

Il fumetto alieno

Bepi Vigna

Introduzione

Il titolo di questo saggio non allude soltanto all'alieno inteso come creatura extraterrestre o a mondi 'altri' rispetto alla Terra, ma vuole porre l'accento su come il fumetto, in quanto linguaggio e forma espressiva, sia stato considerato a lungo un elemento estraneo alla cosiddetta 'cultura ufficiale', difficile da inquadrare se non tra le forme di comunicazione di massa ritenute spesso espressioni sottoculturali, tollerabili solo se circoscritte in un ambito specifico e marginale di 'paraletteratura' spesso destinata all'infanzia.

Vedremo come questa diffidenza – e in qualche caso aperta ostilità – abbia fatto sì che, particolarmente nella narrativa di genere fantascientifico, il 'codice' fumetto sia stato associato spesso a contenuti apertamente provocatori, trasgressivi, quando non addirittura rivoluzionari, sfociando sul piano formale in una decisa propensione all'innovazione e alla sperimentazione, sia sul piano grafico, sia su quello strutturale del racconto.

Procederemo quindi con un breve excursus storico sulla fantascienza a fumetti, sottolineandone proprio gli aspetti innovativi e il carattere di opposizione e di vera e propria 'rottura' nei confronti dei dettami della cultura ufficiale.

1. La *space-opera* e la nascita del fumetto avventuroso

La nascita del fumetto avventuroso rappresenta una vera e propria rivoluzione nell'evoluzione del media fumetto, che trova le sue ragioni nel particolare clima sociale venutosi a determinare negli USA con la



‘grande depressione’ seguita alla crisi economica e finanziaria del 1929 culminata col crollo di Wall Street.

Artisti che provenivano da scuole d’arte e che avevano alle spalle esperienze nel campo della grafica pubblicitaria e del design industriale, avendo perso il posto di lavoro, si trovarono costretti a proporsi ai quotidiani come disegnatori di fumetti, portando un nuovo gusto e una nuova estetica.

La rivoluzione avvenne sul piano narrativo ma anche e soprattutto sul piano grafico: l’impianto caricaturale e grottesco che aveva contraddistinto le *strips* umoristiche venne abbandonato e il disegno diventò realistico, caratterizzandosi per la cura del particolare e per le ombreggiature che rendono l’effetto tridimensionale.

Il fumetto moderno, quale narrazione articolata che si rifà, sul piano della struttura, al racconto letterario – superando, quindi, i limiti della iniziale sequenza iconica breve rappresentata dalla *daily strip* quasi unicamente umoristica –, nasce proprio nel 1929, con la comparsa del protagonista di un serial fantascientifico: Buck Rogers¹.

In *Buck Rogers* è evidente l’influenza delle opere letterarie di Edgar Rice Burroughs, autore (oltre che di *Tarzan delle scimmie*) della saga fantascientifica di John Carter, pubblicata a partire dal 1912. Il protagonista delle storie è un ingegnere minerario che, in seguito a una frana, rimane intrappolato dentro una miniera di carbone, cadendo in uno stato di catalessi a causa di misteriose esalazioni di gas. Risvegliatosi cinquecento anni più tardi, grazie a un provvidenziale terremoto, si ritrova nell’America del 2429 e scopre che gli USA sono stati invasi da una sinistra potenza orientale che ha conquistato la supremazia mondiale. Rogers si unisce ai patrioti americani, organizzati in gruppi di partigiani, e ne diventa il leader, conducendoli alla liberazione della

¹ Il personaggio era già apparso l’anno prima, con il nome di Anthony Rogers, sulla rivista “Amazing Stories”, in due racconti scritti da Philip Francis Nowland. La trasposizione a fumetti sui quotidiani avvenne ad opera del disegnatore Dick Calkins, su testi a cui collaborò lo stesso Nowland. Nel 1947 i disegni delle strisce passarono poi a George Tuska.

nazione. Al suo fianco la bella e coraggiosa Wilma Deering, che sarà la sua compagna anche in successive avventure nello spazio.

