

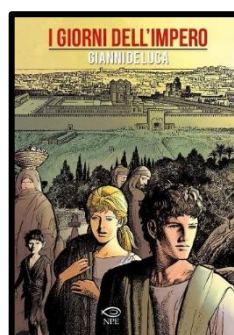
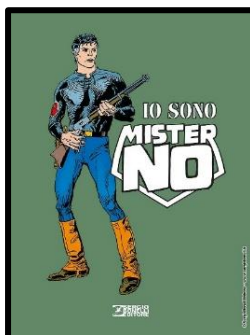
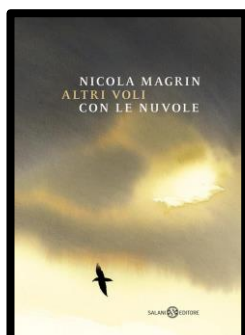
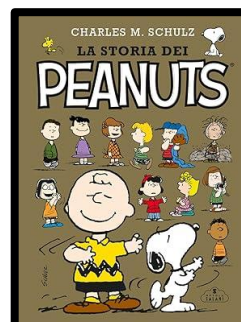
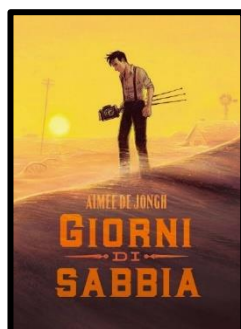
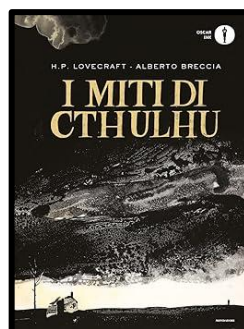
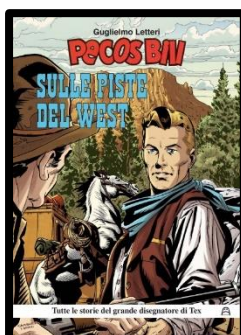


Biblioteca cantonale di Locarno
Via Cappuccini 12
CH - 6600 Locarno

Fumetti del mese ANNO 2024

Accesso web: www.sbt.ti.ch/bclo
cliccare su **"selezioni tematiche"** e poi nel campo **"tema"** scegliere la voce
"fumetti del mese: 2024"

I fumetti del mese 2024



Nota sul fumetto

"Il fumetto è una delle poche forme visivo-verbali dei nostri tempi che continua a raccontare qualcosa" (*Gillo Dorfles "Il fumetto tra disegno e racconto", Atti del Convegno internazionale, 2005).

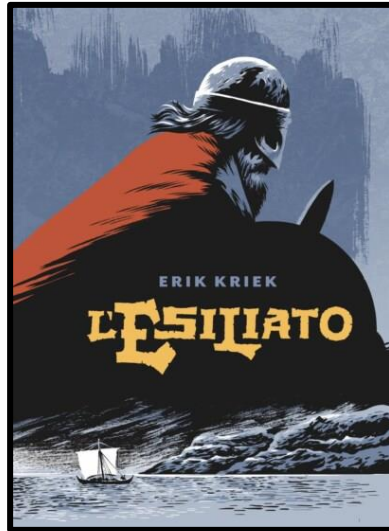
Di fronte alle arti visive tradizionali, il fumetto riceve facilmente la considerazione che si riserva all'ultimo arrivato, anche se in fatto di giovane età il cinema gli fa buona compagnia. Rispetto al cinema ha però "una storia più problematica e incerta": il suo successo iniziale resta infatti a lungo legato alle "strategie della grande industria editoriale", strategie che lo inchiodano "a nicchie particolari di produzione e di consumo". Ciò non impedisce per fortuna la nascita di opere innovative e di grande interesse, anche se ne limita l'evoluzione fino a quando, con gli anni Sessanta, si mettono in moto un'editoria e una produzione indipendenti. Con questa svolta inizia a conquistare spazio un linguaggio che cresce sempre più in forza espressiva oltre che imprenditoriale. Il tardo arrivo alla maturità comporta però la diffusione di un pregiudizio che sopravvive e condiziona largamente ancora oggi l'opinione generale e che vede nel fumetto "una sorta di sottoletteratura, per bambini o adulti un po' handicappati".

Chiunque segua, apprezzi e desideri promuovere quella che, a buon diritto, è anche chiamata la Nona Arte, ritiene, come afferma Dorfles*, "che non ci sia altra forma di comunicazione visiva-verbale [...] così complessa e così mal conosciuta o maltrattata". E non può quindi non porsi un obiettivo al contempo semplice e complesso: dare un contributo "a far scomparire la sfumatura denigratoria" che accompagna il nome "fumetto" e, analogamente a quanto accaduto al termine "impressionismo" nel campo della pittura, far conoscere e valorizzare il grande patrimonio culturale celato nel mondo delle nuvole di china e matita, un mondo dove il bianco e il nero riescono a svelare con incredibile intensità tutti i colori della vita. Perché, come conclude Barbieri la presentazione della sua storia della letteratura a fumetti, "il fumetto oggi è adulto, ma è un giovane adulto, capace ancora di entusiasinarsi e di sognare – e capace altresì di far riflettere e far ricordare". (Citazioni tratte da: Daniele Barbieri "Breve storia della letteratura a fumetti", Roma, Carocci, 2009)

