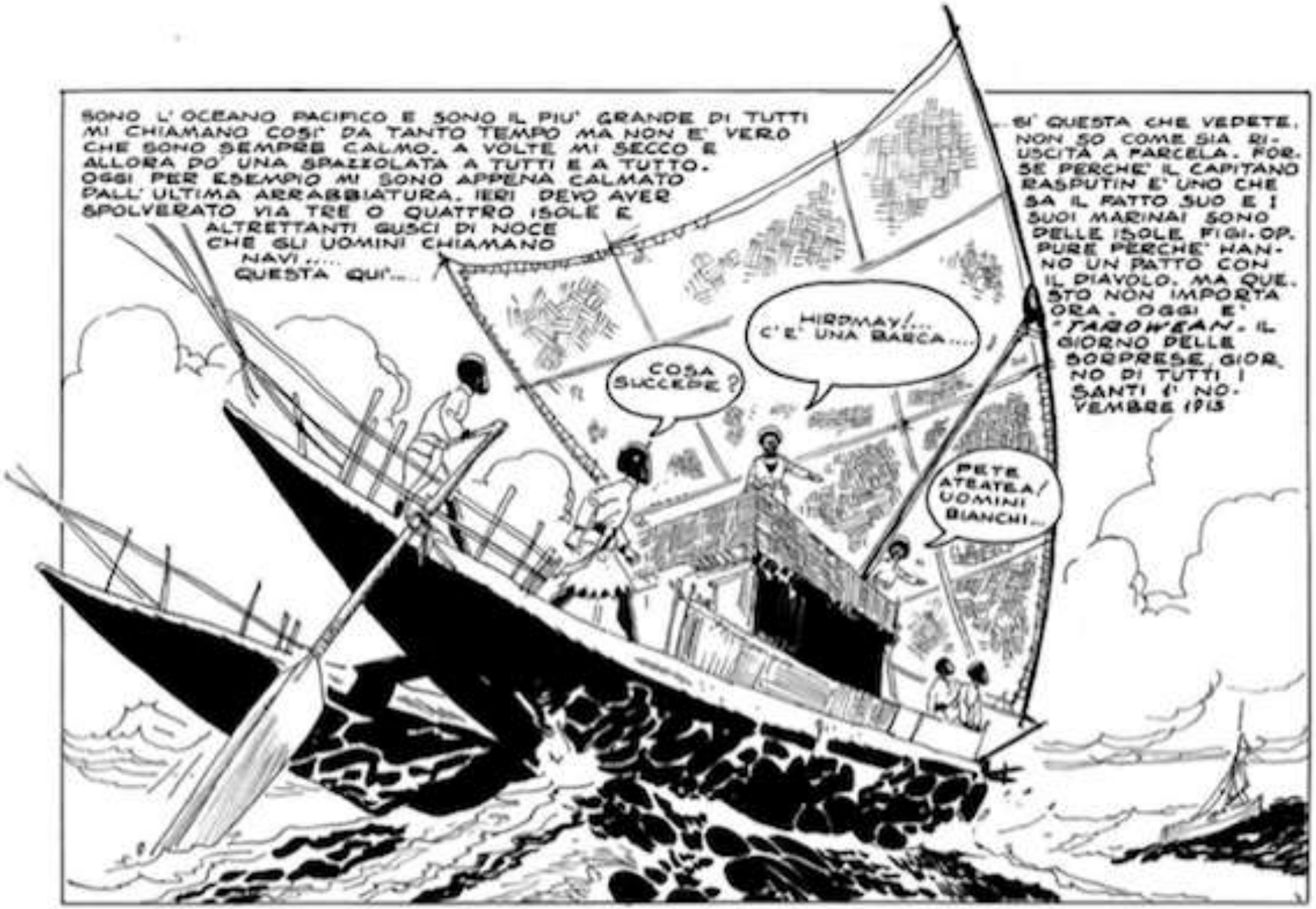
Il mensile ospita grandi firme: Dino Battaglia (*Asso di Picche*), Gianni Bono (storico e studioso del fumetto, autore dell'opera *Guida al Fumetto Italiano*), oltre che, ovviamente, Hugo Pratt.

Il Sgt. Kirk

«Sgt. Kirk» è però ricordato soprattutto anche per un altro motivo, ovvero l'aver dato i natali a *Una ballata del Mare salato*, prima avventura del più celebre personaggio di Hugo Pratt: ***Corto Maltese***.

Una ballata del Mare salato è importante anche perché viene considerato il primo *graphic novel* (romanzo a fumetti) italiano.
In verità di "romanzi grafici" già ne esistevano, ma *Una ballata del Mare salato* è sicuramente la prima storia con struttura narrativa di romanzo ad essere pensata come fumetto.

Una ballata del Mare salato



Corto Maltese

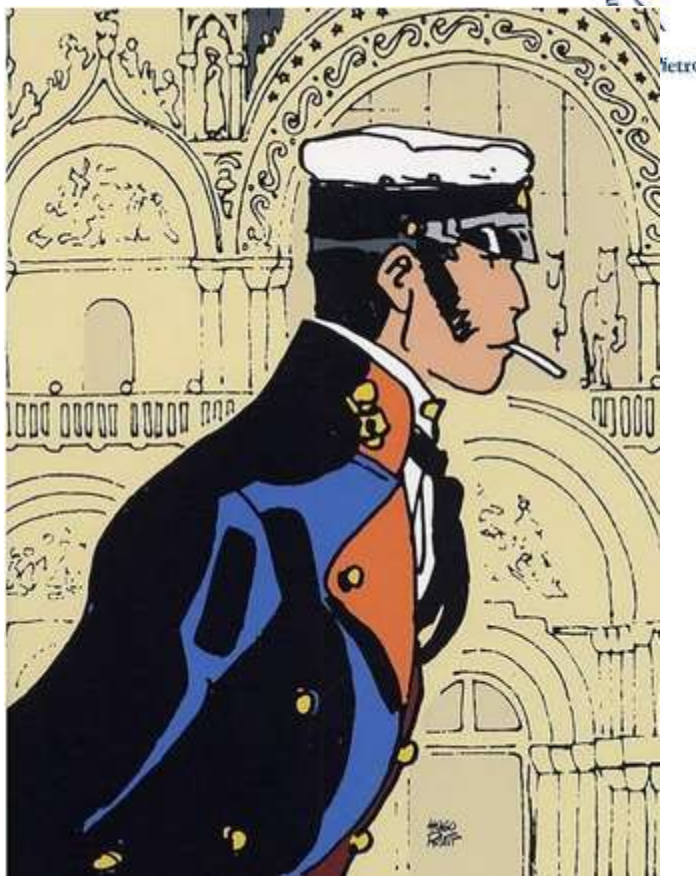
Corto Maltese

Corto Maltese è importante perché le sue storie sono un esempio di alta qualità nel campo del fumetto.

Hugo Pratt, il suo creatore è considerato uno dei più grandi fumettisti della storia, e le sue storie sono un esempio di come il fumetto possa essere un'arte raffinata e potente.

Pratt ha sempre cercato di dare al fumetto un valore letterario, integrando la narrazione con la ricerca storica e filosofica. Questo approccio ha portato a storie che sono più di semplici avventure, e che possono essere considerate vere e proprie opere d'arte.

Corto Maltese: il personaggio



Le storie di questo affascinante marinaio giramondo con l’orecchino si svolgono generalmente negli anni antecedenti la prima guerra mondiale, ambientate prevalentemente nei Mari del Sud e nell'America centro meridionale, dai Caraibi all'Argentina, ma anche in Cina, in Irlanda e in altri paesi europei, in terre selvagge dove ancora sopravvivono la magia e le antiche superstizioni.

