Pandemos 4 (2026)

https://ojs.unica.it/index.php/pandemos/index
ISSN: 3103-1617
ISBN: 978-88-3312-232-8
presentato il 23.8.2026
accettato il 23.9.2026
pubblicato il 30.9.2026

DOI: https://doi.org/10.13125/pan-7203

Il «Corriere dei Piccoli»/«Corriere dei Ragazzi» come principale veicolo di diffusione del fumetto franco-belga in Italia

di Ivo Lombardo

I.T.T. Francesco Algarotti, Venezia
(ivolombardo@hotmail.com)

Abstract

L'articolo analizza il ruolo del «Corriere dei Piccoli» *e, successivamente, del* «Corriere dei Ragazzi» *quali principali vettori di diffusione del fumetto franco-belga in Italia tra gli anni sessanta e settanta. Dopo aver delineato le differenze estetiche, narrative ed editoriali tra la tradizione fumettistica franco-belga e quella italiana, si evidenzia come il settimanale del Corriere della Sera abbia favorito la conoscenza presso il pubblico italiano di alcuni tra i più importanti autori e personaggi della bande dessinée. Attraverso un'analisi storico-editoriale vengono illustrate brevemente alcune delle opere imprescindibili di Raymond Macherot, Peyo, Morris, René Goscinny, Albert Uderzo, Jean Graton, Greg, Hermann, Jean-Michel Charlier e altri protagonisti del fumetto europeo, con particolare attenzione a serie quali* I Puffi, Lucky Luke, Michel Vaillant, Luc Orient, Bernard Prince, Blueberry *e* Comanche. *Lo studio mette in luce come le trasformazioni del periodico, culminate nel passaggio al* «Corriere dei Ragazzi» *nel 1972, abbiano modificato la presenza del fumetto franco-belga, privilegiando progressivamente le produzioni italiane e riducendo lo spazio riservato alle serie umoristiche e avventurose d'oltralpe. Nonostante il progressivo declino delle pubblicazioni periodiche e la successiva marginalizzazione della bande dessinée nel mercato italiano, il* «Corriere dei Piccoli» *e il* «Corriere dei Ragazzi» *hanno svolto un ruolo decisivo nella formazione culturale di genera-*

zioni di lettori e nell'influenza esercitata dal fumetto franco-belga sugli autori italiani, contribuendo alla diffusione di modelli narrativi e grafici destinati a lasciare un'eredità duratura.

Sia in Francia che in Italia le nuvole parlanti si affermarono all'inizio del Novecento soprattutto attraverso le pubblicazioni rivolte ai ragazzi. La tradizione della stampa periodica con illustrazioni di storie con vignette in sequenza, senza balloon e con didascalie esterne narrative o dialoghi, dominò in Francia per buona parte della prima metà del Novecento, dove contava la sequenzialità e la grande libertà di sperimentazione grafica, anche se furono proprio i francesi a introdurre per primi con continuità le nuvolette. Contemporaneamente, in entrambi i Paesi si percepivano le novità narrative che provenivano dagli USA e le potenzialità derivanti dalla rappresentazione di personaggi con tratti realistici ma dinamici. Era il tempo dell'avventura con eroi giovani, diversi dai supereroi americani.

Tuttavia, è possibile segnalare delle differenze tra il fumetto franco-belga e quello italiano. La caratteristica dominante del fumetto franco-belga è la linea chiara, intesa come relazione reciproca di un insieme di fattori: la linea grafica, l'uso del colore, l'armonia delle sequenze, lo stile letterario, l'uso delle didascalie … in cui il lettore deve cogliere la capacità narrativa che precede la descrizione. Le caratteristiche grafiche della linea chiara riguardano il contorno ordinato ed essenziale in cui tutti gli elementi del disegno (persone, oggetti e sfondi) sono rappresentati mediante una linea semplice, sottile e di uguale spessore. Il disegno non sviluppa linee dinamiche, spezzettate, di diverso spessore, non utilizza l'effetto di luce e di ombra, e nemmeno il tratteggio per rendere evidente il movimento. I colori, di conseguenza, sono omogenei, senza risalti e sfumature diverse, con conseguente rappresentazione grafica molto semplice che permette al lettore di concentrarsi sulla storia e sui personaggi. Il disegno, infatti, attribuisce uguale importanza visiva a tutti gli oggetti, indipendentemente dalla loro funzione narrativa.