Pillole di storia del fumetto italiano

- Fumetto è il nome del "prodotto", ossia il racconto per immagini, come pure dello "spazio" in cui viene inserito il testo. Vista l'importanza e il valore assunti, ha acquisito lo status di "*nona arte*", dopo architettura, pittura, scultura, musica, poesia, danza, cinema e radio-televisione
- La prima rivista a fumetti italiana è il *Corriere dei piccoli*, nata nel 1908. Si trattava di un inserto del quotidiano nazionale "*Il Corriere della Sera*" e ha cessato le pubblicazioni nel 1995. Dopo aver iniziato traducendo fumetti americani, ha poi dato sempre più spazio ad autori italiani.
- Negli anni 1930 l'editore Nerbini dà alle stampe l'*Avventuroso*, sontuoso giornale che ha portato nel nostro paese il fumetto d'avventura americano: con esso le nuvolette si sostituiscono alle vignette con didascalie esterne in versi. Dal 1923 al 1943 esce *Il Balilla*, supplemento a fumetti del *Popolo d'Italia*, organo del Partito Fascista.
- Nel 1937 vede la luce *Il Vittorioso* (1937-1966) quale prodotto di punta dell'editoria cattolica per ragazzi dalla lunga storia, spesso illustre, ma altrettanto spesso trascurata dagli studi di settore. Le sue pagine tengono a battesimo, tra l'altro, due pesi massimi del fumetto italiano: Jacovitti, che esordisce a diciassette anni nel 1940 con *Pippo e gli Inglesi*, e Gianluigi Bonelli, fumettista, scrittore, creatore di *Tex* nel 1948, e patriarca indiscusso dell'editoria a fumetti italiana. Nel 1957 appare "*Il Giorno dei Ragazzi*", un modernissimo settimanale di fumetti proposto come supplemento del giovedì dell'innovatore quotidiano *Il Giorno*. Nel secondo dopoguerra inizia a svilupparsi il fumetto seriale con le storie di Tex Willer, il coraggioso ranger dal sangue freddo sempre pronto a difendere chi è nel giusto.
- Tra gli anni 1960 e 1970 prende più piede l'impegno politico, la satira sociale, l'attenzione a temi e fatti contemporanei. Nel 1965 viene fondata a Milano *Linus* che va considerata la prima rivista di fumetti: a cadenza mensilmente, inizia traducendo fumetti soprattutto americani (Peanuts, Beetle Bailey, Calvin & Hobbes). Presenta articoli di attualità e giornalismo e propone giovani illustratori e vignettisti italiani imponendosi subito come la maggiore testata di fumetti nazionale.
- Parallelamente si sviluppa il cosiddetto "fumetto d'autore": il suo valore è sia nei testi sia nei disegni e non fa riferimento all'attualità. Uno dei suoi padri e pilastri è Hugo Pratt (1927-1995), fumettista e romanziere che, dopo aver viaggiato tra Africa Orientale Italiana, Sudamerica, Londra e Stati Uniti, nel 1962 torna in Italia e inizia a collaborare con il *Corriere dei ragazzi*, rivista nata nel 1975 come costola del *Corriere dei piccoli*, e dove realizza la riduzione a fumetti di numerosi romanzi dando vita all'epopea della "letteratura disegnata".

FUMETTO DEL MESE: GENNAIO 2024



Kriek, Eric
L'esiliato (2021)
Fumetti per adolescenti
Segn.: BRLF 3361

“L'onore al tempo dei Vichinghi”¹

Islanda, X secolo: “l'esiliato” è Hallstein Thordsson, un guerriero vichingo condannato a lasciare la terra natia per aver ucciso il suo migliore amico. Dopo lunghe peregrinazioni come soldato di ventura, coi suoi due compagni d'arme, ritorna a casa: ha deciso di appendere la spada al chiodo, lasciarsi indietro quei giorni bui e ricominciare una nuova vita nella tranquillità di quel suolo che tanto gli è mancato. Ma nulla sembra andare per il verso giusto: appena il tempo di varcare l'uscio di quella che era la sua casa che si ritrova immerso in una contesa familiare, con la sua madre adottiva Solveig Kjetilsdottir, ora vedova, incalzata dal perfido Einar Ragnarsson un uomo disposto a tutto pur di sposarla per motivi di convenienza, e pervaso da un antico rancore nei confronti di Hallstein: starà a lui, “l'esiliato”, aiutato dai fedeli compagni Bjarki e Ukko, fare i conti con il passato e impedire che ingiustizia venga perpetrata, mentre antiche superstizioni vengono messe in moto...

A muovere il protagonista è il desiderio di redenzione, per poter spezzare il circolo vizioso fatto di odio e vendetta, e concedersi così la serenità di una vita tranquilla, rompendo l'archetipo comunemente accettato del guerriero vichingo sempre in lotta fino alla morte. In un'era permeata di fierezza come quella in cui è ambientata la storia, l'ingiustizia subita si può ancora sanare con un duello, un corpo a corpo, armi in pugno, da uomo a uomo, per consentire che sia l'onore ad avere finalmente l'ultima parola, per lasciare che sia il sangue a lavare l'onta e riportare pace in una società alle prese con un paesaggio aspro e inospitale ma di una bellezza speciale.

“Un romanzo grafico di rara profondità e bellezza”²

Nato in Olanda con origini finlandesi da parte di madre, Eric Kriek (1966) è uno degli illustratori e fumettisti olandesi più famosi e premiati, i suoi lavori si trovano un po' ovunque: copertine di dischi e libri, giornali e riviste, poster e illustrazioni di libri per bambini.

A proposito di “L'esiliato” ha dichiarato di avere scelto di narrare una storia di vichinghi perché, sebbene quella nordica sia una civiltà dalla cultura antichissima e dalla mitologia ricchissima, ha ricevuto ben poca considerazione in ambito graphic novel, soprattutto in Europa.

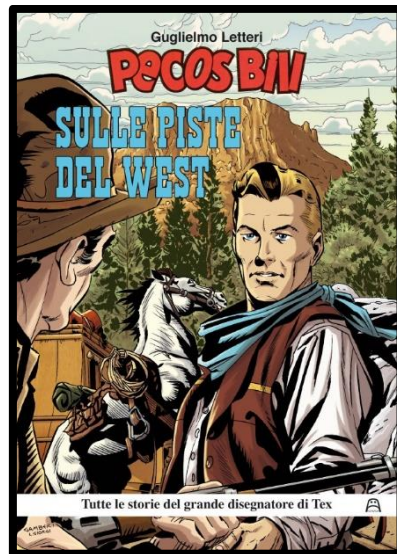
Per restituire, il più fedelmente possibile, la realtà della vita quotidiana in Islanda nel periodo storico scelto - la seconda metà del decimo secolo - evitando lo stereotipo che, alimentato da una cultura popolare, vede nel vichingo nient'altro che un barbaro agghindato di elmo con le corna e interessato soltanto a bere, Kriek ha attinto alla vasta mole di opere che la letteratura norrena ci ha tramandato. Per dare al lettore la possibilità di approfondire a sua volta il tema, alla fine dell'opera ha riportato una selezione di titoli dei volumi consultati, assieme a un prezioso glossario per orientarsi nel linguaggio usato.

