

## Introduzione

Lo sapevate che Braccio di Ferro fu indagato dall’Fbi per via della marijuana? Che Wonder Woman fu creata da uno psicologo poligamo, inventore della macchina della verità e adepto della Chiesa Aquariana? E che, qualora fosse vissuto negli Usa, Karl Marx sarebbe stato considerato di razza nera? E quindi: che la principale rivista delle SS dedicò un articolo a Superman e al suo creatore, Jerry Siegel, lamentando “l’atmosfera avvelenata” in cui i giovani americani erano costretti a vivere? O che George Clinton e Bootsy Collins furono arruolati – rispettivamente – nelle file dell’AIM e dello SHIELD, mentre i Public Enemy ebbero una vita parallela come personaggi del loro fumetto?

Non importa molto la risposta che avete dato a questi interrogativi, quel che conta è: le domande poste vi hanno mosso qualcosa? Hanno stimolato la vostra curiosità? Se sì, avete dei validi motivi per leggere il presente libro. Così come li avete se considerate l’universo fumettistico un aspetto importante del mondo reale: la grande realtà immaginaria.

Questa raccolta di saggi non si presenta come una classica storia del fumetto che procede per eventi fondamentali e tappe ben determinate; si inerpica, piuttosto, lungo percorsi paralleli o sotterranei. Lo fa concedendosi divagazioni a volte estranee ma limitrofe all’universo dell’arte sequenziale (come quelle nei territori della letteratura epica, fantastica, d’avventura, d’appendice o pulp) e tenendo conto di quanto due grandi scrittori, oggi scomparsi, amavano dire rispetto ai libri e alla letteratura in generale.

Uno dei due è Jorge Luis Borges, con la sua immagine del labirinto e della biblioteca di Babele in cui sono custodite le infinite varianti di un numero infinito di libri; il secondo è Umberto Eco

che – in un memorabile passo de *Il nome della rosa* – rimandava a “libri che parlano di altri libri” come se “si parlassero tra loro”.

I fumetti, come i libri, ci conducono in un labirinto intricato e pieno di rimandi. Un dedalo in cui i piani si intersecano ed entro il quale si incontrano autori dalle vite peculiari e personaggi pronti a intraprendere un’esistenza indipendente rispetto a quella concepita dai loro creatori. Alcuni come icone che, con il tempo, sviluppano un’esistenza complessa e danno adito a interpretazioni divergenti; altri che si limitano ad apparizioni fugaci, magari prima di scomparire per sempre.

*I comics, le bandes dessinées, i tebeos, la historieta, i quadrinbos, i manga, i manhua, i komiks...* i fumetti rivelano mondi! A volte si ha a che fare con opere seriali capaci di svilupparsi lungo l’arco di decenni generando universi in continua espansione e di ammantarsi di un’aura paragonabile (o, quantomeno, da alcuni paragonata) a quella della mitologia classica; altre con singoli episodi che si concludono nell’arco di una manciata di pagine.

I mondi del fumetto mettono spesso di fronte a una dicotomia fra la produzione materiale e il lato fantastico e creativo. Di solito dietro un albo a fumetti risiede un’attività di tipo industriale che si avvale di intere équipes di sceneggiatori, disegnatori e inchiostatori, a volte liberi di fare quello che più gli pare, altre costretti ad adeguarsi alle esigenze di editori, stampatori e distributori. Al di là del mercato seriale sono sempre esistite anche esperienze fuori dagli schemi: opere singolari di coraggiosi artigiani autarchici (o anarchici) o di voci fuori dal coro.

In un simile labirinto pluridimensionale, i nomi di Borges ed Eco hanno giocato più di un ruolo. Il grande scrittore argentino, ormai cieco, si dispiacque di non poter ammirare con i propri occhi le pagine di Corto Maltese e si ritenne un fumettista mancato. Juan Sasturain e Alberto Breccia seppero però renderlo un personaggio da *historieta* di notevole spessore (in *Perramus*, storia che si svolge durante gli anni della dittatura militare), mentre Alfredo Flores e Alberto Buscaglia adattarono in forma di arte sequenziale i racconti della *Historia del guerrero y la cautiva*. Eco ritenne, prima