Il fumetto italiano, invece, si distingue per la sua pluralità di opzioni. Innanzitutto, gli italiani prediligono il bianco e nero e le tinte fosche. E quelle rare volte in cui il fumetto italiano cede alla lusinga dei colori, questi vanno necessariamente sfruttati in tutte le loro sfumature, dando importanza alle luci, creando maggiore profondità e realismo. Le linee sono spesse e il movimento avviene in un tratto discontinuo, quasi disordinato. Si può affermare che il fumetto italiano presenta una maggiore diver-

sità di stili, mentre quello franco-belga è generalmente caratterizzato da un impianto visivo che ricorda il cinema.

Anche la struttura editoriale è diversa poiché Francia e Belgio prediligono volumi cartonati autoconclusivi diffusi in libreria, mentre in Italia si ha un maggiore sviluppo di albi seriali tascabili distribuiti in edicola.

1. In Italia, il fumetto franco-belga venne conosciuto dal grande pubblico grazie al «Corriere dei Piccoli», che subì un restyling nel dopoguerra per via del progressivo disinteresse del pubblico italiano verso il fumetto con le didascalie in rima baciata, in contrapposizione ai fumetti d'avventura che stavano spopolando, con eroi protagonisti di storie ricche di pericoli e azione. Nel 1961, con il n. 31, comparvero i primi personaggi del fumetto franco-belga: *Mignolino e Clorofilla*, nella storia *Il Bosco Stregato*, di Raymond Macherot, disegnatore e sceneggiatore per storie spesso violente, con evidenti implicazioni politiche, malgrado gli splendidi scenari naturali. Si tratta di un fumetto di fantasia ambientato nel regno animale di Coquefredouille che, gradualmente, acquisisce caratteristiche antropomorfe. Clorofilla è un piccolo ghiro quercino, Mignolino è un topolino sbruffone e ciarliero. I due si trovano spesso a risolvere problemi relativi a fattori esterni che vogliono destabilizzare il loro territorio, soprattutto ad opera di un branco di topi neri che vuole impossessarsi di quel territorio. Ma fu il n. 45 a far da spartiacque: il CdP cambiò da rivista educativa a rivista per fumetti, passando a 32 pagine e riducendo al minimo i redazionali.

I fumetti d'avventura saranno prevalentemente di matrice italiana; però saranno i fumetti umoristici di produzione franco-belga che porteranno la rivista ai massimi livelli. In questo periodo fa capolino Peyo con i suoi personaggi.

Peyo, pseudonimo di Pierre Andrè Gabriel Culliford, nacque nel 1928. Si avvicinò ai fumetti prima dello scoppio della Seconda guerra mondiale come colorista, frequentando artisti quali Morris, André Franquin e Eddy Paape, tutti futuri colleghi della rivista *Spirou*, dove vi debuttò nel 1952 con la serie *Rolando e Pirulì*, ambientata in un medioevo magico. Il cavaliere Rolando è alto, bruno e coraggioso, mentre il suo scudiero Pirulì, a cavallo della sua capra, è piccolo, codardo e suona il suo mandolino a tre corde. I due personaggi affrontano avventure e pericoli aiutando i deboli e combattendo i malvagi.

All'interno della storia *La flûte à six trous* (1958-1959) esordirono *i Puffi*, il cui successo li fece prima divenire comprimari fissi e poi una serie indipendente dal 25 luglio 1959. La prima storia è *I Puffi neri*, in cui si narrano le vicende di 100 Puffi, tutti uguali tra loro a eccezione del loro capo Grande Puffo, sempre allegri, legati da una forte amicizia, ottimi lavoratori, si chiamano per soprannome. Non si tratta di avventure vere e proprie ma di storie che nascono dai problemi quotidiani del piccolo popolo. Molti episodi ruotano attorno ai tentativi del mago Gargamella di distruggere i Puffi. Alla fine Gargamella, per portare scompiglio nel villaggio, creerà Puffetta che verrà successivamente esiliata, per risolvere il problema, ma il personaggio verrà in seguito recuperato.