¹ <https://gliaudaci.blogspot.com/2023/01/letture-seriali-lesiliato-di-erik-kriek.html>

² <https://www.iyezine.com/erik-kriek-lesiliato>



FUMETTO DEL MESE: FEBBRAIO 2024



Letteri, Guglielmo
Pecos Bill (2016)
Fumetti per ragazzi
Segn.: BRLF 3373

Pecos Bill, un eroe legendario

Doveroso omaggio a Guglielmo Letteri (1926-2006), il mitico disegnatore di Tex, questo volume consente di conoscere i suoi esordi con Pecos Bill, rivivendo tutte le storie dell'integerrimo cowboy che apparve per la prima volta nel 1949 nella collana Albi d'Oro della Mondadori. *Pecos Bill* è un personaggio che Guido Martina, sceneggiatore, ha ricavato dalle leggende del folklore americano narrate da Edward O'Reilly (1880-1946), soldato di ventura, giornalista e scrittore, nel 1917 e disegnate da Jack A. Warren (alias Alonzo Vincent Warren, 1886-1955) nel 1929, anno in cui nasce il personaggio iconico ancora oggi conosciuto ovunque.

Elegante, in sella al suo fido destriero "Turbine" che cavalca con impareggiabile maestria, Pecos è un cowboy atipico che non porta il cappello a falda e rifiuta l'uso delle armi da fuoco. Impeccabile nel vestire, con la sua camicia azzurra, il fazzoletto rosso al collo, il giubbino alla messicana e un ciuffo nero che sormonta la testa bionda, per avere la meglio sui nemici si serve soltanto del suo infallibile e velocissimo lazo, dei suoi pugni e del suo ingegno. Ad accompagnarlo e aiutarlo c'è sempre il suo fidato manipolo di amici: *Davy Crockett*, pingue ma generoso attaccabrighe, *Calamity Jane*, fuorilegge pentita ed eterna fidanzata di Pecos, l'indiano apache *Penna bianca* e *Du Tisné*, gentiluomo con l'aria da moschettiere ma che si intuisce nasconda un passato losco, tutti nomi già presenti nell'epopea western americana.

Guglielmo Letteri, un fumettista legendario

Nato a Roma nel 1926, Guglielmo Letteri vive a lungo in Albania con la famiglia prima di rientrare in Italia nel 1943. Frequenta a Roma la Facoltà di Ingegneria per tre anni che abbandona preferendo trasferirsi a Milano per suonare professionalmente come chitarrista jazz. Nel 1949 parte per l'Argentina, dove avviene il suo incontro professionale con il fumetto: lì infatti inizia a collaborare con le case editrici *Abril* e *Columba*, a fianco di maestri come Hugo Pratt, che rimase suo amico per tutta la vita. Dopo altre "emigrazioni" in Portogallo e nelle Canarie, nel 1958 si stabilisce a Londra e lavora per la storica casa editrice *Fleetway*. Dopo un ulteriore soggiorno in America Latina, nel 1963 torna in Italia e inizia a lavorare con la Bonelli per *Tex Willer*. Per oltre 40 anni ha disegnato "il ranger nato fuorilegge" creato da Aurelio Galleppini dandogli la sua peculiare caratterizzazione e la sua solida identità.



FUMETTO DEL MESE: MARZO 2024



Lovecraft, Howard Phillips
I miti di Cthulhu (2023)
Fumetti per adolescenti
Segn.: BRLF 3375

“I demoni fan sì che le cose irreali, agli occhi degli uomini, appaiano reali” (Lattanzio)

I miti di Cthulhu propone una coppia di giganti, due vertici delle rispettive arti: lo scrittore e saggista statunitense Howard Phillips Lovecraft (1890-1937), uno dei padri della letteratura horror e della fantascienza, e il maestro argentino Alberto Breccia (1919-1993), uno dei pilastri assoluti della Nona arte, “un pittore del fumetto”. Nel 1973 Breccia decide di misurarsi con alcuni racconti del *Ciclo di Cthulhu*, la più importante produzione lovecraftiana: “volevo sapere se ero capace di disegnare ciò che Lovecraft descriveva”, ha affermato l’autore di *L’Eternauta*. I testi - sintetizzati con bravura da Norberto Buscaglia, sceneggiatore e professore di Lettere a Buenos Aires (anche se purtroppo il suo nome non figura nella copertina) – esaltano la tecnica sopraffina di Breccia che sa evolversi in queste storie realizzate nell’arco di un paio d’anni, manifestando la continua ricerca di nuove forme di espressione grafica. Riesce così a ottenere effetti unici di chiaroscuro particolarmente adeguati a rendere le atmosfere cupe e opprimenti di Lovecraft, autore che ha sempre scritto racconti non per terrorizzare o far urlare ma piuttosto creare ansia e angoscia, facendo rannicchiare il lettore su se stesso. Il tutto riuscendo a conservare una leggibilità esemplare: le tavole sono di una chiarezza cristallina, non richiedono nessuno sforzo nel seguire ciò che accade: “è difficile non lasciarsi andare all’entusiasmo parlando di Breccia, ma la colpa è di un artista straordinario che ha creato capolavori unici, di valore assoluto e, forse, irripetibili”¹.

H.P. Lovecraft (1890-1937), creatore di mondi immaginari



Scrittore geniale le cui opere hanno cambiato per sempre il genere fantascientifico e horror, al quale ha regalato una mitologia a sé stante - nota come i *Miti di Cthulhu* - Howard Phillips Lovecraft nacque il 20 agosto 1890 a Providence, negli Stati Uniti.

La sua infanzia fu segnata dalla tragica morte del padre in un istituto psichiatrico dopo la diagnosi di paresi. Lovecraft ebbe un cattivo rapporto anche con la madre, Sarah Susan Phillips, una puritana ultraconservatrice che da un lato negava al figlio qualsiasi forma di affetto, mentre dall'altro lo proteggeva da qualunque cosa trattandolo come se fosse il suo unico bene sulla terra. Il ragazzo sviluppò però uno stretto rapporto con il nonno materno, Whipple Van Buren Phillips, con il quale passava ore a leggere in biblioteca. Lovecraft era un bambino prodigio, dalla spiccata curiosità intellettuale: leggeva poesie già all'età di due anni e iniziò a scriverne all'età di sei o sette anni.