Le avventure risentono della situazione politica internazionale del periodo, in particolare del timore che i popoli asiatici potessero prendere il dominio del mondo sovvertendo il sistema di valori dell’Occidente.

In una striscia del febbraio 1939 gli autori rappresentarono l’esplosione di una bomba atomica, descrivendo degli effetti molto simili a quelli reali. La striscia ebbe dei problemi con la censura governativa.

Nei primi anni Trenta vi era un pubblico che aveva voglia di dimenticare la dura realtà quotidiana e i fumetti offrivano l’opportunità di sognare, proponendo al lettore dei viaggi (seppure con la fantasia) verso territori esotici (come accadeva in Tarzan, o in *Tim Tyler’s Luck*) o addirittura su altri mondi, come avveniva, oltre che con Buck Rogers, con *Brick Bradford* (1933, testi di William Ritt, disegni di Clarence Gray) e *Flash Gordon* (1934, creato da Alex Raymond).

Gordon nacque in seguito a un concorso interno tra i collaboratori del King Features Syndacate², indetto proprio per contrastare il successo di Buck Rogers, da cui riprendeva alcuni elementi che diventarono caratteristici del genere: il ‘pericolo giallo’³, rappresentato da Ming, imperatore del pianeta Mongo (raffigurato come un mandarino cinese); la presenza a fianco dell’eroe di una fedele compagna (Dale Arden).

In qualche misura, in questi fumetti affiorava lo spirito che caratterizzava il *New Deal*, il piano di riforme economiche e sociali che il presidente Franklin Delano Roosevelt aveva promosso per risollevare il paese dalla crisi.

I protagonisti delle avventure erano i portatori dell’*american way of life*, e fu anche questo a determinare il loro grande successo fuori dagli

² Una delle grandi agenzie di produzione e distribuzione sui quotidiani delle strisce a fumetti, fondata da William Randolph Hearst nel 1915, sotto la direzione di Moses Koenigsberg. Fino alla Seconda Guerra Mondiale, il King Features ha dominato il mercato del fumetto americano, in concorrenza con il Tribune-News Syndacate fondato dai fratelli Patterson, proprietari del “Chicago Tribune”. Il King Features vendeva i suoi diritti anche in Europa.

³ L’espressione ‘pericolo giallo’ era stata coniata nel 1904, quando era scoppiato il conflitto tra Giappone e Russia.

USA, senza trascurare, per altro, anche la sottile venatura di erotismo che accompagnava eroi ed eroine, mostrati sempre in abiti piuttosto succinti.

In Italia *Flash Gordon* apparve il 14 ottobre del 1934, sul primo numero de "L'Avventuroso", rivista di grande formato, a colori, con cui l'editore Nerbini rinnovava la formula dei settimanali illustrati dell'epoca, rivolti all'infanzia, incentrati soprattutto su favole moraleggianti, giochi, rubriche educative e dove le tavole disegnate proponevano per lo più 'storie a quadretti' con didascalie in rima baciata. Il successo fu travolgente: nei primi anni la rivista raggiunse le cinquecentomila copie di tiratura (un record per quegli anni), stabilizzandosi poi sulle trecentomila.

La comparsa delle riviste a fumetti ebbe un effetto dirompente su un'intera generazione. Non è certo casuale che molti intellettuali, tra i quali Umberto Eco, Elio Vittorini, Oreste del Buono, Giovanni Gandini (spesso gli stessi che poi si batterono per vedere riconosciuta al fumetto una sua dignità culturale e un'importanza come forma espressiva e artistica) fossero cresciuti leggendo "L'Avventuroso" e le altre riviste nate sulla scia del suo successo.

Le cose iniziarono a cambiare nel 1939, quando il Ministero della Cultura Popolare impose delle restrizioni sull'importazione di materiale straniero, in aderenza ai canoni del *Manifesto della Letteratura Giovanile*, redatto da Filippo Tommaso Marinetti. Nerbini, per assecondare la volontà del governo, iniziò a sostituire i popolari personaggi americani con quelli creati da autori italiani.