Il loro immenso successo non impedì a Peyo di concentrarsi anche su altre creazioni come, nel 1960, *Poldino Spaccaferro*. Si tratta di una serie di vicende giallo-spionistiche dove Poldino è una sorta di 007 bambino e umoristico, diverso dai suoi coetanei, terribilmente forte e di un'intelligenza e un'arguzia incredibili. Dotato di un superpotere, che consiste nell'avere un'estrema forza fisica – che perde solamente quando è raffreddato –, può superare un'auto da corsa, scassinare una serratura blindata infilandoci un dito, sollevare un autocarro, attraversare un oceano con un canotto, ecc. Inoltre, le persone che gli stanno più vicine (i compagni, l'anziano taxista, il capo della polizia) non credono al suo potere, che ritengono frutto della sua fantasia. Purtroppo, però, il travolgente successo dei *Puffi* indurrà Peyo ad abbandonare il personaggio.

2. Un altro autore di rilievo è Morris, pseudonimo di Maurice de Bévère, la cui carriera nel mondo del disegno incominciò nel 1943 come inchiostratore a fianco di autori come Peyo e André Franquin, fino ad approdare alla storica rivista *Spirou*, dove utilizzerà lo pseudonimo di Morris. Nel 1946 creò *Lucky Luke* e due anni dopo si recò negli Stati Uniti per approfondire la conoscenza della realtà storica del Far West. Vi restò sei anni per poi fermarsi a New York, dove conobbe altri autori, tra cui René Goscinny. Fino al 1955 Morris aveva realizzato in completa autonomia testi e disegni di *Lucky Luke* ma, in seguito all'incontro con Goscinny, le sceneggiature della serie saranno curate da quest'ultimo, mentre Morris continuerà a occuparsi dei disegni. La collaborazione fra i due terminerà soltanto con la scomparsa di Goscinny nel 1977.

Lucky Luke è un solitario cowboy senza macchia e senza paura, alto e magro, volto allungato dall'espressione furba, capelli neri dal ciuffo pro-

nunciato. Ha un abbigliamento costante che consiste in un paio di stivali con sperone, jeans, cinturino per pistole, camicia gialla e gilet nero, fazzoletto rosso al collo e cappello bianco. Abilissimo con le pistole Lucky Luke è in grado di sparare più velocemente della propria ombra ma, grazie al suo ingegno, riesce spesso ad evitare di dover ricorrere all'utilizzo dei revolver. Sempre allegro e spensierato, dimostra sprezzo del pericolo e assoluta imperturbabilità anche nelle situazioni più disperate. Fa vita errabonda ma basta un telegramma per rintracciarlo. Le storie si dipanano tra strade aride e polverose, sperduti villaggi nel deserto, malfamati saloon, risse e duelli all'ultimo sangue. Tra i personaggi che affiancano il protagonista si annoverano anche cattivi, ballerine, derelitti alcolizzati e i Fratelli Dalton, i suoi arcinemici. Joe è il più piccolo, ma anche il più cattivo e il più intelligente; poi, in ordine crescente di statura, ci sono Jack e William, e infine Averell, la cui stupidità è pari alla sua voracità. Nel finale di ogni storia si vede la silhouette dell'eroe allontanarsi al tramonto, cantando la triste ballata «I'm a poor lonesome cowboy far away from home». Questo fumetto è un classico dell'umorismo, che ripercorre gli stereotipi del western, mettendone in risalto il lato divertente e cialtronesco.

Intanto, nel fumetto franco-belga cominciava ad affermarsi René Goscinny, che diventerà un maestro indiscusso. Nato a Parigi nel 1926, trascorse l'infanzia e la giovinezza in Argentina, dove scoprì la letteratura a fumetti. Debuttò con poco successo come disegnatore nel 1943. In seguito alla morte del padre, nel 1945 si trasferì a New York, dove conobbe Harvey Kurtzman, il futuro creatore della rivista «Mad», e trovò lavoro nel suo studio. All'inizio del 1950 conobbe Maurice de Bevère, in arte Morris, e qualche mese dopo decise di tentare la fortuna in Belgio. Parallelamente, il disegnatore Albert Uderzo (di origini friulane) lavorava già da alcuni anni in Francia per «France Dimanche», facendo reportage a disegni. Ma un giorno si presentò un certo Yvan Chéron, proprietario di una agenzia di stampa belga, che lo invitò a Bruxelles, dove conobbe Goscinny. Tra i due si instaurò un grande sodalizio.