Nelle sue avventure, frutto di cose sentite e vissute da Pratt nei suoi viaggi intorno al mondo, non è inoltre raro trovare, in vesti di protagonisti o di comparse, personaggi realmente vissuti come Jack London, il Barone Rosso e il giovane Stalin.

Corto Maltese: il personaggio

Corto (in andaluso "*svelto di mano*") **Maltese** (nato a Malta) ha avuto parecchie avventure sentimentali e ha sempre ottimi rapporti con le donne.
Anche l'amicizia è molto importante, tanto che spesso una richiesta d'aiuto lo spinge verso nuove avventure, senza mai curarsi troppo degli eventuali pericoli, così come è di tanto in tanto impegnato in prima persona in guerre e rivoluzioni accanto ai ribelli irlandesi e ai dervisci somali, ai partigiani mongoli e ai cangaçeiros brasiliani.

Dice di sè: ***Non sono un eroe, mi piace viaggiare e non amo le regole, ma ne rispetto una soltanto, quella di non tradire mai gli amici.*** (La mia storia)

Il padre di Corto Maltese: Hugo Pratt

Nasce a Rimini (Italia) il 15 giugno 1927. Nel 1937 il padre si trasferisce in Etiopia con tutta la famiglia, e Hugo rientrerà in Italia nel 1942, stabilendosi a Venezia.

Nel 1950 si trasferisce a Buenos Aires, dove dà vita, quasi sempre su testi di Hector Oesterheld, a numerosi personaggi di successo, da **Sargento Kirk** (**Sgt. Kirk**) nel 1952, al corrispondente di guerra **Ernie Pike**, a **Ticonderoga** (nel 1957).

Il padre di Corto Maltese: Hugo Pratt

Vivrà in Gran Bretagna e West Virginia prima di tornare in Argentina e passare in Brasile dove alterna l'insegnamento alla scuola d'arte ad escursioni avventurose in Amazzonia e Mato Grosso.

Torna in Italia (graviterà principalmente su Venezia, nel borgo di Malamocco) negli anni Sessanta e inizia a collaborare al Corriere dei Piccoli.

Prima di far nascere Corto Maltese nel '67, realizza anche diverse riduzioni di capolavori della letteratura come **L'isola del tesoro** e **Il ragazzo rapito** di Stevenson.

Muore nel 1995 in Svizzera.

Corto Maltese: le pubblicazioni di Hugo Pratt

La serie di Corto Maltese comprende 29 storie di varia lunghezza, pubblicate, senza una periodicità fissa, nel corso degli anni da diversi editori, in Italia e in Francia.

Pratt creò racconti brevi con il personaggio come protagonista per la rivista francese ***Pif Gadget***, poi raccolte in vari albi negli anni successivi e pubblicate negli anni ottanta in Italia dalla rivista Corto Maltese.

Altre storie inedite furono pubblicate su *Linus, L'Europeo*, la stessa rivista *Corto Maltese*, sui quotidiani *Le matin de Paris* e *Repubblica*, e su volumi editi da Rizzoli Lizard e Cong SA.

Corto Maltese: le pubblicazioni di Hugo Pratt

Una ballata del mare salato (rivista Sgt. Kirk, 1967-1969)
Il segreto di Tristan Bantam (rivista Pif Gadget, 1970)
Appuntamento a Bahia (rivista Pif Gadget, 1970)
Samba con Tiro Fisso (rivista Pif Gadget, 1970)
Un'aquila nella giungla (rivista Pif Gadget, 1970)
...e riparleremo dei gentiluomini di fortuna (rivista Pif Gadget, 1970)
Per colpa di un gabbiano (rivista Pif Gadget, 1970)
Teste e funghi (rivista Pif Gadget, 1970)
La conga delle banane (rivista Pif Gadget, 1971)
Vudù per il presidente (rivista Pif Gadget, 1971)
La laguna dei bei sogni (rivista Pif Gadget, 1971)
Nonni e fiabe (rivista Pif Gadget, 1971)
L'angelo della finestra d'Oriente (rivista Pif Gadget, 1971)
Sotto la bandiera dell'oro (rivista Pif Gadget, 1971)
Concerto in O' minore per arpa e nitroglicerina (rivista Pif Gadget, 1972)
Sogno di un mattino di mezzo inverno (rivista Pif Gadget, 1972)
Côtes de nuit e rose di Piccardia (rivista Pif Gadget, 1972)
Burlesca e no tra Zuydcoote e Bray-Dunes (rivista Pif Gadget, 1972)
Nel nome di Allah misericordioso e compassionevole (rivista Pif Gadget, 1972)
L'ultimo colpo (rivista Pif Gadget, 1972)
...e di altri Romei e di altre Giuliette (rivista Pif Gadget, 1973)
Leopardi (rivista Pif Gadget, 1973)
Corte Sconta detta Arcana (rivista Linus, 1974-1977)
Favola di Venezia (rivista L'Europeo, 1977)
La casa dorata di Samarcanda (riviste Linus (prima parte) e Corto Maltese (seconda parte), 1980-1985)
La giovinezza (quotidiano Le matin de Paris, 1981-1982)
Tango (... y todo a media luz) (rivista Corto Maltese, 1985-1986)
Le Elvetiche: Rosa Alchemica (rivista Corto Maltese, 1987)
Mū - la città perduta (rivista Corto Maltese, 1988-1991)

Corto Maltese: le pubblicazioni di altri autori

Dopo la morte di Hugo Pratt sono state realizzate altre sei storie.

Sotto il sole di mezzanotte, di Juan Díaz Canales e Rubén Pellejero (volume Rizzoli Lizard, 2015)
Equatoria, di Juan Díaz Canales e Rubén Pellejero (quotidiano *La Repubblica*, 2017)
Il giorno di Tarowean, di Juan Díaz Canales e Rubén Pellejero (volume Rizzoli Lizard, 2019)
Oceano nero, di Martin Quenehen e Bastien Vivès (volume Cong SA, 2021)
Notturno berlinese di Juan Díaz Canales e Rubén Pellejero (volume Rizzoli Lizard, 2022)
La regina di Babilonia, di Martin Quenehen e Bastien Vivès (volume Cong SA, 2023)
La linea della vita, di Juan Díaz Canales e Rubén Pellejero (volume Rizzoli Lizard, 2024)

Corto Maltese: una curiosità

Sulle avventurose vicende di Corto Maltese si sono avvicinati, nel corso degli anni, numerosi produttori e registi per realizzare un film.

Il continuo «no» dell'autore, però, ha sempre bloccato l'inizio delle riprese. Il motivo? La mancanza di un attore realmente adatto. L'unico che l'avrebbe potuto interpretare, a detta di Pratt, sarebbe stato Burt Lancaster, ma solo da giovane. O al massimo David Bowie.
Ecco perché ad oggi non sono mai stati realizzati film su uno dei personaggi più celebri dei fumetti.