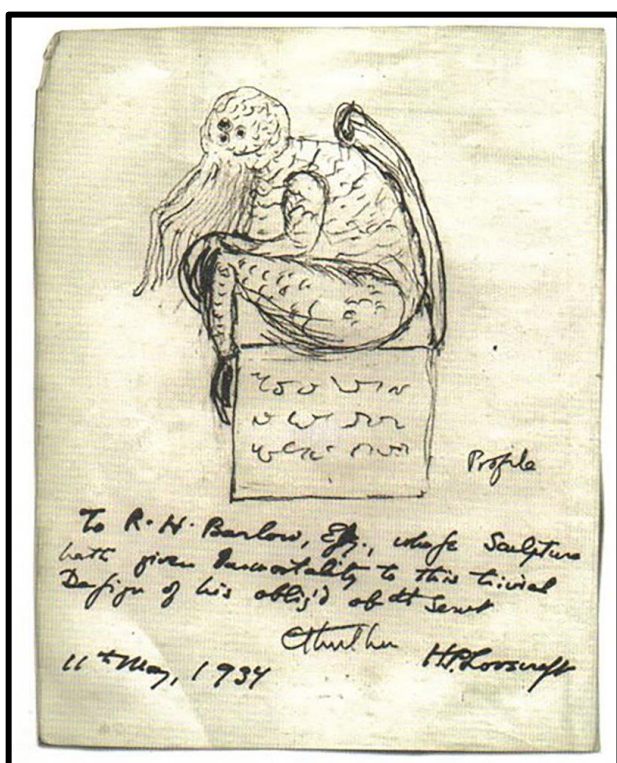
Particolarmente affascinato da racconti classici come *Le mille e una notte*, *l'Iliade* e *l'Odissea*, con la scoperta della mitologia classica, Lovecraft si spinse a costruire altari alle antiche divinità greco-romane come Artemide, Apollo e Saturno. A quindici anni scrisse il suo primo racconto, *The Beast in the Cave*; a sedici scrisse una rubrica di astronomia per il Providence Tribune. Dopo la morte del nonno, tra il 1903 e il 1908 Lovecraft visse come un eremita, con pochi contatti con il mondo esterno, tranne che con la madre e le zie. Nel 1926, dopo il divorzio dalla moglie, creò il cosiddetto *Circolo di Lovecraft*, in cui a ogni autore veniva assegnato uno pseudonimo e si scambiavano idee, concetti e personaggi per via epistolare. Grazie a questa collaborazione, Lovecraft sviluppò ampiamente il suo mondo letterario, pervaso da una profonda sensazione di solitudine e frustrazione. In questo periodo Lovecraft scrisse le sue opere più importanti, parte del ciclo del "*Mito di Cthulhu*", che consisteva in tredici racconti tra cui *Il richiamo di Cthulhu*

(1926), *Il caso di Charles Dexter Ward* (1927-1928) e *Alle montagne della follia* (1931).

L'evoluzione letteraria di Lovecraft attraversò tre fasi: una prima fase gotica, dal 1905 al 1920; una seconda onirica, dal 1920 al 1927, e una fase finale basata sulla filosofia cosmicista (dal 1927 al 1937), secondo cui il cosmo sarebbe un insieme immenso e ostile.

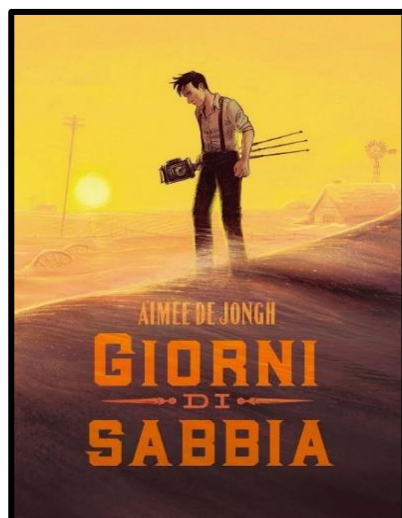
H. P. Lovecraft morì di cancro all'intestino il 15 marzo 1937, nell'anonimato e nella povertà più assoluta. Questo scrittore rivoluzionario fu sepolto tre giorni dopo nella tomba di proprietà di suo nonno Phillips nel cimitero di Swan Point, a Providence, dove giace tuttora. (https://www.storicang.it/a/hp-lovecraft-creatore-di-mondi-immaginari_16309)

- Per un approfondimento su vita e opere di Lovecraft rimandiamo a: Sebastiano Fusco "Il grande libro di H.P. Lovecraft. La vita e le opere del solitario di Providence", Mondadori, 2023, segnatura: 820 (73) LOVE



A sinistra: schizzo del personaggio immaginario Cthulhu, disegnato dal suo creatore, H.P. Lovecraft, 11 maggio 1934

FUMETTO DEL MESE: APRILE 2024



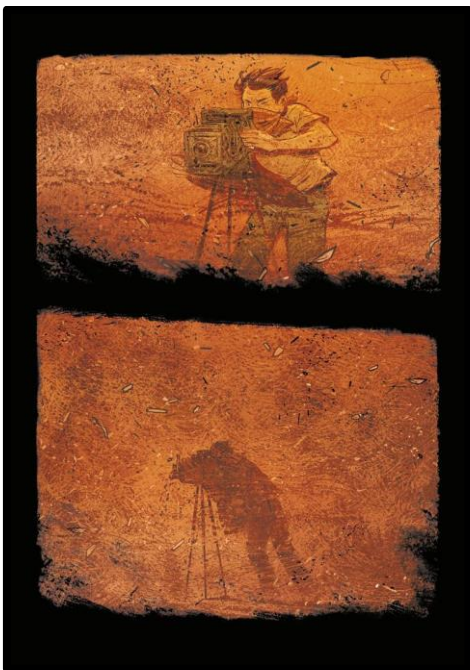
Jongh, Aimée de
Giorni di gloria (2023)
Fumetti per adolescenti
Segn.: BRLF 3384

Giorni di Sabbia è un potente e lirico graphic novel firmato dalla pluripremiata illustratrice e fumettista olandese Aimée de Jongh (1988). La storia è ambientata negli Stati Uniti del 1937, nel pieno della Grande Depressione: il protagonista è il giovane fotografo John Clark, che viene assunto da un'agenzia governativa per documentare la tragica situazione degli agricoltori colpiti da spaventosi *dust bowl*, tempeste di sabbia che spazzano Kansas, Oklahoma, Texas e parti delle regioni adiacenti come Nuovo Messico e Colorado a seguito della protratta siccità. Nel suo viaggio in queste terre povere e desolate, Clark incontra un universo fatto di famiglie e persone corrose nel fisico e nella mente dall'insostenibilità delle condizioni; a volte gli sono ostili per via del suo mestiere, in altri casi stringe amicizia con uomini e donne che combattono con coraggio e caparbia. Queste esperienze spingono il protagonista a riflettere sempre più a fondo su se stesso, sul rapporto con il padre, sulle scelte professionali, sulla vita e la verità, in un crescendo di consapevolezza interiore che lo porta a maturare una decisione inattesa ma per certi versi catartica.