Uderzo lavorava principalmente per serie realiste, ma la sua vera passione era la comicità. Goscinny, sollecitato a proporre sceneggiature da Morris, abbandonò progressivamente il disegno, imponendosi come uno dei migliori sceneggiatori.

Nel frattempo, il proprietario dell'agenzia di stampa World Press, Georges Troisfontaines, provò a far lavorare i due in coppia. Nel 1958 la World Press tentò un grande lancio negli Stati Uniti e il duo rispose con una nuo-

va serie ambientata nel XVIII secolo ai tempi della colonizzazione dell'America da parte dei Francesi, avente per protagonista *Umpah-Pah*, un nativo americano che fa parte della tribù dei Koseehkosah (nell'edizione italiana) e con il giovane ufficiale francese Uberto di Gran Bignè (nell'edizione italiana) combatte le tribù di pellerossa rivali e altri nemici. I due personaggi sono l'uno l'antitesi dell'altro: Uberto è sempre angosciato e ligio alle regole dell'aristocrazia fino al ridicolo, *Umpah-Pah* è grande, grosso, imperturbabile e dai modi spicci. In Italia, però, la serie non riscuote successo e i personaggi vengono abbandonati per nuovi progetti, tra i quali *Asterix* che assicurerà al duo l'immortalità fumettistica.

Personaggio assolutamente rilevante è *Clifton*: il Colonnello Sir Harold Wilberforce Clifton, creato da Raymond Macherot nel 1959. Ex-dipendente del M15 ormai in pensione, Clifton si mantiene attivo come detective dilettante, collaborando con la polizia, o con il Colonnello Donald Spruce del M15, che gli affida missioni delicate che lui non può portare a termine per via di una vecchia ferita alla gamba. *Clifton* è astuto, intelligente, conosce tutto ciò che concerne il lavoro del criminologo e porta un fucile non dissimulato nell'ombrello. Le sue avventure sono un concentrato d'azione che lascia poco spazio all'investigazione. Probabilmente l'autore non puntava a questo, ma al lato comico, per cui nonostante l'originalità abbandonò il personaggio dopo solo tre storie.

3. Con il n. 11 del 1968 il CdP entrò nella sua fase migliore: colore in tutte le storie, passaggio a 52 pagine, potenziamento del settore umoristico e piena irruzione anche del fumetto franco-belga avventuroso, che costrinse l'editore a cambiare il formato della rivista a 4 strisce per tavola, in modo da adattarsi al formato canonico franco-belga ed evitare di dover rimontare le storie.

Michel Vaillant è un fumetto ambientato nel mondo dei motori, le cui storie sembrano cronache realistiche di gare realmente avvenute piuttosto che racconti immaginari. Il protagonista, alto, robusto e simpatico, è un pilota di Formula 1 della Vaillante, anche se non esita a prendere parte a *rallie* di richiamo internazionale. Il personaggio venne creato dal fumettista francese Jean Graton nel 1957, che scoprì molto presto gli sport meccanici accompagnando il padre, commissario del Club motociclistico di Nantes, alle corse regionali che questi organizzava. Un'accelerazione avventurosa all'interno della narrazione è segnata dall'incontro con il pilota statunitense Steve Warson, inizialmente suo rivale, ma poi suo migliore

amico e compagno di imprese. Il suo nemico ricorrente è uno scienziato indiano, detto Leader, che sogna di dominare il mondo automobilistico occidentale e finisce sempre per scontrarsi con la Vaillante. Nel 1947 Graton si trasferì a Bruxelles per dedicarsi al disegno, dopo vari anni di lavoro da operaio. In seguito a una serie di storie per «Le Journal de Spirou», diede vita a *Michel Vaillant* nel 1957, di cui per anni scrisse e disegnò le storie, che ebbero enorme successo anche grazie alla cura dei dettagli e per il forte realismo applicato ai disegni.