di tanti altri, il fumetto un linguaggio degno di essere non solo apprezzato ma addirittura studiato. Lo fece in un periodo in cui gran parte degli intellettuali di sinistra osteggiava il fumetto in toto ritenendolo un qualcosa di infimo livello o – più semplicemente – un’“amerikanata”. E diversi anni prima di essere ritratto – sotto il falso nome di Humbert Coe – in un racconto di Dylan Dog firmato da Tiziano Sclavi (*Lassù qualcuno ci chiama*, Dylan Dog 136, gennaio 1998) e di entrare a far parte – come Humberto o come Umberto – dell’universo narrativo di Dago di Wood e Gomez oppure di comparire, nei panni di Hog, nello scenario distopico di “Ut” tramite i disegni di Corrado Roi.

Nel 1964 Piero Citati, risentito nel vedere Superman “a braccetto di Kant” in *Apocalittici e integrati*, segnalò al mondo il pericolo che in un futuro prossimo gli intellettuali avrebbero finito con il dilettarsi a scrivere canzoni o – peggio ancora – fumetti. Una profezia in effetti realizzatasi in pieno! Da Daniel Pennac a Michael Chabon, da Buzzati a Baricco, da Jodorowski a Tarantino, da Tom Wolfe a Ta-Nehisi Coates, tutti pronti – in un modo o nell’altro – a cimentarsi con l’arte sequenziale. Lo stesso Eco ha dedicato allo spirito dei fumetti d’avventura un romanzo pieno di illustrazioni *âgé* quale *La misteriosa fiamma della regina Luana*. Poca cosa rispetto al proliferare di pubblicazioni accademiche che negli ultimi due/tre decenni hanno creato un imponente *corpus* di letteratura critico-esegetica, storica, sociologica, semiologica, filosofica o pseudo-filosofica, scientifico divulgativa ecc. che è andata ad affiancarsi alla produzione fumettistica propriamente detta. Una produzione soprattutto americana ma non solo, visto che l’Italia annovera ormai vari testi, compresi quelli su *La filosofia di Topolino* di Giulio Giorello, *Supereroi* di Ivan Baio (edito da Tunué nel 2006, con un intero capitolo dedicato ai labirinti), la “storia non convenzionale dei supereroi” redatta da Flavio Santi (*Aspettando Superman*, Gaffi 2013), lo stimolante saggio *Il fumetto supereroico* di Marco Arnaudo (Tunué 2010) o il recente *Il razzismo nei fumetti* di Alessandro Bottero che tratta varie questioni di cui mi occupo anch’io ma in un’ottica che mette l’accento soprattutto

sul graduale superamento di un punto di vista segregazionista nella società come nei fumetti.

Un labirinto in cui si rischia di perdersi e che qualcuno ha liquidato come speculazione un po' snob tendente a nobilitare un prodotto che invece piace così com'è, magari nella sua peculiare rozzezza. Assicurare dignità a quella che – almeno una volta – era considerata “bassa cultura” è stato un riconoscimento importante dopo anni di ottuso oscurantismo ma l'esagerazione contraria può risultare altrettanto deleteria per un duplice motivo. Da un lato per il rischio (a dire il vero di questi tempi sempre meno frequente) di gettare acqua sulle polveri di esperienze che provengono dal basso e lì trovano la loro *raison d'être*; dall'altro per il generale appiattimento che pare coinvolgere gran parte di quella che una volta era chiamata “cultura giovanile”. Mi sento di dire che, in linea di massima, la produzione fumettistica (così come quella musicale) del XXI secolo sia meno eccitante di quella di gran parte del secolo scorso. Le grandi major americane sono ormai assoggettate ai successi della mega-produzioni hollywoodiane, dipendenti dalle saghe sempre più fantasmagoriche che, tramite la reiterazione di eventi cataclismatici, portano a una continua rifondazione delle basi su cui si fondano gli universi narrativi di riferimento. Marvel e DC, per esempio, da tempo continuano a proporre una ripetizione infinita di schemi già visti essenzialmente mirata alla conquista di nuove fasce di pubblico adolescenziale, mentre il mercato indipendente più radicale si rivela effimero e il più delle volte incapace di generare prodotti destinati a durare. Il paradosso è che mentre i personaggi del fumetto mainstream hanno invaso il quotidiano in mille modi diversi (dalle *action figures* al *cosplay*, dai prodotti promozionali ai quadri della *geek art*), i fumetti scompaiono dalle edicole; e, mentre i webcomic arrivano direttamente sull'iPad, difficilmente i nuovi titoli riescono a trovare uno spazio di mercato che garantisca loro un'esistenza longeva.