L'opera della De Jongh, frutto di 5 anni di accurate ricerche in archivio, è ispirata a un classico della letteratura mondiale, «*Furore*» di John Steinbeck, ma contiene anche, tra un capitolo e l'altro e alla fine del libro, iconici scatti di *Walker Evans* e *Dorothea Lange*, leggendari fotografi inviati sul posto dalla *Farm Security Administration (FSA)* americana, l'agenzia governativa che tra il 1937 e il 1943 ha ricevuto l'incarico di documentare l'America rurale colpita dalla devastante crisi economica iniziata con il crollo della Borsa valori di New York nel 1929 e sfociata nella Grande Depressione mondiale.



Una delle impressionanti tempeste di sabbia che colpivano la regione compresa tra Texas, Kansas, Oklahoma, Colorado e Nuovo Messico, nota anche con il nome di *Dust Bowl*, negli anni della Grande Depressione



Dust Bowl Cimarron County,
Oklahoma, 1936

FUMETTO DEL MESE: MAGGIO 2024



Walsh, Bill
Le follie di Eta Beta
(2022)
Fumetti per ragazzi
Segn.: BRLF 3387

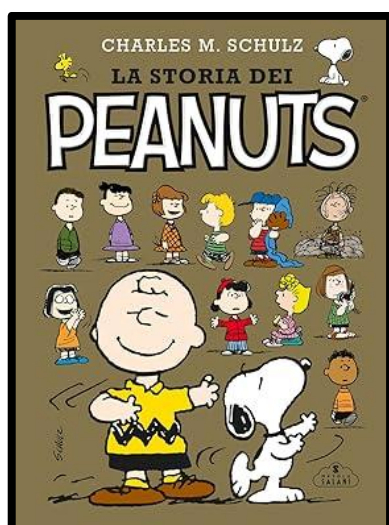
Eega Beeva alias Eta Beta: un amico dal pfuturo

Pluigi Psalomone Pcalibano Psalustio Psemiramide, il vero nome di Eta Beta, esordisce direttamente sulla carta stampata il 26 settembre 1947, sulla striscia quotidiana di Topolino (a differenza di altri personaggi entrati nel mondo del fumetto solo dopo anni di presenza nei cortometraggi, come Pippo, Orazio, Pluto e Gambadilegno). Nato dall'intuito dello sceneggiatore Bill Walsh e dalla maestria del disegnatore Floyd Gottfredson, Eta Beta arriva per puro caso nella città di Topolinia e si fa conoscere, striscia dopo striscia, vestito sempre con l'iconico minimale gonnellino. Eta Beta è "l'uomo del 2000" arrivato dal futuro, si nutre di palline di naftalina, dorme su un pomolo del letto, annusa i pericoli e prevede il futuro (cosa che spesso gli crea divertenti problemi). Ad accompagnarlo c'è Flip una simpaticissima e misteriosa bestiola, o meglio un gangarone, incrocio tra almeno una decina di animali diversi, che quando abbaia fa "Pfbau!". Proprio grazie a queste peculiarità è entrato da subito nel cuore dei lettori.

L'uomo del futuro è già qui!

In occasione del 75esimo anniversario, il volume *Le follie di Eta Beta* ripropone le storie cult, tutte firmate da Bill Walsh e Floyd Gottfredson, in origine pubblicate tra il 1947 e il 1948, rimontate su tre strisce a colori, uscite nell'omonima raccolta Walt Disney degli anni 1970 all'interno della collana Oscar Mondadori. Accompagnate da un ampio apparato redazionale, presentano il personaggio di Eta Beta e le sue inconfondibili stranezze a partire dalla sua comparsa dentro le viscere della terra all'alba del 13 ottobre 2447, raccontandoci chi è davvero.

FUMETTO DEL MESE: ESTATE 2024



Schulz, Charles M.
La storia dei Peanuts
(2023)
Fumetti per ragazzi
Segn.: *BRLF 3408*

“Ti spaventa l'infinito? Più il congiuntivo”

“Era una notte buia e tempestosa” (o così ci piace immaginare) quando Charles Monroe Schulz, un giovane fumettista originario del Minnesota, si recò negli uffici della United Feature Syndicate per vendere i diritti della sua tavola domenicale a fumetti, Li'l Folks.

Ciò che nessuno poteva immaginare è che quella striscia, all'apparenza tanto semplice, avrebbe rivoluzionato il panorama del fumetto mondiale, introducendo concetti come depressione e crisi di identità a un pubblico che era abituato a gag più o meno riuscite e battute costruite per una facile risata.

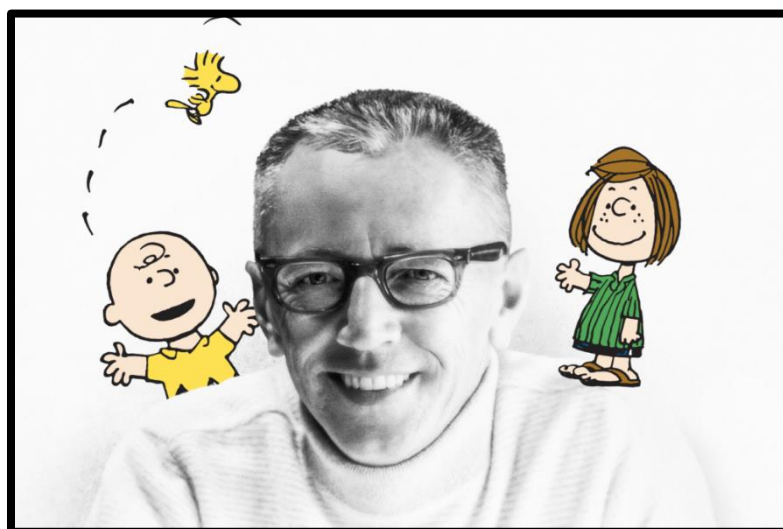
Per evitare assonanze con Li'l Abner di Al Capp e Little Folks di Tack Knight, la United Feature impose un nuovo titolo: “Peanuts”, scelto perché nel teatro designava la sezione con i posti più economici e a volte era usato anche per indicare il pubblico composto da bambini: Schulz lo trovò “un nome totalmente ridicolo” ma accettò la decisione, come pure la modifica del layout che passò al formato a strisce a quattro piccole vignette, disposte a quadrato o in linea a secondo della necessità dei quotidiani.