Luc Orient è protagonista di una BD di fantascienza classica: alieni provenienti da pianeti lontani, esperimenti genetici su neonati, scienziati pazzi che ricreano animali preistorici (ben prima di *Jurassic Park*) e viaggi nel tempo. L'autore è Greg, pseudonimo di Michel Regnier, belga, uno dei migliori sceneggiatori della BD degli anni Settanta, realizzando anche i testi di Bernard Prince e Comanche per Hermann e Luc Orient per Eddie Paape. Greg, all'epoca capo redattore di «Tintin», si era accorto che nella rivista mancava un fumetto di fantascienza, pertanto, ispirandosi ai personaggi di *Flash Gordon*, iniziò a scrivere la sceneggiatura della prima avventura *Luc Orient* e la sottopose al disegnatore belga Edouard Paape (Eddy Paape), che accettò l'incarico con grande entusiasmo.

I protagonisti del fumetto sono Luc Orient e il professor Hugo Kala, entrambi scienziati del laboratorio Eurocristal, una struttura futuristica situata in luogo imprecisato delle Alpi che studia fenomeni paranormali. Kala è il direttore del laboratorio, un uomo sulla cinquantina con la barba, gli occhiali e la sua inseparabile pipa. Colto, intelligente e decisionista, è il personaggio cardine della saga. Luc Orient è il suo assistente e braccio destro, biondo, atletico, competente e con il senso pratico delle cose. Completano la squadra, l'affascinante dottoressa Lora Hansen e Toby, devoto aiutante tuttofare di origine indiana.

La saga inizia in una valle sperduta in Medio-Oriente, dove un ricercatore trova una pietra radioattiva. Prima di morire riesce ad avvisare il professor Kala che, mosso dal suo irrefrenabile istinto per la ricerca, decide di recarsi verso la Valle dei Tre Soli. Questa sarà solo la prima tappa di un lungo viaggio in cui si scopre che sul pianeta Terra sono sbarcati da secoli gli abitanti del pianeta Terango. I personaggi si troveranno costretti ad affrontare il malvagio scienziato Julius Argos, che poi sconfiggeranno. Dopo il ciclo di Terango i protagonisti vivono avventure correlate a fenomeni peculiari o esperimenti proibiti. All'interno di questa parabola declinan-

te escono episodi più deboli, che rimasticano trame di fantascienza scontate o poco plausibili.

Bernard Prince è un ex agente dell'Interpol, organizzazione che ha lasciato per ragioni mai chiarite. Il disegnatore della serie è il belga Hermann Huppen, detto Hermann che, dopo aver lavorato in un'ebanisteria e in uno studio di architettura, a 17 anni emigrò con la sua famiglia in Canada, dove imparò l'architettura di interni. Tornato in Belgio, provò a dedicarsi alla BD. Il suo talento venne notato da Greg, che gli propose di entrare a lavorare nel suo studio dove, dal 1966, iniziò ad illustrare la serie di *Bernard Prince*. L'ex agente eredita uno yacht, il Cormorano, trasportando merci di ogni genere, in compagnia del grosso e burbero Barney Jordan e del giovanissimo mozzo indiano Djinn, un orfano al quale ha salvato la vita. Le avventure per il protagonista non mancano, sia che il Cormorano raggiunga le foreste dell'Amazzonia o approdi nei pressi di Manhattan. Tra gli avversari ricorrenti emerge Kurt Bronzen, un sinistro genio del crimine, il dittatore sudamericano Mendoza, e Wang-Ho (generale Starn), classico orientale perfido e astuto.

Dan Cooper è pilota dell'aviazione militare canadese, le cui storie riguardano spionaggio e salvataggi impossibili. Dan Cooper sembra più misurato, più reale, meno spaccone degli altri assi dell'aviazione apparsi su altri periodici. In ogni avventura l'autore inserisce un nuovo personaggio femminile che il più delle volte finisce con lo sposare un pilota amico di Dan. In ossequio al mutare dei tempi e dei gusti dei lettori, le trame diventano più drammatiche e si approfondiscono le psicologie dei personaggi, perdendo quella semplicità tipica dei primi episodi. L'autore è Albert Weinberg, belga, che esordì nel mondo dei fumetti dopo aver studiato legge. Su di lui non esiste una fiorente saggistica, forse perché rimasto schiacciato fra i pezzi da novanta (Hergé, Jacobs, Cuvelier, Vandersteen) e successivi nomi di peso imbarcati da Greg per il rilancio del periodico. Graficamente il suo stile è un poco squadrato, soprattutto nei volti, meno efficace rispetto ai disegni più morbidi di Hubinon o Uderzo, però è preciso nella ricostruzione dei mezzi meccanici e nelle scenografie; parecchie tavole sono di grande bellezza con duelli e acrobazie aeree.