Lo scoppio della guerra rese ancora più problematico qualunque scambio culturale tra USA e Italia, ma fu proprio il fumetto a infrangere ogni embargo. Nel 1940 sulle pagine di "Futur Comics", una delle tante riviste americane del periodo, venne pubblicato una storia italiana, *Saturno contro la Terra*, ideata da Cesare Zavattini, sceneggiata insieme a Federico Pedrocchi e disegnata da Giovanni Scolari.

Un enorme meteorite in rotta verso la Terra si rivelava un'astronave popolata di esseri provenienti da Saturno, guidati dal terribile Rebo. I Saturniani (dal caratteristico abbigliamento col copricapo che ricordava la cresta di un drago, ma anche un più innocuo gallo) intendevano conquistare la Terra grazie alla loro superiore tecnologia, ma i terrestri

opponevano una strenua resistenza, guidati dallo scienziato italiano professor Marcus e dal suo giovane e atletico assistente Ciro. Marcus costruì un’astronave con la quale poteva attraversare lo spazio interplanetario, affrontare i nemici alieni e incontrare i popoli che abitavano altri mondi. Tra i suoi avversari anche l’infido scienziato Leducq.

Il fumetto proseguirà con episodi successivi realizzati da Pedrocchi e Scolari, senza che Zavattini avesse più alcun ruolo. Una curiosità, sul piano narrativo, è data dal fatto che, nel corso delle storie, si abbracciava anche il punto di vista degli alieni. *Saturno contro la Terra* può essere considerata la prima serie a fumetti di fantascienza realizzata in Italia, benché incursioni nel genere fossero avvenute già nelle storie a quadretti prive di *balloons*.

2. Il fumetto di fantascienza argentino

È dopo la seconda Guerra Mondiale che l’alienità del fumetto, tra le forme della cultura popolare, emerge in maniera molto più netta. Soprattutto si evidenzia la naturale vocazione metaforica della fantascienza, utilizzata come strumento per raccontare e interpretare la realtà contemporanea. Infatti, sono proprio le storie fantastiche che permettono di cogliere meglio la realtà, sviscerarne attraverso elementi simbolici quegli aspetti che il realismo, a volte, riesce a documentare solo in maniera superficiale.

Negli Anni Sessanta, in Argentina – dove si era sviluppata una importante scuola di *cartoonist* – appare *L’Eternauta*, una saga scritta dallo sceneggiatore Héctor Germán Oesterheld e disegnata da Francisco Solano López.

Nel marzo del 1957 Héctor Oesterheld e suo fratello Jorge diedero vita a una propria casa editrice, il cui nome, Frontera, era già una dichiarazione di intenti, così come appariva una dichiarazione programmatica, perfino ambiziosa, il nome di una delle testate che vennero inaugurate: “Hora Cero”.

Per il fumetto, la nascita della nuova casa editrice rappresentò effettivamente ‘l’ora zero’, l’inizio di un nuovo modo di considerare la

narrativa disegnata e di una nuova consapevolezza da parte degli autori, chiamati a utilizzare al meglio tutte le potenzialità espressive e le grandi capacità comunicative del mezzo. L'idea era quella di dar vita a un racconto popolare che, pur facendo propria la tradizione del fumetto avventuroso nordamericano, riuscisse a rinnovarla, inserendovi contenuti del tutto nuovi.

In un breve appello intitolato *Defendemos la historieta*, pubblicato alla fine degli anni Cinquanta su una delle sue riviste, Oesterheld definisce il buon fumetto, come quello che «sa essere di volta in volta vigoroso e allegro, violento e umano, il fumetto che afferra con mezzi puliti e regole giuste, che sorprende il lettore perché è nuovo, perché è originale, perché è moderno, attuale, di oggi se è il caso»⁴.

Per assecondare la tendenza al realismo che vuole imprimere alle sue storie, Oesterheld abbandona il racconto in terza persona, che fino ad allora aveva utilizzato nei suoi fumetti, per introdurre una particolare 'narrazione soggettiva' che prevede un personaggio che racconti la storia al lettore, un osservatore coinvolto marginalmente nella storia, ma che possa dargli anche un taglio interpretativo. Questa impostazione della struttura narrativa, compare anche ne *L'Eternauta*, dove il personaggio di Juan Salvo narra la propria storia allo sceneggiatore.