Alan Ford

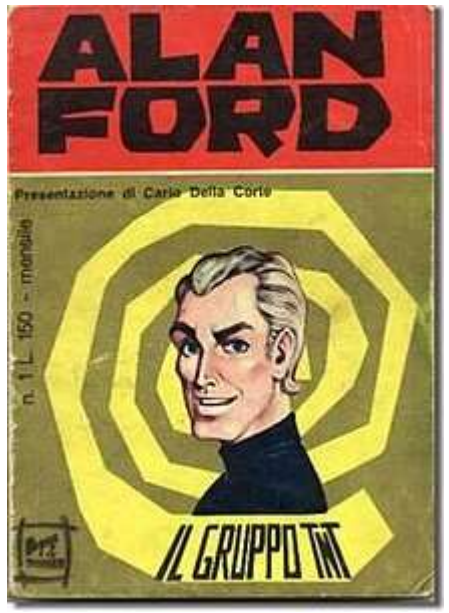
Corona questo periodo di successi italiani la pubblicazione del primo numero di ***Alan Ford*****,** nel 1969, creato da Max Bunker e disegnato da Magnus (gli stessi di Satanik), fumetto incentrato sulle avventure a sfondo spionistico/umoristico, con tratti grotteschi e di denuncia sociale, di un gruppo di agenti segreti noto come "Gruppo T.N.T.”.

La serie raggiunse un considerevole successo di lettori e di critica, arrivando tuttora, con più di cinquant'anni di vita editoriale, ad oltre 600 numeri pubblicati (668 ad Aprile 2025).

Alan Ford, che dà il nome al fumetto, inizialmente ne era l'unico protagonista, ma poi l'attenzione si estese all'intero gruppo di personaggi.

Alan Ford

Alan Ford è un ragazzo biondo e di aspetto alto e magro che Magnus caratterizzò sulle fattezze dell'attore Peter O'Toole.



Magnus e Bunker sono auto-raffigurati in maniera caricaturale, rispettivamente nei personaggi di Bob Rock e Cariatide.

Sturmtruppen

Sturmtruppen è un fumetto comico satirico ideato da Bonvi (Franco Bonvicini). Pubblicato dal 1968 sotto forma di strisce giornaliere su *Paese Sera*, poi passò tra il 1984 e il 1985 al formato a tavole che mantenne fino alla fine della produzione nel 1995, dovuta alla scomparsa dell'autore.

Il fumetto è una raffigurazione satirica della IIª Guerra Mondiale dal punto di vista delle truppe tedesche, condita da situazioni surreali.
I personaggi, quasi tutti anonimi soldati o graduati, parlano un italiano storpiato da suffissi *(-en)* e suoni tipicamente tedeschi.

È stato il primo fumetto italiano tradotto in ben undici lingue diverse, fra cui il russo (divenendo, tra l'altro, il primo fumetto straniero mai pubblicato nell'allora URSS).

Sturmtruppen

Il fumetto francofono e anglofono In Italia

Gli anni ’50 e ‘60: il fumetto francofono in Italia

Non fa parte della produzione italiana, ma le “bande dessinée” meritano una citazione.

Introdotte in Italia già negli anni ‘50 con le avventure di Tintin, hanno avuto poca fortuna fino al 1963 quando la Mondadori lancia nella collana *Classici dell’Audacia* alcuni personaggi importanti, primi fra tutti **Michel Vaillant** e **Tintin**.

Ci si rivolge *“ad un pubblico giovane dai 7 ai 90 anni”,* ed il prezzo delle pubblicazioni lo rendeva un fumetto elitario destinato agli estimatori del genere.

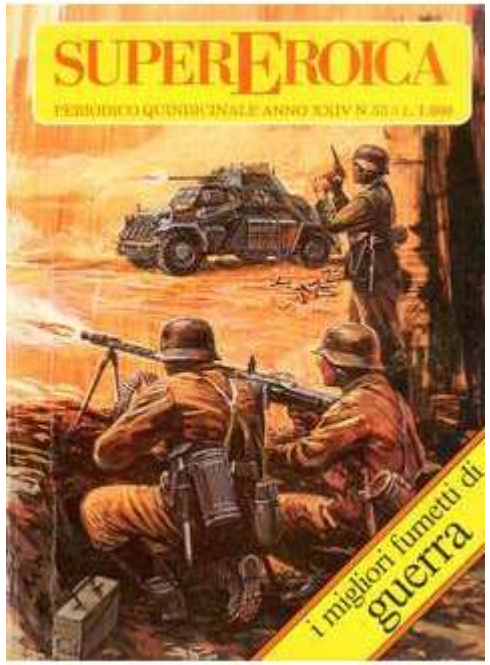
Recentemente sono stati riproposti come ristampe in collane a supplemento della *Gazzetta dello Sport.*

Gli anni ’50 e ‘60: il fumetto francofono in Italia

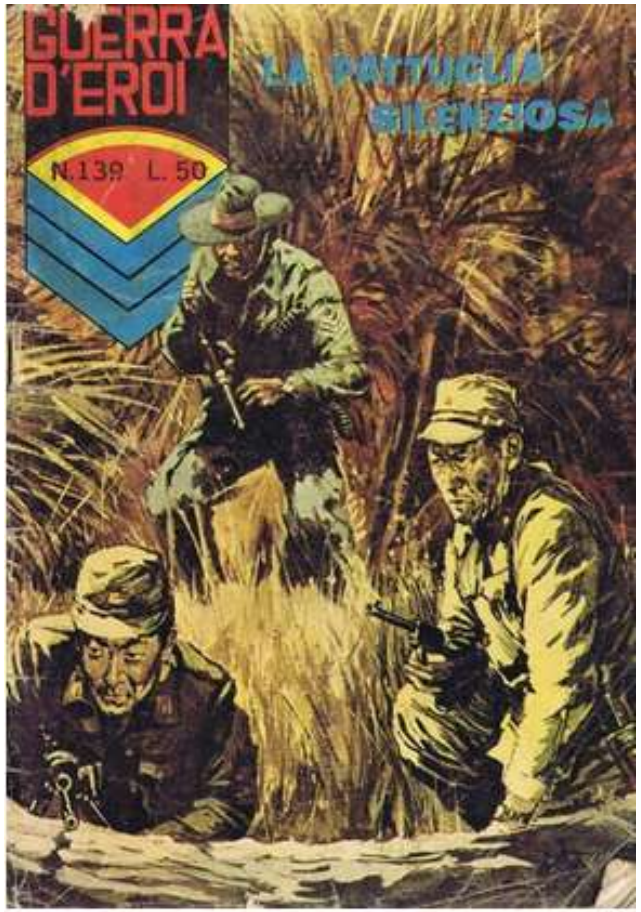
Michel Vaillant

Tintin

Gli anni ’50 e ‘60: il fumetto di guerra anglofono



Collana Eroica



Guerra D’Eroi

Gli anni dal ‘70 al 2000

Gli anni ’70

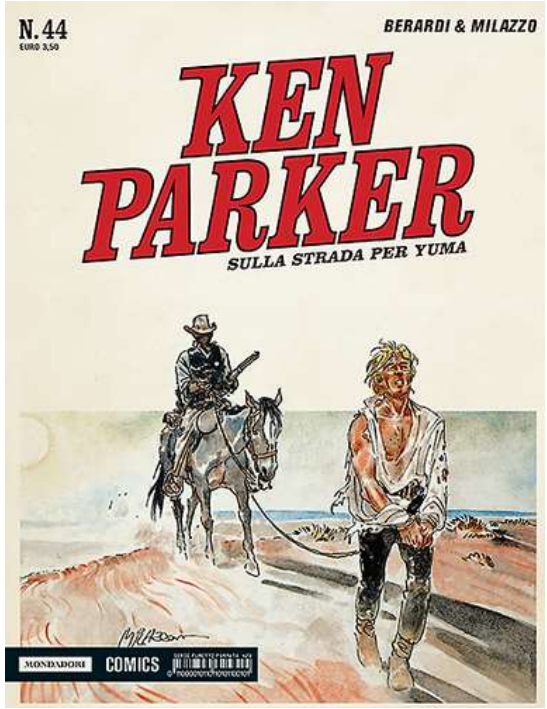
Gli anni Settanta sono molto prolifici in vari campi: avventura, sperimentazione, politica, comicità, filone giallo.