“La Storia dei Peanuts” raccoglie oltre 1300 strisce, selezionate con cura all'interno della produzione completa dell'autore, con l'obiettivo di ricostruire attraverso un percorso rigoroso ma a sua volta originale il mito Peanuts, per rispondere anche a domande come Charlie Brown è sempre stato il padrone di Snoopy? Quando compare la coperta di Linus? Come ha iniziato Schroeder a suonare il pianoforte? Chi ha presentato Piperita Patty a Charlie Brown? L'ampia parte introduttiva ci avvicina al mondo creato da Schulz con un approccio unico, attraverso una presentazione dettagliata dei personaggi e tabelle cronologiche.

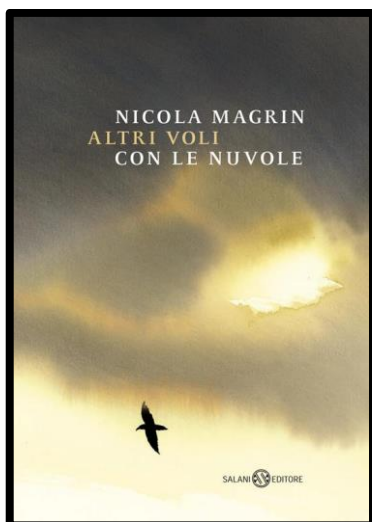
Charles Monroe Schulz (1922 – 2000)

Charles Monroe Schulz è il papà di "Peanuts", la leggendaria serie di strisce che, pubblicata negli Stati Uniti dal 2 ottobre 1950 al 13 febbraio 2000, ha raccontato il sogno americano visto ad altezza di bambino, o di bracchetto, in equilibrio fra ironia, filosofia e poesia.

Le vicende di Charlie Brown, Snoopy e gli altri personaggi narrano una commedia umana con profonde riflessioni esistenziali filtrate dall'innocenza dell'infanzia, che in parte traggono ispirazione dalla vita dell'autore, il quale fu un adolescente timido, sensibile e solitario. Nel 1943, ancora studente, fu richiamato alle armi e assegnato alla 20ª Divisione Corazzata con cui prese parte allo sbarco in Normandia, all'invasione della Germania e alla liberazione del campo di Dachau. Quando, terminato il conflitto, iniziò la sua carriera di fumettista, dette vita al mondo Peanuts di cui ha disegnato le strisce ogni giorno dalle 9 alle 17, dal lunedì al venerdì, senza quasi mai una vacanza, per cinquant'anni, senza avvalersi di assistenti, nemmeno per i testi e la colorazione. Il frutto del suo metodico lavoro è entrato nel Guinness Book of Records come il fumetto più popolare di tutti i tempi. Alla fine le avventure di Snoopy e compagni contano ben 17'897 strisce, apparse su oltre 2000 quotidiani, raggiungendo 355 milioni di lettori, senza contare i 1400 titoli in 26 lingue. Dal 1970 la definizione di «coperta di Linus» è stata inserita nel Webster's Dictionary, e i più prestigiosi musei del mondo hanno dedicato a Schulz mostre e retrospettive.



FUMETTO DEL MESE: SETTEMBRE 2024



Magrin, Nicola
Altri voli con le nuvole
(2021)
Fumetti per ragazzi
Segn.: BRLF 3415

"Altri voli con le nuvole: più che un libro è un'esperienza"

"Osservando i miei pensieri, ho subito visualizzato un racconto suddiviso in quattro momenti: anima, avventura, radici e amicizia. Quattro parole, quattro temi intrecciati nella mia vita. L'amicizia è legata al viaggio in Alaska con Paolo Cognetti alla ricerca del mitico Magic Bus, il rifugio di Christopher McCandless, che ha ispirato il libro *Into The Wild* di Jon Krakauer. Poi il tema delle radici, fondamentali nella mia esistenza, legate alle Alpi italiane, alla baita, al mio amico Costante che mi accolse quando ero un ragazzino e mi insegnò tutto sulla vita d'alpeggio. Poi l'anima che mi rimanda al viaggio sull'Himalaya con Folco Terzani nel 2010, quando, vicino ad Almora, vidi l'alba più bella della mia vita. E, infine, l'avventura, la prima sezione che ho voluto dipingere e che corrisponde al mio incontro con i lupi nel 2012 nella British Columbia canadese."

«Credo che l'arte deve emozionare ma anche far riposare».

"Questo lavoro lo vedo come un lungo haiku giapponese e a un certo punto mi sono messo alla ricerca di un filo rosso di parole che potesse cucire insieme un pensiero visivo di 123 acquarelli, in cui "io" scompaio. [...]. Le "mie brodaglie" sono un miscuglio di acquerelli e pigmenti naturali. Le preparo in tre ciotole e accanto a esse c'è sempre un grande secchio di acqua fresca che continuo a cambiare. Quasi una sorta di rituale monacale. Intingo poi il mio pennello cinese e lavoro direttamente sulla carta. Non c'è alcun schizzo o matita preparatoria, ma la leggerezza e la serenità di un procedere veloce e istintivo. Come se fosse una meditazione zen pittorica". (Nicola Magrin)

FUMETTO DELLA NOTTE DEL RACCONTO 2024



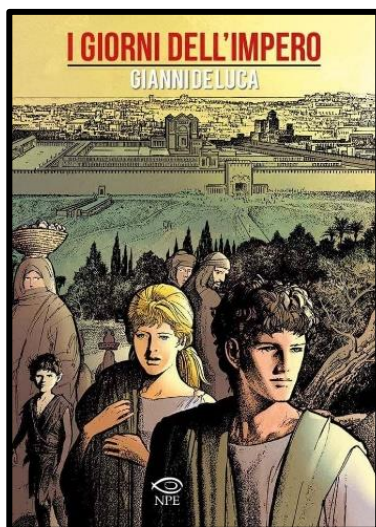
Nolitta, Guido
Io sono Mister No
(2021)
Fumetti per ragazzi
Segn.: BRLF 3430

“Beh, da oggi il mio nome è Mister No! Sono stufo di dire “Sì” a tutti!”