Il fumetto è la cronaca di un'invasione extraterrestre che inizia con una venefica nevicata su Buenos Aires; narra di uomini manipolati dal potere e gestiti come marionette, di forze occulte che agiscono dietro le quinte e controllano i militari. Lo scenario finisce per risultare un'allegoria della condizione dell'Argentina nei duri anni che seguirono al golpe del 1955, con cui venne posto fine al governo di Juan Perón. *L'Eternauta*, infatti, viene pubblicato quando il clima politico nel paese è pesantissimo: dopo il fallimento di un nuovo tentativo di ribellione guidato dal generale Juan José Valle, la dittatura si era fatta ancora più aspra e feroce. L'esercito era diviso in due fazioni: da una parte gli *azules*, che pur essendo contrari a Perón riconoscevano i valori del peronismo; dall'altra i *colorados*, fortemente ostili all'ex presidente.

⁴La citazione, così tradotta, è riportata in "Fumo di China" n. 73, novembre 1999, p. 27.

La Buenos Aires rappresentata da Solano López appare dominata dall'orrore e dal sospetto, esattamente come la città reale in cui vivevano gli autori della storia. L'atmosfera che permea le pagine del fumetto riflette il gelo che attanagliava in quegli anni l'animo degli argentini, le paure dei personaggi riflettevano l'inquietudine della gente. Non c'è un unico protagonista, ma un gruppo di uomini: persone qualunque, con le loro debolezze e le loro contraddizioni, che soltanto le circostanze straordinarie e inaspettate trasformano incidentalmente in eroi. La risoluzione dei conflitti avviene solo attraverso l'impegno collettivo.

Ci sono alcune sequenze memorabili, come la struggente morte dell'alieno 'Mano', che da persecutore si rivela anch'egli una vittima, strumento di poteri più grandi e sconosciuti. Nel suo lungo discorso di commiato emerge tutta la filosofia umanista di Oesterheld. Le scene in cui i sopravvissuti vengono radunati nello stadio del River Plate, sembrano presagire scene analoghe che accadranno realmente qualche anno dopo nel Cile del generale Pinochet.

La dittatura militare si rese conto del valore politico del fumetto e si accanì contro Oesterheld: le sue figlie vennero arrestate e uccise, e anche lui sparirà nel 1977.

Nel 2001 il quotidiano "Clarín" ha inserito *L'Eternauta* nella collana Clásicos de la narrativa argentina, accanto alle opere di Jorge Luis Borges, José Hernández, Domingo Faustino Sarmiento e altri.

3. Fantascienza francese tra censura e innovazione

In Francia, dopo un'intensa campagna denigratoria nei confronti del fumetto, il 16 luglio 1949 era stata promulgata la legge n. 49956, che istituiva la Commission de surveillance et de contrôle des publications destinées à l'enfance et à l'adolescence.

Questa Commissione poteva proibire preventivamente l'importazione di fumetti, vietare la diffusione delle serie che venivano già pubblicate e imporre modifiche ai testi e ai disegni. L'intento principale era quello di creare una barriera morale per fermare l'invasione dei prodotti americani, invisibile sia ai cattolici (i quali volevano tutelare la propria stampa, dato che gli editori cattolici controllavano gran

parte delle pubblicazioni rivolte alla gioventù), sia ai comunisti (che lottavano contro la cultura capitalista). La Commissione non tollerava soprattutto le storie di fantascienza, giudicate 'scientificamente equivoche' e quindi contrarie a una corretta istruzione dei ragazzi.

Nel 1962, quando in Belgio venne pubblicata l'avventura di Black e Mortimer intitolata *La Piège diabolique*, di Edgar P. Jacobs, l'editore Dargaud ricevette un avviso ufficiale della Segreteria di Stato di Parigi (datato 25 giugno), col quale veniva avvertito che la storia non poteva essere importata in Francia per espresso divieto della Commission de surveillance et de contrôle. Nel racconto, infatti, erano state riscontrate 'numerose violenze' e 'laidezza delle immagini'. La cosa curiosa era che, mentre molti francesi andavano in Belgio per procurarsi l'albo, la stazione radiofonica France 2 trasmetteva un adattamento del fumetto.