L’editore Bonelli crea nuovi personaggi. Escono:

- *Mister No* (1975-2006) , ex-pilota militare ambientato in Amazzonia

- *Ken Parker* (1977-2015), cacciatore di pelli, ambientato nel Montana

per citare solo i più famosi e fortunati.



Gli anni ’70

Questo è anche il periodo in cui il fumetto viene percepito come il mezzo di comunicazione più libero e, soprattutto, più economico. Frutto di questa nuova concezione sarà la rivista «**Cannibale**», fondata da Filippo Scòzzari nel 1977 insieme a un gruppo di colleghi, tra cui spicca un giovane: **Andrea Pazienza (Paz).**

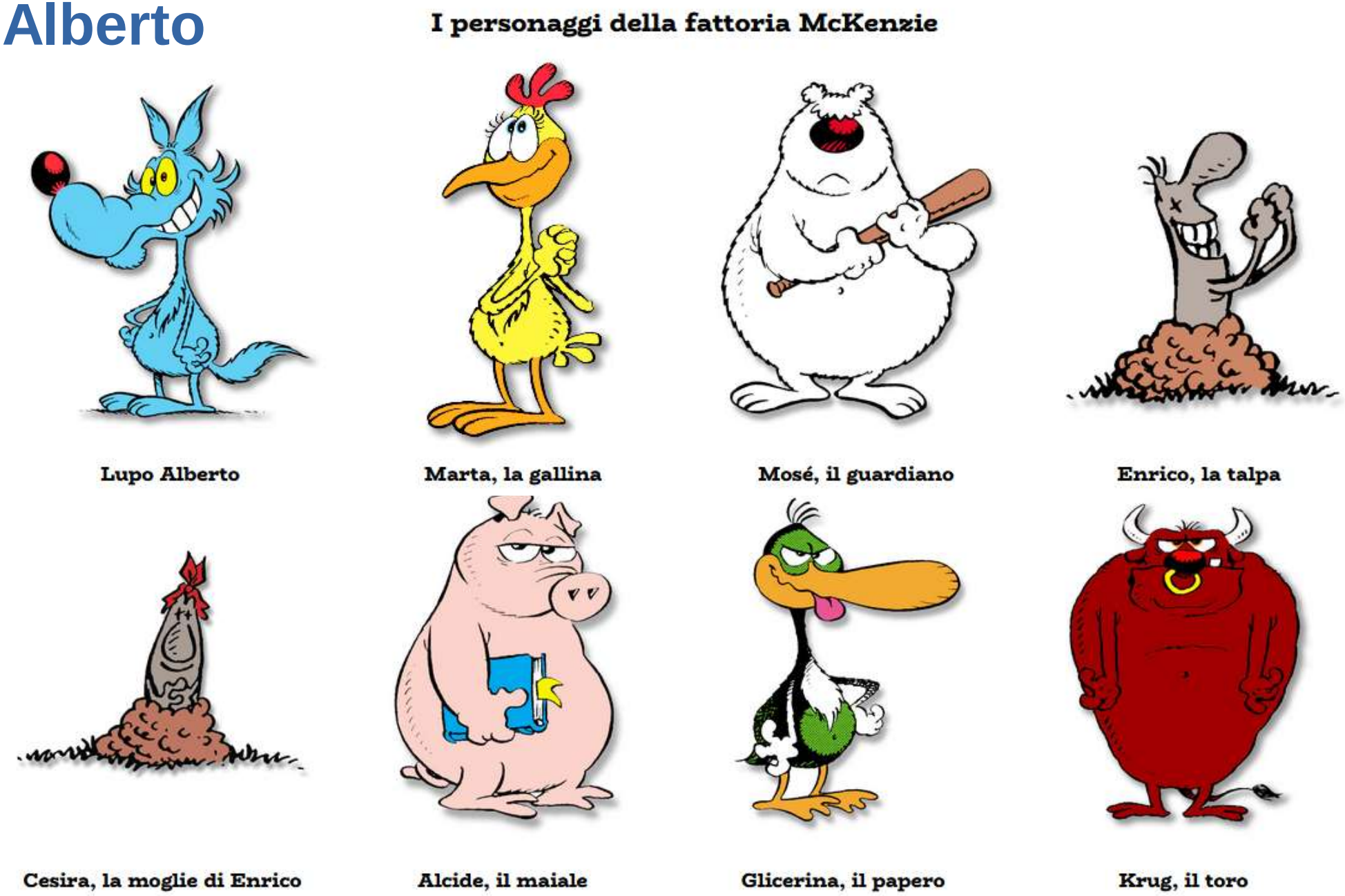
Artista prolifico e fumettista geniale, scomparso prematuramente nel 1988, autore di *Pentothal* e *Zanardi*, voleva «*portare nel fumetto le conquiste della neoavanguardia letteraria italiana*» (sperimentazione linguistica ed impegno civile e sociale fra tutti)

Lupo Alberto

La comicità ha invece il suo massimo esponente in ***Lupo Alberto***, pubblicato sul «Corriere dei Ragazzi» nel 1974.

Tutta la serie ruota attorno alla *love story* impossibile e paradossale tra **Lupo Alberto** e **Marta**, una gallina perbenista che sogna il matrimonio come coronamento del loro amore contrastato.
Un sogno destinato a non avverarsi mai, anche se il simpatico lupo dal pelo azzurro è disposto a correre mille rischi per frequentare l'amata gallina, affrontando i rudi interventi del grosso cagnone da guardia **Mosè** e l'ossessiva presenza delle madre di lei.
Nei fumetti, ambientati nella **fattoria McKenzie**, gli umani non compaiono mai: tutti i protagonisti, da Mosè al toro **Krug**, prepotente e permaloso, a **Enrico la talpa**, un rompiscatole terribile, ricordano però comportamenti e caratteristiche tipicamente umani.

Lupo Alberto



Lupo Alberto

Ideato nel 1973 da *Silver (Guido Silvestri),* il lupo esordisce sul Corriere dei Ragazzi nel 1974, permeato da un'evidente connotazione di satira politica.

Viene poi viene pubblicato dalla rivista di fumetti *Eureka*, finché infine riesce ad avere una testata tutta sua che avrà un certo successo: dapprima *Il mensile di Lupo Alberto* (8 numeri nel 1983-1984), poi *Lupo Alberto* per un totale di 448 uscite (a dicembre 2024).

Gli anni ’70-’90

Gli eventi del ’68 e l’autunno del ’69 influenzano, a scoppio ritardato, la produzione fumettistica degli anni ‘70.
Il fumetto si permea di ideologia e politica.

Per citare un esempio: *Cipputi*, stereotipo perfetto dell’operaio di quegli anni, creato nel 1976 dalla matita personalissima di *Altan*.

Ci si accorge che i *fumetti* possono svincolarsi dai modelli imposti dall’“imperialismo culturale americano” e si realizzano alcuni tentativi di tradurre in fumetto persino *Il Capitale* e altri testi di Marx.

Pimpa

Sempre negli anni ‘70 la penna di Altan fa nascere un personalissimo e sorprendente personaggio: ***Pimpa,*** simpaticissima cagnetta-bambina a pallini rossi con la lingua perennemente a penzoloni.