Il volume *Io sono Mister No* ripercorre gli avvenimenti che hanno portato Jerry Drake a diventare lo spericolato pilota di casa a Manaus noto ai più come Mister No. Il taglio del racconto è però particolare: si propone infatti come una vera e propria biografia, scritta da Luigi Mignacco che intervalla momenti di una fantomatica autobiografia dove Jerry Drake si racconta ad estratti di fumetti che fungono da complemento. Ma chi è davvero Mistero No? Per rispondere a questa domanda Luigi Mignacco, curatore del testo, parte dalle origini del personaggio. Siamo a New York e il piccolo Jerry Drake cresce in un ambiente che emergeva dal proibizionismo e dalla Grande Depressione. Ha un padre letterato, in prigione ingiustamente e a 16 anni inizia un viaggio nel cuore dell'America che lo porterà a vivere guai e avventure prima a Des Moines in Iowa e poi a Buffalo in Wyoming e a fare, con un certo metodo, tutte le cose che un eroe irregolare farebbe. Si arruola prima del tempo, combatte in Corea e quando torna è cambiato, la sola cosa che gli interessa è cercare pace. E la pace arriva nella forma di un biplano usato, comprato con pochi soldi ed una baracca vicino Manaus. Continuando il suo peregrinaggio dalla costa est a quella ovest attraversando il cuore della nazione, Jerry arriva in California dove, nel 1941, decide di arruolarsi, insieme al suo amico e mentore Bat Barlington nelle "Tigri Volanti" per combattere a fianco dei cinesi contro

gli invasori giapponesi, trasferendosi così in Estremo Oriente. È proprio durante una di queste incredibili battaglie che Jerry viene catturato guadagnandosi da un crudele ufficiale giapponese il soprannome di *Mister No*, a causa dell'orgogliosa ostinazione che dimostra nel rifiutarsi di obbedire agli ordini dopo essere stato fatto prigioniero. Si fa poi notare per la sua abilità e il suo coraggio anche dopo essere stato arruolato a forza nell'aviazione statunitense combattendo prima nelle Filippine e poi cadendo nuovamente prigioniero dei giapponesi. Jerry fuggirà, già profondamente segnato, e desideroso di vendicarsi. Una vendetta effimera perché, nel 1942, si ritroverà di nuovo a combattere, questa volta sul fronte del Pacifico, salvo poi essere trasferito fra il 1942 e il 1943 proprio in Italia dove il gusto per l'avventura e l'esotico inizia a concretizzarsi, e dove tornerà per risolvere un mistero nel 1948. Dopo un'ultima pericolosa missione dietro le linee nemiche, una volta congedato, per Jerry inizia un altro periodo "on the road" nell'America fra il 1946 e il 1947. Ritornato dopo molti anni nella sua New York, Jerry la trova cambiata e un luogo quasi inospitale per lui e per il suo sguardo anticonformista e critico sulla realtà. Dopo un ultimo tentativo di trasferirsi al nord, Mister No dice definitivamente addio alla civiltà e intorno al 1950 arriva in Brasile dove acquista un vecchio Piper. Direzione? Manaus, l'idea è quella di esplorare l'Amazzonia e fare da guida a scapestrati avventurieri e ignari turisti. Mister No si configura subito come l'antieroe per eccellenza. Sin dalle sue origini infatti notiamo una indole tribolata del personaggio che lo portano a vivere le sue avventure in un luogo esotico (con buona pace dell'amore del suo stesso creatore per quei luoghi) ma soprattutto ad aderire ad una condotta etico-morale molto più grigia dei suoi "colleghi". Ama le donne, ama bere e ama cacciarsi nei guai a causa della sua indole generosa e della sua insofferenza per le ingiustizie. Il volume ha il merito di evidenziare due aspetti del personaggio. Il primo è legato al taglio più diretto, quasi crudo, e più drammatico delle avventure di Jerry Drake mentre il secondo è la totale assenza di quella "spalla" presente in quasi tutti gli eroi firmati Sergio Bonelli, in arte Guido Nolitta. *"Io sono Mister No"* rende onore a un'icona del fumetto italiano e vorrebbe dare il via a una più che dovuta riscoperta di questo eroe, della sua storia e dei suoi magistrali autori.

FUMETTO DEL MESE: DICEMBRE 2024



Cominelli, Mauro
I giorni dell'impero
(2020)
Fumetti per ragazzi
Segn.: BRLF 3441

«Qui vi è amore che dal cuore ha origine e l'amore è una forza... una forza immensa!» (Gianni De Luca)

La pubblicazione de *I giorni dell'Impero* di Mauro Comminelli e Gianni De Luca da parte di Nicola Pesce Editore è un piccolo grande evento: prima di questa edizione non esisteva infatti un volume che raccogliesse le avventure di Fabio Strabone e della gallica Elisa. Apparsa come serie nei primi mesi del 1993 su *Il Giornalino*, questa incredibile storia iniziata nel 1990 restò incompiuta a causa dell'improvvisa morte dell'autore il 6 giugno 1991, e uscì quindi postuma. Nessun disegnatore volle mai portarla a termine, per evitare il paragone con il grande maestro. Oggi però, grazie alla dedizione dell'editore, è tornato a vivere uno dei capolavori dispersi non solo dell'arte di Gianni De Luca, ma del fumetto mondiale¹.