Il rischio che si corre oggi a scrivere un libro sui fumetti è quello di consacrare una specie di zombie, di seguire quello che ormai è un trend già superato dai fatti, visto che all'attualità della

speculazione sui comic fa riscontro una sostanziale inattualità del fumetto o – almeno – di quello cartaceo.

Nel testo maneggerò una massa enorme di albi, strisce, racconti, graphic novel di ogni epoca, di ogni estrazione e di una sovrabbondante letteratura secondaria reperibile attraverso saggi, riviste specializzate, atti di convegni internazionali, siti internet ecc. Cercherò però di mantenere un mio personale approccio, alla ricerca di un compromesso sensato fra l'appassionato maniacale e il critico o il docente esperto di *social studies*. Tenterò di conciliare due modalità a volte contrastanti a quello che è stato solitamente considerato puro *entertainment* ma anche due aspetti della mia formazione, se non addirittura della mia personalità.

La ricerca che fa da sfondo a questo testo è cominciata tanto tempo fa, ancor prima che sapessi leggere. In parte è ereditaria visto che c'è stato una sorta di passaggio di consegne attraverso mio padre. Posso dire con un certo orgoglio che troverete una foto di mio babbo fra i “fedeli lettori di Zambo” (sul retrocopertina degli “Albi di Fulmine – Serie Vulcania” n. 15 del 1 maggio 1947). La serie completa di questo straordinario gigante nero proveniente dalla Martinica, gli “Albi d'Oro”, “Mandrake” della Nerbini, “Flash Gordon” delle Edizioni Spada, sono stati gli albi che ho ammirato sin da piccolissimo e che, oltre ad aver ereditato fisicamente, hanno gettato le fondamenta della mia passione per i comic.

Devo ammettere che sono stato un bambino privilegiato. Non solo per l'accesso familiare ai cimeli appena rammentati ma anche perché mio padre faceva il giornalista. Fra tempo passato in edicola e “giornalini” portati a casa ho avuto modo di consolidare la mia cultura di base con un materiale vasto e fuori dal comune. Prima con “Topolino”, il “Corriere dei Piccoli” e una valanga di fumetti per bambini dei quali oggi ricordo soprattutto “Silvestro” (perché conteneva le storie de *L'occhio di Zoltec*. Ovvero l'invulnerabile Tim Kelly di Tom Tully) e “Cucciolo” (con Misterix in appendice), più tardi con i supereroi.

L'incontro con l'universo Marvel è stato uno degli eventi più importanti della mia vita. In breve tempo il primo approccio con

i personaggi di Stan Lee maturò in una relazione intima che ha plasmato il mio essere e che, nonostante stia attraversando da un po' un momento di bassa intensità, perdura ancora oggi a quasi mezzo secolo di distanza!

Eppure, nell'estate del 1971, partivo prevenuto. Avevo provato diverse volte a leggere i supereroi DC nella versione della Mondadori ma – con qualche rara eccezione – proprio non mi intrigavano. Pertanto facevo resistenza! Fortunatamente il mio babbo era saggio e mi consigliava per il meglio, così alla fine capitolai, andando incontro a una “rifondazione” profonda della mia comprensione del mondo e inaugurando uno straordinario periodo di ricerca sul campo. La folgorazione arrivò soprattutto con la storia dei Vendicatori contro Zemo e i Signori del Male pubblicata sul n. 13 di “Thor” (uscito martedì 28 settembre 1971), una storia che mi ha reso uno dei più accaniti fan degli Avengers dell'intero pianeta per molti anni: almeno fino a quando non ci hanno messo le mani prima Bendis e poi Joss Whedon.