Come sempre accade, alle proibizioni seguirono delle reazioni trasgressive. La nascita del fumetto erotico avviene proprio in quegli stessi anni, con Barbarella, eroina del futuro creata da Jean-Claude Forest, apparsa sulla rivista "V-Magazine" nel 1962. La protagonista era una donna libera, padrona delle sue azioni e del suo corpo, che sceglieva di volta in volta occasionali partners. Non disdegnava di accompagnarsi nemmeno con un robot, il quale si scusava con lei per il fatto che i suoi slanci avessero qualcosa di... meccanico!

Barbarella appariva decisamente in contrasto con le eterne fidanzate che comparivano a fianco degli eroi dei fumetti avventurosi americani e rispetto ad esse era molto più disinibita. Per la prima volta il fumetto si rivolgeva espressamente a un pubblico adulto e lo faceva puntando sull'erotismo esplicito.

Ma è nel decennio successivo, con la nascita della rivista "Métal Hurlant" che si determina un'autentica svolta nel mondo di intendere il fumetto e nasce una scuola di artisti che influenzerà profondamente il linguaggio dei comics in tutto il mondo. Dalla fine degli anni Sessanta in poi, infatti, molti autori desideravano uscire dagli schemi soliti della narrazione a fumetti, per trovare nuovi stili narrativi e innovare attraverso una parodia esasperata della realtà, sull'esempio della rivista umoristica americana "Mad Magazine". In Francia erano già nate riviste come "Hara-Kiri" (nel 1960), "Charlie" (1969), "L'Écho de savanes"

(1972), che si proponevano di portare il fumetto ad uno stadio più adulto. “Métal Hurlant” venne fondata dai disegnatori Jean Giraud e Philippe Druillet, dallo sceneggiatore Pierre Dionnet e da Bernard Farkas. I primi tre lavoravano per “Pilote” (innovativa rivista francese rivolta ai ragazzi), ma erano entrati in contrasto col direttore René Goscinny. Decisero, così, di fondare una loro casa editrice che chiamarono Les Humanoïdes Associés. Jean Giraud, noto per essere l’autore del western *Blueberry*, prese a firmarsi Moebius⁵, pseudonimo con cui si era già concesso alcune incursioni nel fantastico sulle pagine di “Hara-Kiri”.

Non c’era nessuna comune identità ideologica o politica (come invece alcuni credettero, almeno in Italia), ma unicamente il desiderio di seguire, ciascuno a suo modo, un percorso artistico libero da vincoli. Il genere fantascientifico fu scelto perché, oltre ad essere stato sempre osteggiato dalla cultura ufficiale, era quello che consentiva la massima libertà espressiva.

Il primo numero di “Métal Hurlant” uscì nel gennaio del 1975. Sulle pagine della rivista comparvero opere di Jacques Tardi, René Pétillon, Paul Gillon, Enki Bilal, Ted Benoit, Daniel Ceppi, François Shuiten, Chantal Montellier, gli americani Vaughn Bodé e Richard Corben, lo sceneggiatore Alexandre Jodorowsky. La caratteristica dei fumetti di questi autori era spesso rappresentata dal fatto che rimescolassero immagini e scene stratificatesi nell’immaginario collettivo, con espliciti riferimenti al cinema e alla letteratura di genere.