4. Il declino del CdP cominciò negli anni 70 per il desiderio di soddisfare le richieste di tutti i lettori e, quindi, portare più fumetti possibili nella rivista. Il numero delle pagine passò a 68 con il n. 4 del 1970, ma i lettori non gradirono lo spezzettamento delle storie in tante puntate. Il

numero delle storie a puntate venne, allora, drasticamente ridotto, privilegiando le storie brevi, o con un numero limitato di puntate, e la comparsa di altri personaggi.

Blueberry è una serie western il cui personaggio è Mike Steve Donovan, un tenente dell'esercito nordista durante la guerra di secessione americana. Scanzonato e rissoso, ma anche coraggioso e intelligente, Blueberry è un vero antieroe: spesso indisciplinato nei confronti dei suoi superiori, vuol sempre capire in prima persona come avvengono le vicende. Non è un soldato modello, tende ad ubriacarsi ed è incline al gioco, dove non disdegna l'arte del barare. Risiede a Forte Navajo e la sua missione è quella di difendere il passaggio dei coloni verso la California e di cercare di mantenere la pace fra le tribù indiane limitrofe. Ben presto è costretto a lasciare l'esercito poiché viene condannato ingiustamente di tradimento ma riesce ad evadere di prigione e a trovare rifugio in una tribù Navajo. Il confine tra i buoni e i cattivi non è ben definito e nessuno ha dalla sua parte la verità. A creare il personaggio furono lo sceneggiatore belga Jean-Michel Charlier e il disegnatore francese Jean Giraud, che sarebbe diventato celebre per i suoi fumetti di fantascienza con il *nom de plume* Mœbius.

Jean-Michel Charlier, al pari di René Goscinny, può essere considerato il più importante sceneggiatore del fumetto franco-belga. A differenza del primo, che eccelleva nella bande dessinée umoristica, Charlier si specializzò nel genere realistico-avventuroso. Charlier e Giraud successivamente abbandonarono la serie per un contenzioso con la casa editrice Dargaud. Dopo la morte di Charlier nel 1989, Giraud si dedicò alla saga di *Blueberry* anche come autore.

Western di quegli anni è la serie *Comanche* del 1969. Le vicende, su sceneggiature di Greg e disegni di Hermann, si svolgono in un Far West influenzato dai film di John Ford. Comanche è il soprannome dato a Verna Fremont, la proprietaria del Ranch 666. Gli altri componenti del 666 sono il vecchio Ten Gallons, il nero Toby, lo scavezzacollo Tenderfoot Clem e il cheyenne Macchia di Luna. Verna ha sempre rifiutato offerte di acquisto del Ranch, in particolare quelle di Lawrence B. Cathrell, uomo di legge di Greenstone, che decide di assoldare il pistolero Wally Hondo per avere una facile risoluzione del problema. A lavorare al ranch arriva un giorno uno strano tipo dai capelli rossi chiamato Red Dust, un cowboy dal passato misterioso, dalla pistola molto veloce e dotato di uno spiccato senso per la giustizia e l'onore, che decide di difendere Comanche, finendo persino in prigione. La sceneggiatura tiene sempre alto il pathos e delinea un

notevole approfondimento psicologico dei personaggi e delle loro emozioni. Il disegnatore dimostra maestria nella rappresentazione dei paesaggi e degli sfondi, giocando con ombre e prospettive.