L'incontro con la Marvel/Corno ha cambiato la mia vita, non esagero! Mi ricordo molte date importanti della mia adolescenza grazie alla corrispondenza cronologica con l'uscita dei fumetti Corno, specialmente con le storie dei Vendicatori. Esempio: mi opero alle adenoidi, mi addormento con la maschera di etere, il primo sbalzo micidiale della mia vita e mi risveglio vomitando sangue... per prima cosa chiedo per caso un gelato? Macché... piuttosto insisto perché mi portino il numero di Thor appena uscito, in cui ci sono i Vendicatori contro la Visione che poi si rivolta contro Ultron, l'infame creatura metallica creata da Henry Pym. Ho bisogno di sapere la data? Semplice! Basta andare a vedere quando è uscito Thor 82 e si scopre che era il 4 giugno 1974. Meno di un paio di anni dopo, preso dallo spirito dei tempi e dalla voglia di diventare grande in mezzo al fermento che precedeva il '77, ispirato da letture più radicali e irresistibilmente attratto dal movimento che voleva l'impossibile; feci una delle cose più stupide di tutta la mia vita: (s)vendendo parte della mia collezione di fumetti, inclusi molti albi Corno e vari comic Marvel originali che avevo nel frattempo

imparato a reperire e conoscere. Con il tempo ho praticamente ricomprato quasi tutti i fumetti di cui mi sbarazzai allora, rimproverandomi per la leggerezza di un quattordicenne ansioso di dimostrarsi abbastanza grande o abbastanza “compagno”. Il periodo di distacco dai fumetti Marvel fu comunque piuttosto breve. Sebbene a metà degli anni settanta stessi vivendo un periodo pieno di storie fantastiche e per di più vere, era come se avessi abbandonato una parte di me. Così ebbi presto modo di ravvedermi, grazie anche alla scoperta dei fumetti underground, dai Freak Brothers ai primi “Cannibale”, o dei fogli della controcultura. Da allora non mi sono perso un’occasione per approfondire la mia ricerca.

Ho seguito in diretta, da lettore fedele fino all’ultimo “Settimanale de l’Uomo Ragno”, la fine dell’era Corno e ho assistito alla nascita della Labor, seguendo comunque la Marvel sugli originali americani nei momenti di assenza dal mercato italiano. Se nel 1974 potevo ancora essere preso per un ragazzino che non aveva niente di meglio da fare che aspettare l’uscita di “Thor” nonostante sputasse sangue, ci sarebbe da considerarmi maniaco senza speranza visto che in un imprecisato giorno dell’inverno 1986/87, sono rimasto seduto su un marciapiede di Covent Garden, a Londra, leggendo come ipnotizzato lo scontro finale fra il barone Zemo e i suoi *Masters of Evil* e i Vendicatori narrato in *Avengers 277!*

Nel frattempo avevo fatto alcune cose interessanti: avevo urlato con il gruppo degli I Refuse It! partecipando al periodo migliore dell’hardcore punk italiano e internazionale, avevo vissuto il punk come attitudine, prendendo parte all’autoproduzione di dischi e fanzine. Avevo avuto modo di entusiasarmi per lo stile espresso in decine e decine di fantastici flyer e di apprezzare la grafica di Pushead, Winston Smith, Vince Rancid...; addirittura di conoscere personalmente qualcuno di loro.

All’epoca ero anche in rapporti epistolari con decine di punk in giro per il mondo. Fra questi il mio editore di oggi: Marco Philopat. Io e Marco eravamo parte dello stesso mondo ma su posizioni antitetiche. Io facevo una fanzine che si chiamava “Nuove dal fronte”, fondata sul punk californiano e sull’idea di punk come modo di

sperimentare la vita senza “contro-regole” (per di più contaminata con Guy Debord, Frantz Fanon, Lautréamont, Philip K. Dick e Stan Lee), lui era tutt’uno con l’anarco-pacifismo dei Crass e con le produzioni di un gruppo (musicalmente loffio, diciamolo!) di nome Alternativita. Io ero un punk non ortodosso, lui un punk piuttosto ortodosso... all’epoca era una scelta di campo, anche se il campo tutto sommato era poco più che una nicchia e dentro ci stavamo tutti. Però a Marco oggi piacerebbero sicuramente i miei report di allora, che raccontavano il vissuto a un concerto o in una certa situazione direttamente esperita. E che in diversi, ai tempi, giudicarono troppo di maniera.