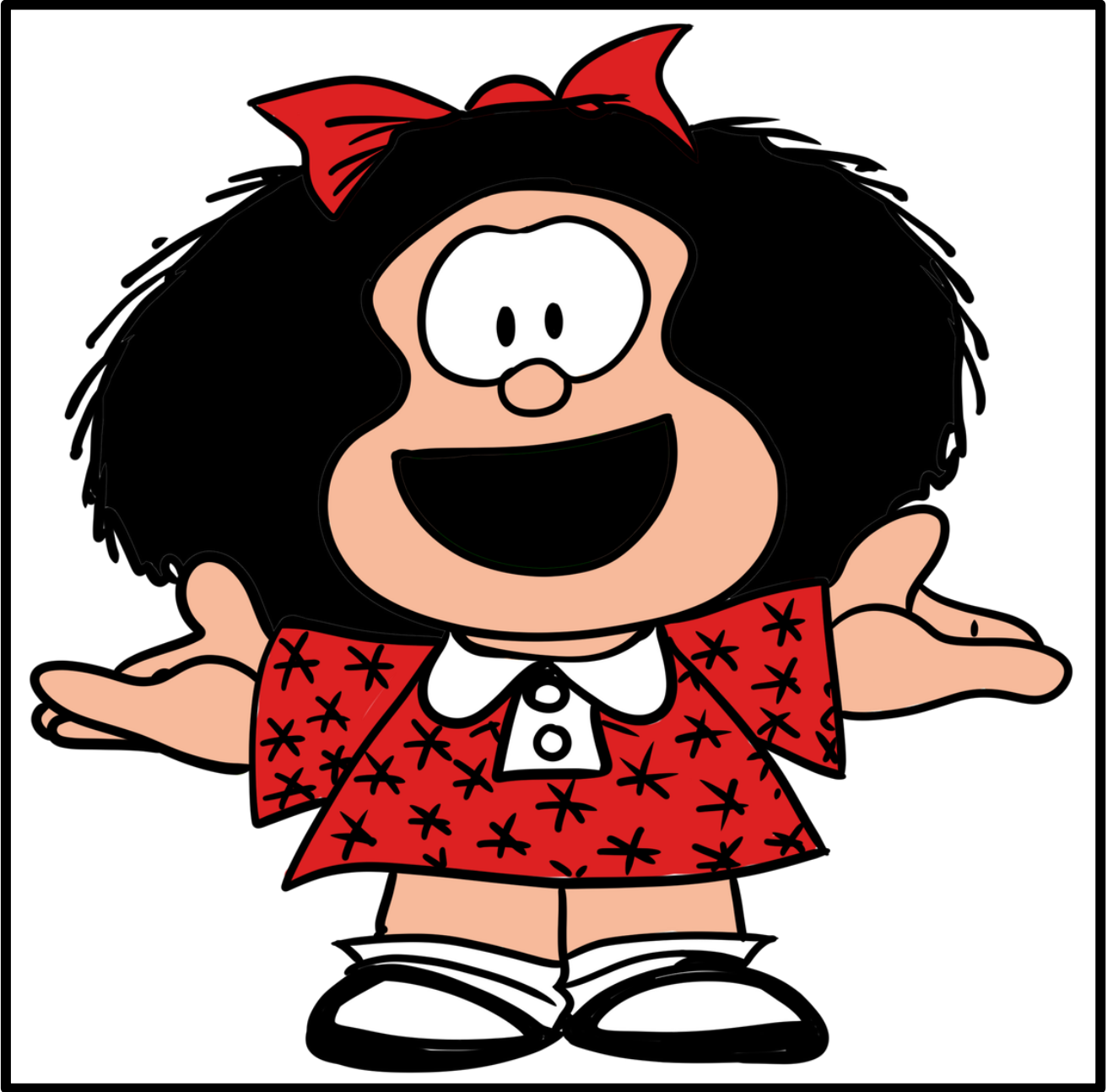
I giorni dell'Impero fu un sentito omaggio al cinema e alla letteratura ma soprattutto un romanzo di formazione e un'apologia del messaggio universale del cristianesimo. Tra le fonti c'era sicuramente il *Quo Vadis?* di Henryk Sienkiewicz, ma il tutto era ambientato in un momento aurorale del messaggio cristiano. Siamo infatti nel 34 d.C., quasi subito dopo la crocifissione e la resurrezione di Cristo – non erroneamente 30 anni dopo come indicato nella prefazione al volume – e nel forte romano di Argentoratum, il centurione Strabone è condannato a morte per tradimento. A migliaia di chilometri di distanza, Flavio, il figlio di Strabone, ancora all'oscuro dell'esecuzione del padre, trascorre la giornata in compagnia dei suoi amici sulle rive del Tevere. La notizia giunge velocemente nella suburra romana, e la situazione precipita: Flavio vede sua madre, Livia Strabonia, morire di crepacuore, e ormai

orfano decide di recarsi in Gallia per riabilitare il nome di suo padre. È il prodromo di un viaggio lungo le provincie dell'Impero romano, che vedrà il nostro giovane eroe intrecciare le strade di Elisa, di ritorno a Lione dalla sua famiglia, dopo anni di prigionia, e il misterioso giudeo Nicodemo. Quest'ultimo ha con sé uno scrigno di legno da cui non si separa mai. Lungo il viaggio in nave verso Marsiglia, scopriremo che all'interno è custodita una delle reliquie più importanti del cristianesimo: la sindone, il sudario in cui fu avvolto il corpo di Cristo dopo la crocifissione. È intorno a questa reliquia che si addensano gli interessi dei sommi sacerdoti e del tribuno Quinto Ennio, di stanza proprio a Argentoratum. Di là in poi, gli eventi montano e si susseguono con velocità.

Il disegno-pensiero di De Luca era un movimento sinfonico, che contemplava simultaneamente ogni elemento dandogli un posto di rilievo in una macchina narrativa. Anche nella piega barocca il disegnatore non dimenticava mai di avere davanti a sé dei lettori, di essere un narratore dalla voce particolare e unica. Lo dimostra l'attenzione dedicata ai balloon e al lettering. Le tavole, in bianco e nero di questa edizione (in origine su *Il Giornalino* furono pubblicate a colori) si avvicinano alla cifra presente nell'ultima storia de *Il Commissario Spada*. Il chiaroscuro si intensifica, grazie a un lavoro di retinatura, spugnatura e puntinatura impressionante che porta il disegno alla soglia di un drammatico ed estremo iperrealismo. La tecnica adottata da De Luca per ottenere tali effetti rimane purtroppo un mistero: sappiamo soltanto che si basava sull'uso di mascherature da applicare progressivamente sulla tavola. Nasce così un'opera della Nona Arte che, seppure purtroppo incompiuta, dimostra una forza e un valore che se volessimo definire con pieno criterio il romanzo grafico, potremmo utilizzare le sue pagine¹.

«Gianni De Luca è stato uno dei più importanti disegnatori italiani, il più innovativo, quello che continuava a studiare anche quando avrebbe potuto farne a meno.» (Luigi Bernardi)

1) <https://fumettologica.it/2020/09/giorni-impero-de-luca-npe-recensione/>



La Noma
Arte Racconta



ZAP!

**Buona lettura
con i grandi fumetti della
Biblioteca cantonale di Locarno!**