La **Pimpa** è creata da Altan per la sua bambina, e approda nel **1975** sulle pagine del Corriere dei Piccoli, dove diventa in breve tempo uno dei personaggi più noti e più amati del settimanale.

Creata con un tratto che ricorda il modo elementare di disegnare dei bambini e colorata con toni vivaci.

La sua pubblicazione continua tuttora.

Chi è Pimpa

La cagnetta **Pimpa** vive insieme al signor **Armando**, un dolce e comprensivo padrone-papà che la asseconda in tutti i suoi desideri, ed è sempre indaffarata a combinare qualcosa di utile e interessante. Può parlare agli oggetti, che naturalmente le rispondono a tono, ed è sempre disponibile se si tratta di aiutare una nuvola triste o una caffettiera che non vuole più fare il caffè.

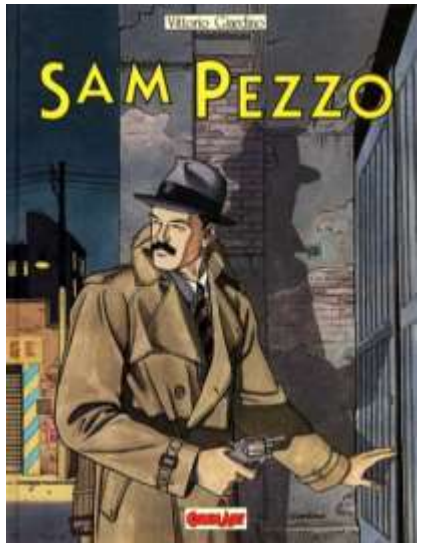
Talvolta la cagnolina combina qualche pasticcio, ma lo fa sempre per caso e senza nessuna cattiveria, perché è fondamentalmente buona e generosa.

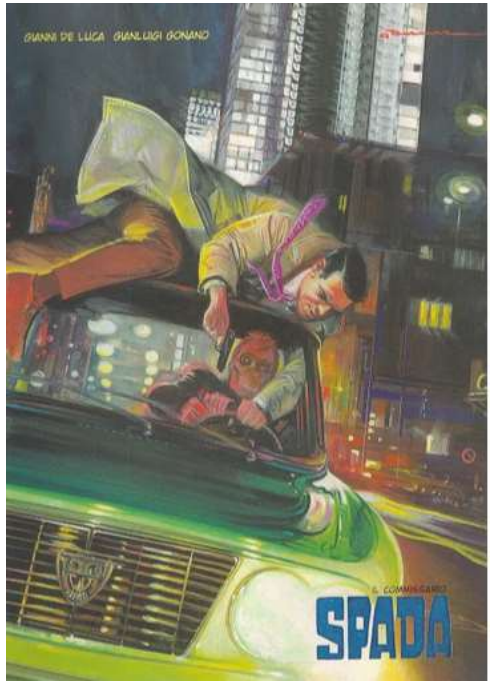
Arrivano gli indagatori

Gli anni ’70: arrivano gli indagatori

In Italia nasce il filone degli investigatori privati (che avrà tanto successo negli anni successivi nella sua declinazione fantasy) con personaggi secondari: *Sam Pezzo*, creato da Vittorio Giardino, e *Alack Sinner*, di Muñoz e Sampayo (argentini, ma collaborano con *Linus*).

E anche il versante cattolico ha la sua ribalta con *Il Commissario Spada*, detective più ordinario e regolare, adatto a un settimanale come «Il Giornalino».





Gli anni ’70-’90: arrivano gli indagatori

Gli anni Ottanta sono dominati dalla Sergio Bonelli Editore.

Mentre alcune case editrici sono costrette a chiudere, come l’Editoriale Corno, che aveva pubblicato i primi numeri di *Alan Ford.*
Su altre soffiano venti di grandi cambiamenti, come la Disney Italia che rientra in possesso dei diritti di *Topolino*, fino a quel momento detenuti dalla Mondadori (siamo nel 1988).

La Bonelli invece lancia *Martin Mystère* (1982 – autore Alfredo Castelli), poi, il “fenomeno” *Dylan Dog* (1986 – a firma Tiziano Sclavi), che arriverà a battere nel numero di vendite perfino lo storico *Tex* (con Dylan Dog n. 69, *Caccia alle streghe*, 1991) e, infine, *Nick Raider* (1988).

Martin Mystère

Martin Mystère, **"detective dell'impossibile"**, biondo newyorkese classe 1942 è laureato in antropologia, archeologia, storia dell'arte e cibernetica.

Vive a New York, in un piccolo appartamento pieno di libri e oggetti curiosi e non è un detective nel senso stretto del termine.

Non ha clienti che si rivolgono a lui e non esegue indagini su commissione, ma entra in azione soltanto se l'argomento lo interessa in modo particolare.

Le origini della razza umana e le antiche civiltà scomparse sono le cose che più interessano: dalla fine di Atlantide al mostro di Loch Ness, dall‘uomo delle nevi alle gigantesche statue dell'isola di Pasqua. Nelle sue avventure compaiono volentieri anche personaggi fantastici come gli gnomi, Peter Pan, licantropi, alieni e perfino Babbo Natale, e non mancano i viaggi nel tempo.

Martin Mystère

Martin Mystère non è assolutamente un super-eroe: è una persona "normale", con tanti piccoli difetti che lo rendono "umano" e accattivante; per esempio non si butta nel pericolo per il puro gusto di farlo.

Suo inseparabile compagno di avventure è **Java**, un vero uomo di Neanderthal scovato in una "nicchia" preistorica in Mongolia e soltanto superficialmente civilizzatosi.
Sua moglie è l'affascinante e paziente **Diana Lombard**.

Martin Mystère

Altra curiosità: alla fine di ogni storia, Martin inserisce nel computer le informazioni raccolte, utili per libri e trasmissioni televisive: la sua biografia ci informa infatti che è autore di best seller internazionali e si occupa di una trasmissione televisiva, "Mystère's Mysteries“.

Gli albi sono tuttora in pubblicazione mensile, oltre a quelli speciali (423 numeri mensili a Maggio 2025).

n° : 423 mensile
Uscita: 10/05/2025

Dylan Dog

Dylan Dog, "l'indagatore dell'incubo" è un detective, ex-poliziotto, molto particolare che ha a che fare con splendide fanciulle e con mostri di ogni tipo.
Vive e lavora a Londra con **Groucho**, il suo assistente, che assomiglia a Groucho Marx e sforna battute e freddure che gli guadagnano una particolare popolarità.

Non ama viaggiare in aereo, suona il clarinetto e lavora da tempo immemorabile alla costruzione di un modellino di galeone spagnolo che probabilmente non finirà mai.
Non sappiamo quasi nulla del suo passato né dei motivi che l'hanno spinto a lasciare la polizia per dedicarsi alla insolita professione di detective di casi insoliti: a lui si rivolge chi è stato colpito, o anche solo sfiorato, dall'alea nera del sovrannaturale.