Lo spirito punk non creò comunque nessunissima contraddizione con letture come il Devil di Frank Miller o *Watchmen* di Alan Moore e Dave Gibbons. Neppure con le prime *Secret Wars*, né – tantomeno – con *V For Vendetta*, che scoprii attorno al 1984 dopo aver visto, ancora una volta a Londra, un flyer punk che usava la maschera di Guy Fawkes associandovi un esauriente commento: “l’unico uomo a essere entrato in parlamento con delle buone intenzioni!”.

Poco più tardi mi sono anche laureato. Con Paolo Rossi, professore, storico delle idee e persona straordinaria che mi ha trasmesso e “consegnato” la metodologia di cui avevo bisogno per affinare la mia ricerca. Nell’ambito dei miei interessi accademici ho avuto modo di applicare la metodologia dello storico delle idee alla fisica e alla cosmologia moderne. In quell’area della conoscenza ho conseguito un dottorato e prodotto alcuni articoli che molti, visti i loro riferimenti agli universi multipli e alle dimensioni nascoste dello spazio/tempo, riterranno probabilmente ancora più esoterici e assurdi di quelli dedicati ai fumetti.

In ogni caso gli studi universitari e postuniversitari mi hanno dato la possibilità di mettere a punto un approccio da “studioso” che poi ho liberamente applicato al lavoro sui comic, campo a cui avevo da sempre dedicato ossessive ricerche sulle fonti originali.

Il rapporto con i maniaci dei fumetti è uno dei primi problemi che bisogna porsi se si vuole scrivere un saggio come quello che



avete per le mani. Per una grande maggioranza di lettori capaci di spaventarsi di fronte alla mole di nomi e riferimenti qui riportati esiste una controparte, forse meno cospicua ma sicuramente assai agguerrita, pronta a crocifiggerti a ogni minima lacuna e ad annotare ogni piccola imperfezione come una mancanza di scrupolo inaccettabile o, persino, come un delitto efferato e imperdonabile.

Per leggere, e ancor più per scrivere, un libro come questo è necessaria una certa dose di mania. Ritengo possa essere un qualcosa di assolutamente accettabile; a meno che non provochi un corto circuito delle facoltà cognitive.

La prima volta che ho scritto un articolo sui fumetti è stato su una fanzine pisana, “Made in Usa”, che lasciava spazio per un pezzo effettivamente maniacale. Si trattava di una storia dei supergruppi con annessa un’analisi delle complesse questioni cronologiche sollevate da serie postume, come “Invaders” o “All Star Squadron” di Roy Thomas, ambientate negli anni della *golden age* (Made in Usa 5, 1991).

Scrissi quell’articolo mentre, con Ludus, Madasky e gli altri, ero chiuso in uno studio in provincia di Pisa a registrare l’album “Guarda la luna e non il dito”. In giro si discuteva delle posse, dei centri sociali, della Pantera intesa come movimento studentesco. Erano gli anni del raggamuffin e dell’hip hop militante; di *Batti il tuo tempo*, *Stop al panico*, *Fuoco* e *Lega la lega...* e, anche, del grande successo di “Dylan Dog”, della Star Comics e della Play Press. Gli anni di “Mondo Mongo” e di quello stile di disegno à la McFarlane che ho detestato con tutto me stesso.

Nel 1990 avevo pubblicato l’album “Stupefacente”, sulla copertina del quale io e la band ci mostravamo con pose e costumi da bonari supereroi, avevo anche scritto una canzone: *Supereroi* il cui testo, a ripensarci oggi, avrebbe potuto essere assunto da molti lettori di fumetti di allora come un autentico manifesto di intenti: “Supereroi supereroi io leggo tutto dei supereroi, comprese le domande a Lupoi. Io leggo l’edizione americana e compro anche la stampa italiana, poi raffronto le due versioni e sono critico sulle traduzioni. Seguo tutto sin dai tempi della Corno per me

sono giornalini porno. In essi trovo il mio submondo e di fatto mi diverto un mondo”.