Nel CdP di quegli anni i personaggi comici, però, non scomparvero; anzi, ne fecero capolino altri. *Strapuntino* nacque nel 1958 nella rivista «Tintin» per mano di René Goscinny e del disegnatore belga Arthur Berckmans, detto Berck (1929-2020). "Strapuntino" è il nomignolo che i parigini diedero agli emigranti russi che, fuggiti dalla rivoluzione del 1917, si erano convertiti in autisti in Francia. *Strapuntino* è uno chauffeur privato che guida il suo vecchio taxi giallo con in testa il suo inseparabile berretto. Suo malgrado è costretto ad accettare delle strambe richieste di corsa che lo portano pericolosamente anche in paesi lontani dove, inevitabilmente, si caccia in un mucchio di guai e rocambolesche avventure molto divertenti, tuttavia riesce sempre a cavarsela grazie alla sua incredibile astuzia e alla sua notevole tenacia. Però Goscinny, preso da impegni sempre più importanti, lasciò il personaggio nel 1965.

Nel 1968 Berkmans passò a *Spirou* per disegnare *Sammy*, il suo fumetto di maggior successo, sceneggiato da Raoul Cauvin, che raccontava con un taglio umoristico le avventure di una guardia del corpo della malavita nella Chicago degli anni trenta, tra gangster e sparatorie. Jack Attaway affitta guardie del corpo a chiunque si senta minacciato dai ganster. Sammy, piccoletto e astuto, è la migliore guardia in circolazione. Ogni volta che gli viene affidato un incarico avvengono attentati e sparatorie, che Sammy riesce a sventare, con inevitabile resa dei conti da parte dei cattivi. Malgrado sia un fumetto umoristico, è contraddistinto da parecchie scene di violenza. Il disegno di Berck è più adatto all'umorismo fulminante di Cauvin che a quello raffinato di Goscinny.

5. Il 2 gennaio 1972 la storia del fumetto italiano registrò una svolta: nacque un nuovo settimanale, il «Corriere dei Ragazzi», che si rivolgeva a un pubblico di preadolescenti e adolescenti. Il «Corriere dei Ragazzi» non ebbe la stessa fortuna del «Corriere dei Piccoli»; durò solo cinque anni, ma per molti lettori costituì una tappa di formazione fondamentale, grazie anche alla nuova linea editoriale di combinare il fascino canonico dei supereroi con le inquadrature problematiche o ironiche del passato e della contemporaneità.

I personaggi franco-belgi furono le principali vittime di questa svolta, a vantaggio dei personaggi di matrice italiana. Vennero soppressi i fumet-

ti franco-belgi umoristici, compresi i *Puffi*, che pure dominavano nel CdP, con l'eccezione di *Lucky Luke*, probabilmente dovuto alla fama del suo autore. Vennero, invece, privilegiati i fumetti realistici, i gialli, nonché i fumetti avventurosi, compresi quelli di matrice franco-belga, anche se le puntate di questi ultimi furono ridimensionate. Sparì *Blueberry*, mentre rimasero *Michel Vaillant*, *Luc Orient*, *Bernard Prince* e *Comanche*, che vennero potenziati nelle storie con un numero limitato di puntate.

Ma il declino del CdR era ormai dietro l'angolo. L'editore ebbe una crisi economica con il cambio di proprietà del «Corriere della Sera», ceduto nel 1974 alla Rizzoli, e ciò determinò i primi seri tagli al budget la cui conseguenza principale fu la riduzione del formato con il n. 21 del 1975. Alcuni personaggi del fumetto franco-belga vennero inizialmente riproposti nelle loro storie brevi; ma l'eliminazione del colore colpì il punto di forza di quel tipo di fumetto, per cui le nuove storie risultarono talmente illeggibili fino a determinare la scomparsa dal CdR.

Il fumetto franco-belga sopravvisse a stento in altre riviste, come «Il Giornalino», «L'Intrepido» e «Lancio Story» fino ai primi anni ottanta, quando scomparirà definitivamente dalle pubblicazioni periodiche. Da allora, in Italia questo tipo di fumetto sarà considerato un prodotto di nicchia, reperibile solo nelle fumetterie e nelle edizioni cartonate da libreria, dove sopravvivono alcune saghe come: *Asterix* di René Goscinny e Albert Uderzo, *Le Avventure di Tintin* di Hergé e *I Puffi* di Peyo, tutt'oggi regolarmente vendute. Una cosa è certa, concludendo: il fumetto franco-belga non ha mai goduto di grosso apprezzamento fra il grande pubblico italiano, anche se è stato – specialmente negli anni settanta – di grande ispirazione per molti autori nostrani.