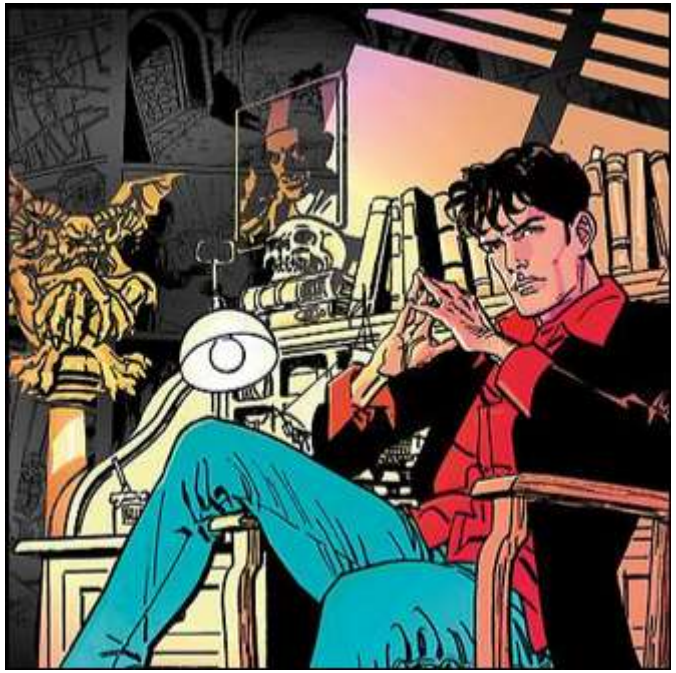
Dylan Dog

Dylan è un ex alcolista, cocainomane, stonato, afflitto da innumerevoli fobie (come la paura dell'aereo, le vertigini e la claustrofobia) e dalla depressione.

La paura irrazionale e inspiegabile dell'ignoto lo affascina.
E lui stesso ha paura: non è certo un eroe invincibile, e anzi a volte non riesce proprio a risolvere il caso, a uccidere il mostro, a scacciare l'incubo.

Dylan Dog: curiosità

«*Quando ho inventato Dylan Dog, abbiamo chiamato un disegnatore che è Claudio Villa* (Zagor, Mister No, copertine di Tex), *e gli abbiamo detto fai delle prove. E lui ha fatto un personaggio che sembrava uno spagnolo, un ballerino spagnolo, […] e dico, no, non ci siamo, non ci siamo [...] Poi mi è venuto in mente, dico, guarda, ieri sera ho visto un film, che non c'entra assolutamente niente, Another Country - La scelta. […] Vai, vai al cinema, […] guarda il film, e tira giù quella faccia lì, che secondo me è una faccia interessante. Lui è andato al cinema, […] al buio ha fatto Rupert Everett. […] gli ho detto non farmelo così effeminato: un po' più "macho". Sebbene l'equivoco e l'ambiguità di Rupert Everett sia rimasta tutta in Dylan Dog*». (T. Sclavi)



Ricchissime di riferimenti a film e romanzi dell'orrore (tanto che per i lettori cercare di scoprirli è diventata ormai una sfida abituale), le storie di Dylan Dog sono il maggior successo editoriale italiano alla fine degli anni Ottanta.

Il padre di Dylan Dog: Tiziano Sclavi

Nasce a Broni nel 1953.
Sempre affascinato dal cinema horror e dalla letteratura ‘nera’ (Poe in particolare), diventa a sua volta scrittore di romanzi brevi sul tema.

Dopo varie esperienze giornalistiche passa alla Bonelli dove collabora a vari personaggi della scuderia, prima di creare Dylan Dog nel 1986.
In Dylan non lascia nulla al caso: l'abbigliamento è attentamente studiato, dalle scarpe Clark ai polsini della camicia girati all'indietro sulla giacca; unica nota stravagante è il colore rosso della camicia.

Con le sue fobie ed i suoi difetti Dylan Dog è un gradino al di sotto dell'uomo della strada, un vero antieroe. Però è bello, ha successo con le donne e vive avventure straordinarie, inducendo l'idea positiva che se capita a uno come lui, a maggior ragione il successo può arridere al lettore che non abbia tutti quei difetti.

Il padre di Dylan Dog: Tiziano Sclavi

Sclavi è membro del Comitato Italiano per il Controllo delle Affermazioni sulle Pseudoscienze.

«l'occulto, il misterioso, il demoniaco vanno benissimo per le opere di fantasia, ma la realtà è ben altra cosa. …. Se devo fare un'eccezione, la faccio per gli UFO: non ci credo, ma ci spero. Tutto il resto è accettabilissimo nelle storie di fantasia, non certo se serve per spillare soldi alla gente, come nel caso dei "maghi" a pagamento, dei "guaritori"» (T. Sclavi)

Negli anni 2000 Sclavi rimane supervisore della serie Dylan Dog abbandonandone il ruolo di sceneggiatore con l'eccezione di tre storie pubblicate nel 2006, nel 2016 e 2017.

Nick Raider

Nick Raider è creato da Claudio Nizzi (Tex, Mister No), pubblicato dal 1988 al 2005 dalla Bonelli. Verrà ripubblicato in 10 numeri inediti nel 2021.

Nick Raider è un investigatore della squadra omicidi di New York, di origine italiana che investiga sui crimini di sangue commessi nella "grande mela".

Non ci sono antagonisti ricorrenti se non la malavita newyorkese con l’immancabile mafia e l'organizzazione criminale nota come Croce Nera che si occupa di prestare assistenza a delinquenti evasi.

Milo Manara

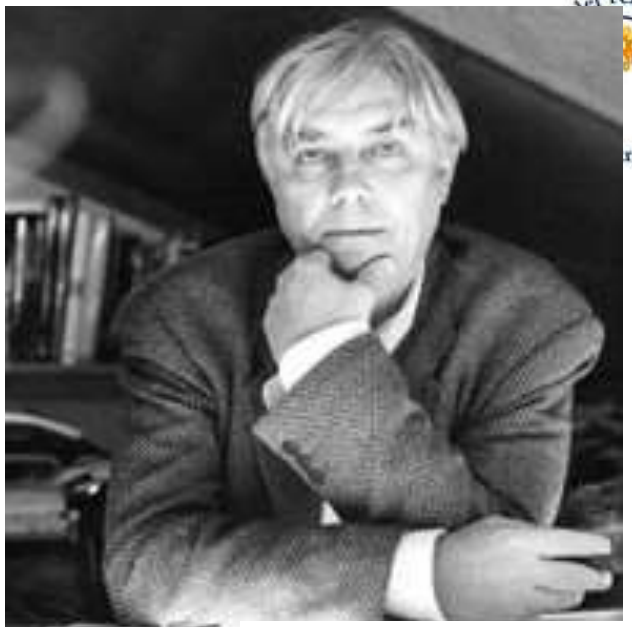
Il fascino sensuale di Milo Manara

Non si può non citare il genio fumettistico di Maurilio (Mino) Manara. Nasce nel 1945 a Luson (Bz), ma trascorre la sua vita a Verona.

É noto al pubblico di lettori dei fumetti per la sensualità dei suoi acquerelli e delle sue illustrazioni.

Pur collaborando con riviste (Corriere dei Ragazzi, alterlinus), è stimato e riconosciuto dalle grandi case editirici (Larousse e Mondadori), per le quali disegna *Storia di Francia a fumetti* e *Storia d'Italia*.