Gli anni novanta sono anche gli anni in cui ho cominciato a (ri)espandere i miei interessi e ad allargare il campo della ricerca. Avviando un’esplorazione a 360 gradi del fumetto supereroistico prima e delle interconnessioni fra il fumetto nella sua multiforme globalità e altre manifestazioni della cultura popolare poi. Qualche tempo dopo ho contribuito con articoli legati ai comic su periodici come “il Mucchio”, “Fumetto” (la rivista dell’ANAFI), “Rasta Snob” o il sito Goldworld.it.

I capitoli di questo saggio affondano le loro radici in quelle esperienze originarie e, nel loro insieme, costituiscono un mosaico (o per l’appunto un labirinto) con plurimi punti di connessione. Ogni capitolo può essere letto indipendentemente dagli altri e il lettore non è tenuto a seguire l’ordine con cui è impaginato; anzi: lo raccomando di cominciare a leggere dalla parte che più gli interessa o per la quale avverte maggiori affinità.

Non me ne voglia poi il lettore per l’abuso di termini quali “eroi” e “supereroi”. Tanto poco mi piace in genere la parola “eroe”, tanto più la trovo appropriata per esprimere le radici comuni che i fumetti condividono con tutta una serie di generi letterari che comprende l’epica e il romanzo d’appendice.

Gli eroi dei fumetti (per non dire dei supereroi) sono fonte di molti paradossi. Il più notevole dei quali riguarda il rapporto che hanno con la morte. Mentre di solito è proprio il sacrificio mortale che consacra come eroe un uomo, gli eroi dei comic tendono a non crepare mai. Quando muoiono, di solito, lo fanno in maniera fittizia o provvisoria, per creare uno shock momentaneo da colmare con un ritorno in grande stile. Gli eroi dei fumetti (ma non solo! Gandalf della Compagnia dell’Anello, Sherlock Holmes, Doc Savage, Harry Potter, persino Bobby Ewing del serial tv *Dallas* non sono mai morti davvero! E, se è per questo, Shakespeare fece rivivere ben trentatré personaggi ritenuti defunti!) tendono a non restare morti per sempre.

Sul tema sono stati versati fiumi d’inchiostro e non è il caso qui

di indugiarcì ancora. Solo una breve annotazione per constatare come, nelle saghe piú recenti dei supereroi mainstream, il meccanismo morte/resurrezione non solo sia stato applicato ai singoli personaggi (in alcuni casi anche piú di una volta), ma persino esteso su scala cosmica a intere Terre o a interi universi; spesso nell'ambito di uno scenario di mondi possibili che sembra uscito da un saggio di David Lewis sul realismo modale o da un trattato sull'interpretazione a molti mondi della meccanica quantistica.

Ciò ha messo in "crisi" molti lettori di vecchia data e, forse ancor piú, gli autori di saggi sui fumetti. Sono state minate assunzioni ritenute fondamentali. Le "crisi" che avevano via via rigenerato una lunga serie di universi DC sono arrivate a demolire persino una certezza apodittica quale quella di un universo Marvel costituito da un mondo principale (Terra 616) e varie realtà parallele alternative (per esempio: Terra 1610 dell'Universo Ultimate, Terra 928 dell'Universo 2099, Terra 148611 del New Universe, Terra 712 dimora dello Squadrone Supremo ecc.). Uno spostamento di paradigma! O, forse, solo l'ultima operazione di rilancio e restyling.

Non saprei stimare quanti milioni di fumetti sono stati stampati dai tempi di Yellow Kid (o, se si preferisce dall'*Histoire de M. Jabot* di Rodolphe Töpffer) e senz'altro nessuno è stato in grado di leggerli tutti! Personalmente ne ho sfogliati tantissimi, ma non abbastanza da poter invocare persino la rinomata punta dell'iceberg. Nel libro ne cito molti, grandissima parte dei quali ho quantomeno visionato. Confesso che qualcuno di essi è sfuggito a ogni tentativo di individuazione. Si tratta però, nel complesso, di un numero esiguo di casi. Nella stragrande maggioranza ho verificato direttamente sulle fonti originali (o su loro riproduzioni) la veridicità delle informazioni riportate.