Le Garage Hermétique di Moebius è l’opera che meglio evidenzia la strada intrapresa dagli autori di “Métal Hurlant”. Realizzata tra il 1976 e il 1979, questa intricata avventura di fantascienza, piena di digressioni e di avvenimenti che non vengono spiegati, può essere considerata una sorta di manifesto di un nuovo fumetto. Sembra quasi che l’autore abbia

⁵ Lo pseudonimo deriva dal nome del matematico tedesco Augusto Ferdinando Moebius, scopritore della figura topologica detta appunto ‘anello di Moebius’. Questo anello si ottiene unendo insieme le estremità di una striscia di carta, dopo averle fatto fare una torsione di mezzo giro. La caratteristica apparentemente assurda di questa figura, avente una sola superficie pur essendo tridimensionale, ha indotto alcuni autori a ritenerla una sorta di ‘porta’ tra differenti universi. Per Giraud la fantascienza era appunto una porta per passare da una dimensione all’altra.

voluto applicare alla narrativa per immagini le teorie sul *Nouveau Roman* formulate da Alain Robbe-Grillet alla fine degli anni Cinquanta.

Per Robbe-Grillet la narrativa doveva superare le regole della consequenzialità e degli schemi imposti dalla tradizione, che prevedevano necessariamente un finale dove vi fosse lo scioglimento di tutti i nodi narrativi. Se nella società moderna l'esistenza umana risultava priva di senso, lo scrittore doveva adeguarsi ed esprimere questa assurdità. In un'ottica del tutto simile, Jean Giraud/Moebius sosteneva in un celebre editoriale su "Métal Hurlant" che non «c'è alcuna ragione perché una storia sia come una casa con una porta per entrare, delle finestre per guardare gli alberi e un camino per il fumo. Si può benissimo immaginare una storia a forma di elefante, di campo di grano o di fiammella di cerino».

4. Il cyberpunk e i manga.

Con il cyberpunk⁶, la corrente della fantascienza letteraria affermata a partire dagli anni Ottanta, la fantascienza a fumetti è protagonista di una nuova rivoluzione, che ancora una volta influenza moltissimo non solo i media popolari, ma anche il costume. Il cyberpunk poneva, quali elementi centrali del racconto, il rapporto conflittuale con le scienze avanzate, come *l'information technology* e la cibernetica, l'interazione tra l'uomo e la macchina, la ribellione volta a un cambiamento radicale nell'ordine sociale. Tra le opere che maggiormente recepirono queste tematiche vi furono alcuni manga, i fumetti di produzione nipponica.

⁶ Il termine, coniato da Bruce Bethke come titolo per un suo racconto pubblicato nel 1983, mette insieme le parole 'cybernetic' e 'punk' e ha finito per identificare non solo una serie di tematiche, ma anche uno stile di scrittura. I maggiori esponenti, in ambito letterario, di questo vero e proprio sottogenere della fantascienza sono considerati gli scrittori William Gibson, autore di racconti e romanzi fortemente innovativi soprattutto dal punto di vista stilistico, e Bruce Sterling, per l'elaborazione teorica. Proprio Sterling ha definito il cyberpunk come un nuovo tipo di integrazione. Il sovrapporsi di mondi formalmente separati: il regno dell'*high-tech* e il moderno pop.

Akira (di Katsuhiro Ôtomo, 1988) racconta una vicenda ambientata nella Neo-Tokyo del 2019, una megalopoli sorta sulle ceneri della città distrutta trent'anni prima da una misteriosa esplosione nucleare che ha dato l'avvio alla terza guerra mondiale. Il governo esercita un controllo repressivo sulla cittadinanza e compie esperimenti su alcuni bambini con poteri psichici per cercare di sfruttare le loro predizioni per mantenere la pace.

In *Ghost in the Shell* (di Masamune Shirow, 1991) una squadra di agenti dà la caccia a un criminale, il cui passato si intreccia con quello di un'agenzia governativa che compie misteriose ricerche in ambito cibernetico. In realtà il criminale non è altro che una intelligenza artificiale che desidera una identità umana.

Ma già prima, le serie animate con i robot giganti, come *Atlas Ufo Robot*, *Mazinga*, *Jeeg*, avevano in qualche misura anticipato il cyberpunk. I robot come *Mazinga* (in giapponese *Majinga*, composto da 'ma' che può essere tradotto 'genio' o 'demone', *Jin*, cioè 'dio' e 'ga', che richiama qualcosa di potenzialmente pericoloso) erano sostanzialmente delle corazze da combattimento, che chiudevano i piloti in un guscio angusto: macchine da guerra che si formavano componendo vari pezzi, ciascuno dei quali era manovrato da un pilota diverso. Combattevano e vincevano contro mostruosi nemici spaziali molto più grandi e potenti di loro, come a significare che se si lotta uniti ogni vittoria è possibile. Non erano così violenti come sono stati raccontati e soprattutto erano solo delle macchine, come ripeteva ossessivamente anche la sigla originale di *Mazinga* («*Majinga machine da!*» 'Mazinga una machina è!').