Collabora con Hugo Pratt (fonte di preziosi consigli per lui) e scrive una serie di fumetti pubblicati in Francia con il suo alter-ego: *Giuseppe Bergman.*

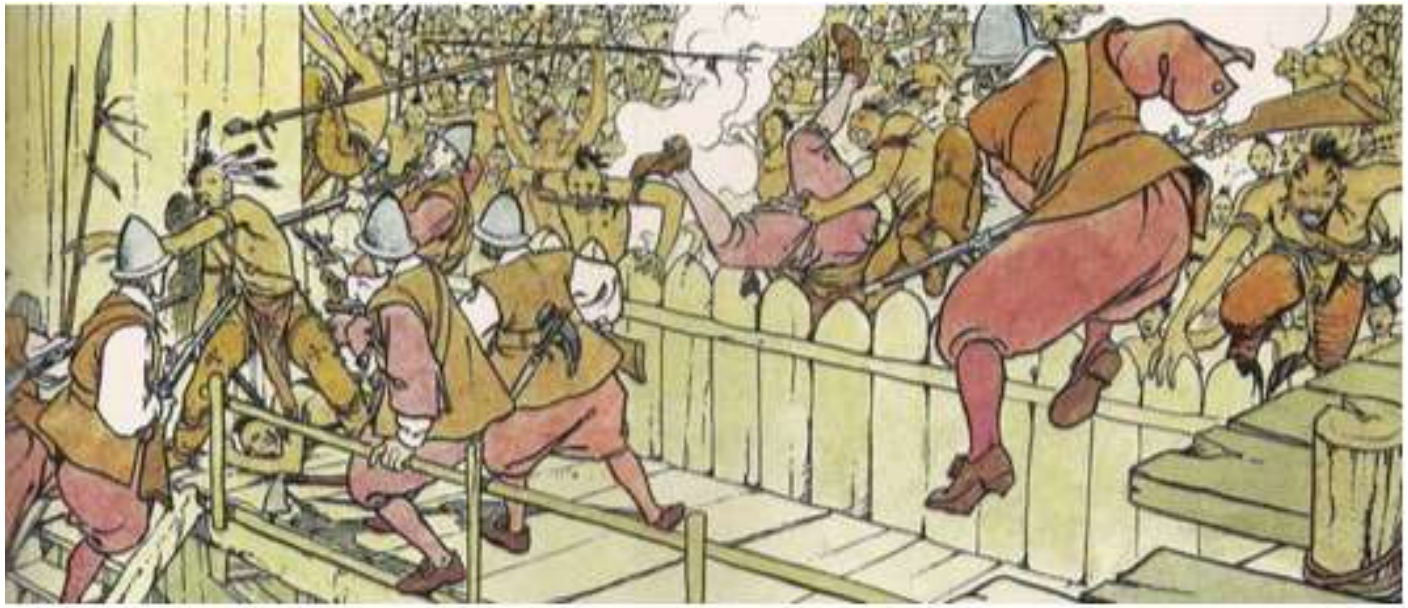


Il fascino sensuale di Milo Manara

Nel 1982 collabora con la rivista *Playmen,* per la quale scrive forse la sua opera più famosa: *Il gioco (una saga in 4 volumi)* in cui Manara si diverte a smascherare ipocrisie borghesi narrando la storia di Claudia Cristiani, una stupenda donna dell'alta società che si ritrova completamente disinibita e succube di inarrestabili impulsi sessuali a causa di una misteriosa scatola che ne libera gli istinti inconsci.

Il fascino sensuale di Milo Manara

A partire dall'ottobre del 1983, su testi di Hugo Pratt, ispirati dal romanzo *La lettera scarlatta* di Nathaniel Hawthorne, Manara disegna *Tutto ricominciò con un'estate indiana* sulla rivista *Corto Maltese*: il fumetto è considerato uno dei massimi capolavori dei due artisti e una delle più belle opere del fumetto italiano.



Le sequenze di massa sono uno dei punti più alti dell'opera, con un Milo Manara in forma smagliante.

Hugo Pratt e Milo Manara negli anni '70.

Il fascino sensuale di Milo Manara

Da Luglio del 1989 *Corto Maltese* pubblica il fumetto *Viaggio a Tulum*, da un soggetto di Federico Fellini per un film poi non girato.

Disegnatore eclettico si impegna in opere anche molto diverse fra loro: *Gulliveriana* (1996), *Il gioco del Kamasutra* (1998), *L'Asino d'oro* (1999), *Quarantasei* (2006 – con Valentino Rossi), *Caravaggio – La tavolozza e la spada* (2015), *Caravaggio – La grazia* (2019).

Nel 2020, durante le prime fasi della pandemia COVID-19, pubblica una serie di tavole a colori in omaggio alle categorie di lavoratrici e lavoratori più impegnate nel fronteggiare l'emergenza socio-sanitaria. Tavole il cui ricavato verrà devoluto a favore di alcuni Ospedali delle città di Milano, Napoli e Padova.

L’importanza dello stile di Milo Manara

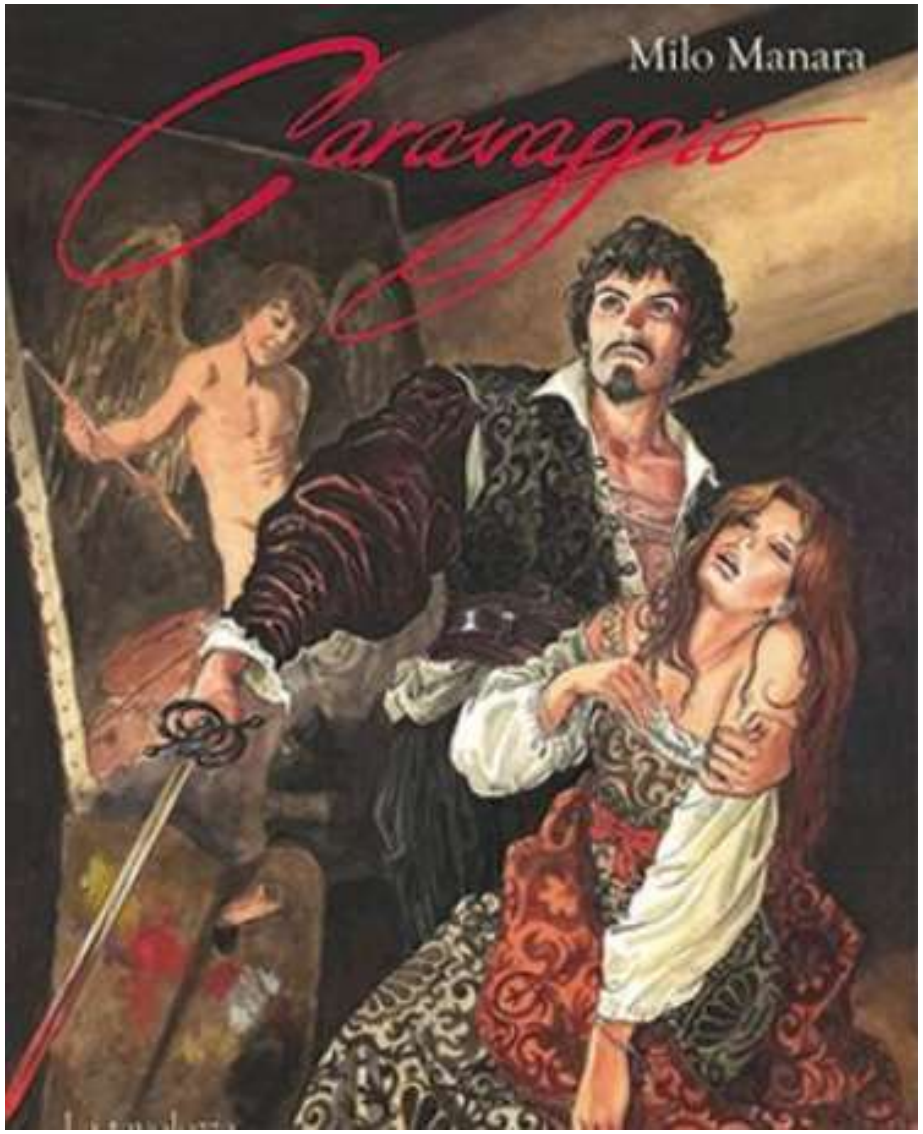
I fumetti di Manara sono riconoscibili per le loro tematiche sensuali ed erotiche, ma limitare la sua opera a questo solo aspetto sarebbe riduttivo: le sue storie spesso esplorano temi complessi come la libertà individuale e l'emancipazione femminile.