Per scelta non ho invece quasi mai fornito indicazioni sulle traduzioni italiane dei fumetti citati. Il motivo è che, visto il mio approccio al fumetto come rappresentazione culturale, avrebbe avuto poco senso fare riferimento a edizioni postume e inevitabilmente avulse dal loro contesto originario. Avrebbe inoltre inopportunamente occupato ulteriore spazio con riferimenti non

necessari. Dati di questo genere sono infatti facilmente reperibili in rete. Basta cercarli!

Un po' di spazio per alcuni ringraziamenti! A cominciare da quelli per i miei "spacciatori" di fumetti di ieri e, ancor più, di oggi. In particolare Andrea e Paolo Sabatini di "Fumetti e altre storie", Mauro e Riccardo di "Comics e dintorni", Antonietta e Franco del banco all'angolo di viale Don Minzoni a Firenze. Per aver dato suggerimenti, fornito informazioni o aver letto e criticato parte del testo; grazie invece a Leonardo Landi, Marco Damasceni, Omar Rashid, Bobo Risaliti, Alberto Becattini, Giampaolo Semboloni, Marco Pace, Paolo Lombardi, Matteo De Domenico, Berlinghiero Buonarroti, Aris Panganiban del blog [pinoysuperheroesuniverse.blogspot.it](#), Marcello Vaccari, Paolo Gallinari e – naturalmente – a Giovanna, che... be', ne ha dovute sopportare parecchie!

Un'ultima annotazione per le due citazioni poste in apertura del presente volume. La prima, tratta dal basilare saggio *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America* di Bradford W. Wright (John Hopkins University Press, Baltimora 2001), è una dichiarazione d'intenti che esprime perfettamente il mio approccio allo studio dei comic; la seconda è presa dal terzo libro del *Finnegans Wake* di Joyce e sono stato indeciso fino all'ultimo se inserirla o meno. Ero tentato di cassarla per non rischiare d'apparire un po' presuntuoso, ma ho infine deciso di mantenerla perché ha un suo senso, un bel significato! Nel testo citato, che si è tentato di tradurre benché intraducibile, il grande scrittore irlandese giocò come non mai con le parole, con i loro suoni così come i loro significati, pervenendo a un'opera che alcuni ritennero sublime e altri definirono uno "sciocchezzaio erudito". Quale migliore metafora che un passo della *Veglia di Finnegan* che tira in ballo una striscia a fumetti per il labirinto (il luogo scombinato in cui si incrociano *highbrow* e *lowbrow*, senza scordare un tocco di puro *divertissement*) chiamato più volte in causa nella presente introduzione?

Spero che questo saggio riesca ad aprire nuovi spazi nella mente

di qualche lettore e che i testi possano rivelare parallelismi sfuggiti a una prima analisi o scatenare voli pindarici. Sarei felice, semplicemente, se la lettura di questo volume risvegliasse in qualcuno una sana curiosità verso la grande realtà immaginaria espressa dal multiverso dei comic.

### *Formalità*

I titoli dei racconti sono in corsivo e i nomi delle testate o delle riviste fra virgolette. Però con i fumetti seguire scrupolosamente le regole comporta problemi non indifferenti. Mi sono attenuto pertanto a una sorta di compromesso: quando nomino una serie in senso generale faccio ricorso alle virgolette come usuale nel caso di una rivista (per esempio: “Action Comics” indica la serie con tale nome); se però faccio riferimento a un determinato numero le virgolette vengono tralasciate (es.: Action Comics 1). La data che segue al numero (es.: giugno 1938) è sempre (a meno che non sia indicato altrimenti) la cosiddetta “cover date”, ovvero quella che appare sulla copertina dell’albo. Quasi sempre vi è una discrepanza fra tale data di copertina e quella in cui il fumetto è stato effettivamente messo in vendita. Per i fumetti americani la data di uscita nelle edicole o altrove di solito precede quella di copertina di due (a volte tre) mesi (per es. Action Comics 1 è uscito in edicola verso la metà di aprile del 1938). Per il resto, i titoli dei racconti (come quelli di film e libri) sono sempre in corsivo, così come quelli di canzoni citate (ma non quelli di lp o cd, che sono fra virgolette).