Il successo dei fumetti giapponesi in Italia fu la diretta conseguenza del grande successo riscosso dalle serie animate (*anime*) che avevano invaso le reti televisive a partire dalla metà degli anni Settanta⁷. Successivamente, gran parte delle case editrici italiane iniziarono a

⁷ Tra il 1978 e il 1983, in Italia vennero trasmesse circa 15.000 ore di cartoni animati di produzione nipponica. Una produzione televisiva che in Giappone era stata diluita in vent'anni, da noi venne concentrata in un periodo quattro volte più breve. In un solo pomeriggio, si poteva assistere alla programmazione anche di venti episodi di diverse serie.

inondare edicole e librerie con fumetti, libri, albi da colorare e ritagliare, giornali di giochi ispirati alle serie televisive. Perfino il “Corriere dei Piccoli”, lo storico settimanale per ragazzi del “Corriere della Sera”, nel decennio 1978-1988 diede spazio sulle sue pagine a diversi eroi giapponesi; alcune storie erano disegnate in Italia, altre erano tratte dai manga originali (di solito ricolorati), altre ancora presentavano direttamente i fotogrammi dei cartoni. Se da un lato questi prodotti editoriali conquistarono immediatamente i più giovani, dall’altro suscitarono anche una decisa reazione negativa da parte di molti adulti che spesso non tenevano conto che alcuni prodotti nascevano per fasce di pubblico diverse da quelle a cui erano destinati in Italia.

L’impatto che gli *anime* e i manga hanno avuto sui ragazzi degli anni Settanta è stato superiore a quello che i fumetti avventurosi americani hanno avuto sui giovani degli anni Trenta. Ma se le riviste come “L’Avventuroso” proponevano gli stessi scenari e gli stessi eroi della letteratura popolare e del cinema d’avventura – non discostandosi dai valori che erano espressione della società americana di quegli anni – i manga, invece, apparivano qualcosa di completamente diverso, non tanto nel disegno, quanto nella stessa concezione delle storie, che incideva sia nel ‘modo’ del racconto, sia nei contenuti impregnati di miti e filosofia di vita orientale. Forse non c’è mai stato nella storia della narrativa popolare (a cui appartengono di diritto sia i fumetti, sia i serial televisivi) delle opere che abbiano suscitato tante critiche e censure come i cartoni animati giapponesi. Un atteggiamento di chiusura totale, anche da parte di molti intellettuali, psicologi e sociologi, che si può spiegare solo col fatto che si trattava di qualcosa di realmente innovativo rispetto a ciò che si era visto fino ad allora.

Inoltre, il fatto che manga e *anime* venissero dal Giappone, un paese dotato di valori culturali differenti da quelli occidentali, ma allo stesso tempo appartenente come noi alla civiltà industriale e quindi come noi parte dell’idea di ‘modernità’, ha indotto molti a cercare, un soggetto differente che facesse recuperare il senso di una identità culturale messa in crisi dallo stesso sviluppo dell’Occidente.





L'autore

Bepi Vigna

Bepi Vigna è un giornalista, scrittore e regista cinematografico. È uno degli autori della serie a fumetti di fantascienza *Nathan Never*, edita da Sergio Bonelli Editore. Dirige a Cagliari il Centro Internazionale del Fumetto.

Email: bepivigna@libero.it

L'articolo

Data invio: 25/04/2018

Data accettazione: 30/05/2018

Data pubblicazione: 30/09/2018

Come citare questo articolo

Bepi Vigna, *Il fumetto alieno*, "Medea", IV, 1, 2018, DOI: <http://dx.doi.org/10.13125/medea-3496>