

## Il destino dei gemelli

1895: cinque anni all'inizio dell'ultimo secolo del secondo millennio. Un secolo di guerre e di trasformazioni inarrestabili della società umana. Un secolo di morte e di innovazione. Un secolo di tragedie e di meraviglie. E proprio di queste ultime vogliamo parlare perché a distanza di pochi mesi l'uno dall'altro in quel fatidico 1895 venivano alla luce due gemelli: il primo nel maggio di quell'anno sulle pagine del "New York World" di Joseph Pulitzer, sotto forma di uno strano bambino calvo vestito di un pastrano giallo sul quale comparivano scritti i suoi pensieri e le sue parole; il secondo nel tardo dicembre di quello stesso anno a Parigi, quando due fratelli francesi decisero di mostrare al pubblico affascinato una serie di immagini in movimento intitolate *Uscita dalle officine Lumiere*. Erano nati ed emettevano i loro primi vagiti il fumetto e il cinema, le nuove muse del XX secolo. Non ci sarebbe voluto poi molto ad accorgersi di quanto complementari sarebbero state queste due arti della visualizzazione e soprattutto del movimento, "statico" nell'una, "dinamico" nell'altra. Grandi registi e semplici mestieranti hanno utilizzato sovente la tecnica dello *storyboard*, cioè la resa grafica di una sequenza, disegnata in vignette e poi ricostruita su pellicola in base alle indicazioni di montaggio (citiamo tra i tanti Hitchcock, Kubrick, Kurosawa, che addirittura usava dipingere ciò che poi sarebbe divenuto un fotogramma) e soprattutto molti registi e sceneggiatori di nome al giorno d'oggi vengono proprio dal mondo del fumetto o a questo devono gran parte del loro potenziale visivo (un nome sopra tutti, quello di Sam Raimi, l'autore di cinema più "fumettistico" attualmente sulla piazza, uno dei pochissimi ad essere riuscito a dare lustro e pregio al termine di film-fumetto, sovente utilizzato per indicare produzioni di scarso contenuto e alta spettacolarità), senza contare il fatto che gli stessi animatori in *computer-graphics* sono necessariamente a loro volta dei "disegnatori". Finita ormai l'epoca in cui il fumetto era considerato una sorta di "cinema povero", là dove era più facilmente riproducibile su carta "l'effetto speciale" cinematografico (un mostro gigantesco, mondi lontani), oggi è addirittura passato di categoria, diventando mezzo privilegiato e fecondo di ispirazione per le immagini più spettacolari e originali offerte dal grande schermo. Ora chi ama i fumetti ha l'occhio per comprendere meglio i meccanismi di ripresa, di composizione dell'immagine e di narrazione del cinema, chi opera in questo settore non di rado deve alle ardite visualizzazioni dei fumetti le immagini più nuove e originali della settima arte, entrambi sono un passo

avanti rispetto ad altri nella comprensione del mondo che ci circonda. Fumetto e cinema sono scuole l'un per l'altro, forse le più autorevoli nell'insegnamento del narrare per immagini, fortemente connotate di proprio ma anche in grado di fondersi armoniosamente e di interagire. Accomunati da una medesima volontà di raccontare per immagini, questi due gemelli nel corso dell'intero secolo scorso si sono separati, ricercati, ritrovati per poi perdersi nuovamente, rincorsi l'un l'altro fino a giungere in quest'ultimo periodo a una vera e propria simbiosi, se si pensa a quanti film di grande successo di questi ultimi anni traggano la propria origine da racconti a fumetti (che oggi hanno generato anche una nuova definizione di se stessi più colta, quella di *graphic-novels*, di "romanzi per immagini", che per quanto lecita giammai sostituirà quella, molto più amata, di "fumetto"). Ed è proprio da questa constatazione che prende le mosse il presente lavoro, frutto di una lunga e laboriosa ricerca da parte di quattro appassionati di entrambi i media, che dopo essersi cimentati precedentemente con altri generi del cinema fantastico, sono approdati con entusiasmo anche a questo progetto. Partendo dai primordi del cinema e correndo attraverso molte tappe fino al grandissimo successo attuale del *cinecomix*, il presente volume racchiude centinaia di pellicole, divise nelle diverse e note tipologie cinematografiche, che rappresentano il passaggio degli eroi di carta (e talora di cartone, visto che ci siamo concessi alcune deroghe anche per i personaggi più noti dei cartoni animati) sul grande e piccolo schermo. Attraverso tutti i generi e tutti i continenti (abbiamo citato tra le altre pellicole australiane, asiatiche, sudamericane) vi porteremo passo passo alla scoperta di personaggi famosi e non molto conosciuti, di eroi dello schermo che in realtà nascono sulla carta e di celebrità del fumetto che invece non sono state in grado di bucare lo schermo. Dal muto al *dolby surround*, dai caserecci effetti speciali dei *serial* degli anni Trenta fino alla perfetta *computer graphics* del nuovo millennio, dai pochi centimetri di pelle esposta delle *sexy* eroine della giungla anni Quaranta alle colleghe molto più discinte (al limite del porno) degli anni Novanta, la nostra cavalcata ci porterà a toccare l'arrivo sullo schermo di Flash Gordon, dell'Uomo Ragno, di Sheena, di Valentina, del Signor Bonaventura, di Asterix e di centinaia di altri eroi usciti dalle vignette. Si parte con le prime commedie del periodo immediatamente successivo al primo conflitto mondiale, per passare attraverso i *serial* degli anni Trenta e Quaranta, alle commedie degli anni Cinquanta, al *boom* del cinema italiano e turco degli anni Sessanta e Settanta, per l'arrivo in massa al cinema dei super-eroi, dapprima con Superman e poi con Batman, alla