Lo stile dei disegni di Manara è unico e inconfondibile, caratterizzato da una serie di elementi che lo rendono immediatamente riconoscibile:

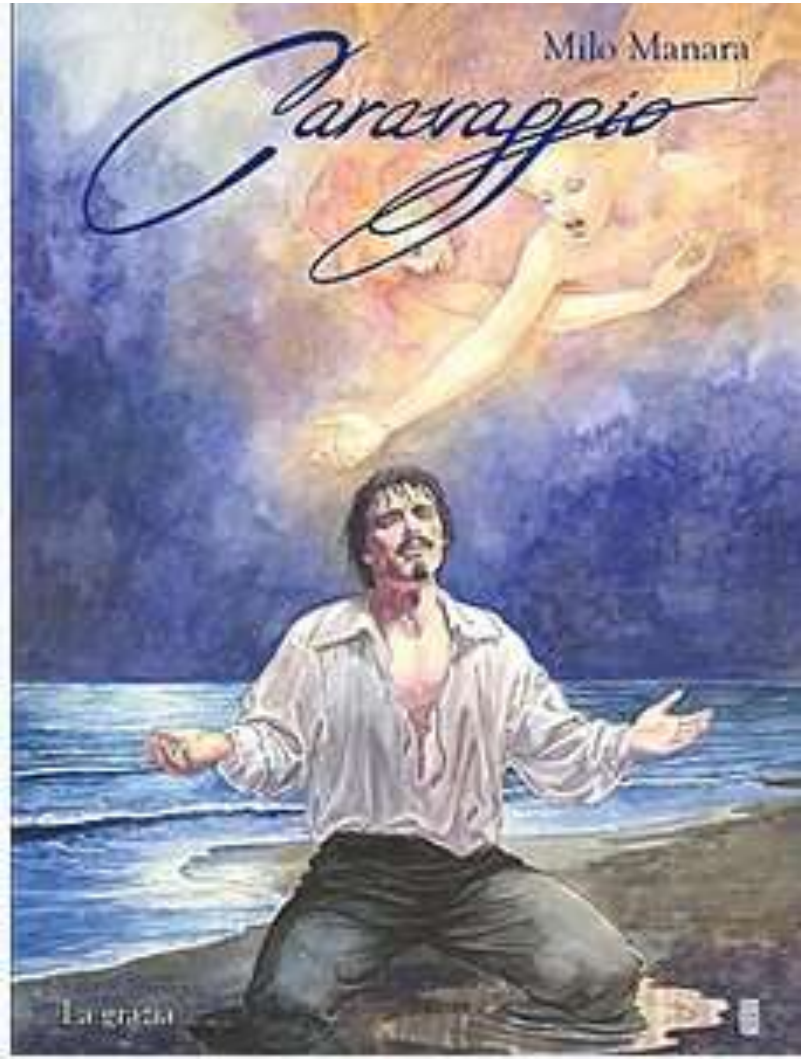
- utilizza un **tratto pulito e lineare**, che definisce con chiarezza i contorni e le forme, creando immagini eleganti e armoniose
- l'uso del **chiaroscuro**, che aggiunge profondità e volume ai suoi disegni, riesce a dare vita ai personaggi, rendendoli quasi tridimensionali
- la **rappresentazione del movimento** ottenuto attraverso una sapiente disposizione delle figure e un'attenzione particolare ai dettagli anatomici
- utilizza una **palette cromatica raffinata e sofisticata**, dove i toni pastello e le sfumature delicate creano un'atmosfera suggestiva e sognante
- **l'uso della prospettiva**: utilizza spesso prospettive insolite e audaci, che conferiscono alle sue vignette un senso di profondità e spazio
- **la cura per i dettagli:** ogni vignetta è ricca di particolari, dai capelli, il naso, gli occhi e la bocca dei personaggi agli abiti, dagli oggetti di scena agli sfondi.

L’importanza dello stile di Milo Manara

Caravaggio (2015) di Milo Manara

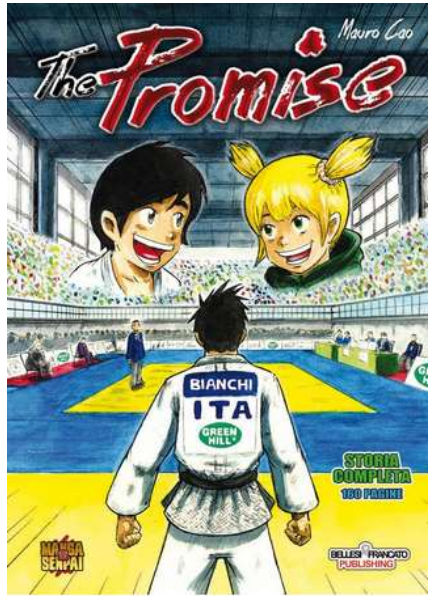


Caravaggio (2019) di Milo Manara



Anni ‘80: arrivano i manga

Negli anni Ottanta, mentre il fumetto americano entra in crisi nel nostro Paese, vi approdano invece i *manga*, destinati ad avere un successo sempre crescente e una diffusione talmente capillare, sia tra lettori che fumettisti, da portare alla nascita, in seguito, di case editrici italiane specializzate in queste opere, fino alla nascita del genere “*manga italiano*”.



Gli anni ’90

Negli anni ’90 l’egemonia bonelliana (dal 1970 in poi inizia a stendersi l’ombra dell’impero di quella che è a tutt’oggi la più importante casa editrice fumettistica italiana) si espande nell’ambito della fantascienza con ***Nathan Never*** .

In questi anni si assiste a un rinato interesse verso il mondo americano, e anche i *manga* ormai vengono pubblicati in modo sistematico.

Gli anni Novanta sono un po’ la coda degli anni d’oro del fumetto, che in parte già risente della crisi editoriale che investe tutto il mondo e specialmente l’Italia, per poi continuare con un lento declino.

Nathan Never

Ambientato in una megalopoli futura (tipo Blade Runner), un ex poliziotto, Nathan dopo una tragedia personale, trova lavoro in un'agenzia privata di sicurezza e vigilanza e combatte la criminalità per pagare le spese mediche della figlia, testimone della morte della madre.

Gli anni 2000

L’inizio del nuovo millennio è un punto di rottura e di non ritorno nel panorama editoriale e quindi anche nel mondo del fumetto.
Internet, l’era del digitale, la globalizzazione cambieranno radicalmente e in modo irreversibile il mondo editoriale.
Come, del resto, hanno fatto con la nostra vita di tutti i giorni.

L’avvento del nuovo millennio ha portato una quantità non indifferente di novità, e non solo nel mondo dell’editoria. Limitandoci al mondo del fumetto, possiamo osservare come la diffusione di internet abbia portato alla nascita del fumetto on-line (poi comunque spesso stampato in forma cartacea dalle case editrici), così come alla nascita delle *webcomics* (fumetto on-line autopubblicato sul web).

Qui finisce l'avventura...

di Auguri di
ogni bene
a tutti Voi...

GRAZIE DELLA VOSTRA PARTECIPAZIONE.