fine degli anni Settanta e in seguito sul finire degli anni Ottanta, attraverso il variegato decennio successivo, fino ad arrivare agli anni Duemila, con una vera e propria invasione di titoli, non solo super-eroistici, spesso perfino con pellicole che pur non essendo tratte da un fumetto ne ricalcano volontariamente gli schemi, per creare sullo schermo quello che autori e disegnatori ottengono sulla pagina bianca attraverso le vignette. E' il caso di *Darkman*, del citato Raimi, programmatico film-fumetto nella sua migliore accezione, di *Unbreakable*, forse il miglior film del celebrato regista di origine indiana M. Night Shyamalan, che offre allo spettatore la genesi di un super-eroe, con motivazioni del tutto assurde per chi non sia un lettore di *comics*; oppure di *Ultraviolet*, altro veicolo fantascientifico per le grazie di Milla Jovovich, che nei titoli di testa ci presenta la protagonista come derivante da un fumetto (cosa non vera, nonostante il fatto che anche alcuni critici ci abbiano creduto nelle loro recensioni – un espediente simile era stato usato nel film *Le avventure di Buckaroo Banzai nella Quarta Dimensione*). Ci sarà scappato forse qualcosa, soprattutto nel *mare magnum* di riduzioni cinematografiche ispirate a fumetti in arrivo oggi sugli schermi o direttamente nell'*home video*, ma crediamo che si tratti proprio di un minimo che non influenzerà il valore portante di questo volume.

Abbiamo considerato doveroso cercare di portare un contributo allo studio di un filone in forte ascesa nel cinema mondiale, finora soltanto accennato in altri lavori del passato (vogliamo ricordare almeno lo staff di “Nocturno Cinema”, eccellente rivista di genere, che contiene al suo interno la rubrica “Cinecomix” dedicata proprio al cinema derivato da fumetti, ed autori qualche anno fa di un ottimo speciale sul tema). Speriamo di esservi riusciti e invitiamo perciò i lettori a seguirci in questa rutilante sarabanda tra strisce, *ballons* e *frames*, tra eroi ed eroine in costume e non, tra folli avventure dove tutto è possibile, tra poderosi “Ka-Boom!”, “Thud!”, “Crack!” e mirabolanti effetti speciali, per scoprire quanto poco le linee chiuse di vignette e fotogrammi siano state in grado di confinare sfarzosi mondi infiniti e in perenne movimento.

Michele Tetro

## Sommario

Introduzione

Il comico (Luca Somigli – Roberto Chiavini)

Marachelle di carta: i film per ragazzi (Roberto Chiavini)  
I mille mondi dell'avventura (Luca Somigli – Roberto Chiavini)  
*Western*: un mito americano in salsa europea (Luca Somigli)  
Guardie e ladri (Luca Somigli – Roberto Chiavini)  
*Star Balloons*: la fantascienza dalle vignette ai *frames* (Michele Tetro)  
Superman e i suoi fratelli: i super-eroi della DC Comics (Luca Somigli)  
*Marvel on screen*: i super-eroi problematici (Michele Tetro)  
La terza strada: gli eroi indipendenti (Roberto Chiavini)  
Nuvole minacciose: *l'horror* (Roberto Chiavini)  
Oh, che bella guerra (Roberto Chiavini)  
Il fascino della sensualità (Roberto Chiavini)  
Storie di tutti i giorni: il fumetto d'autore (Luca Somigli)  
*I manga*: il Giappone sul grande schermo (Andrea Lazzaretti)  
Schede dei film principali

## **IL CINEMA DI FUMETTI**

Dalle origini a *Superman Returns*

Di Roberto Chiavini, Andrea Lazzaretti, Luca Somigli, Michele Tetro

Gremese Editore, euro 25.00