

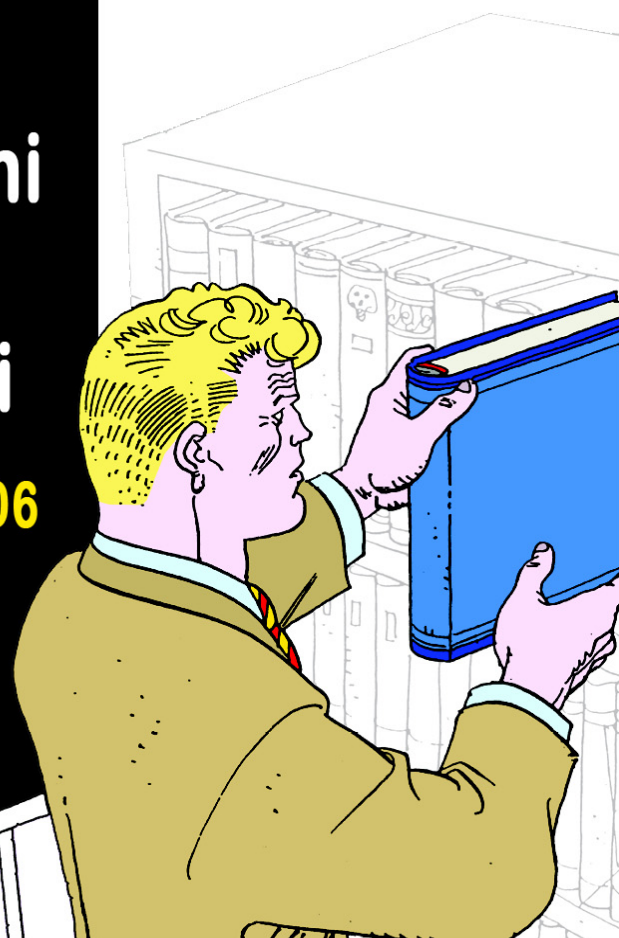
Collana  
Scritture Metropolitane

# LA NONNA ARTE

IL FUMETTO  
ALLA RISCOSSA

di  
Antonietta Furini  
Rita Rimondini  
Franco Spiritelli

1° edizione maggio 2006



La collana di e-book **Scritture Metropolitane** nasce dalla collaborazione tra il **Servizio biblioteche del Comune di Modena** e **Kult Virtual Press** e si propone di incoraggiare e promuovere la creatività e la comunicazione attraverso la scrittura e l'illustrazione.

Il progetto è rivolto principalmente ai giovani autori, ma coinvolge anche scrittori professionisti che aderiscono all'iniziativa accogliendone gli obiettivi di apertura, condivisione e scambio di contenuti ed esperienze.

I volumi sono distribuiti gratuitamente su internet all'indirizzo [www.comune.modena.it/biblioteche/holden](http://www.comune.modena.it/biblioteche/holden)

Info e contatti:

<http://www.comune.modena.it/biblioteche/holden>

[zonaholden@comune.modena.it](mailto:zonaholden@comune.modena.it)

Referente del progetto:

**Walter Martinelli**

Responsabile biblioteche decentrate del Comune di Modena

tel.: 329.6508160

[walter.martinelli@comune.modena.it](mailto:walter.martinelli@comune.modena.it)

La Nona Arte, di Antonietta Furini, Rita Rimondini e Franco Spiritelli

Collana: **Scritture Metropolitane**

Maggio 2006 Prima edizione in formato e-paperback

Edizioni Kult Virtual Press - [www.kultvirtualpress.com](http://www.kultvirtualpress.com)

Responsabile editoriale Marco Giorgini, Via Malagoli, 23 - Modena

Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.5

# La NONA arte

il fumetto alla riscossa

*di Antonietta Furini, Rita Rimondini  
e Franco Spiritelli*



# Indice

Nota introduttiva

La nona arte

Introduzione

Fumetto, 741.5

Storia del fumetto

Bibliografia

Sitografia

## Nota introduttiva

Questo e-book è la versione 'digitale' della guida realizzata in occasione dell'allestimento della mostra *La N9na arte, il fumetto alla riscossa* (vedi enti promotori e realizzazione).

La presenza della mostra alla biblioteca Crocetta di Modena (20 marzo-29 aprile 2006) è stata l'occasione per incontrare Franco Spiritelli, uno dei curatori della mostra, e per invitarlo a partecipare a uno degli incontri di Scritture Metropolitane (12 maggio 2006) dedicato al fumetto.

Nello spirito e nella tradizione di Scritture Metropolitane, abbiamo pensato di pubblicare la guida al fumetto in versione e-book.

Il testo propone in versione integrale il contenuto della guida e la bibliografia aggiornata, a cui abbiamo aggiunto, in appendice, una sitografia a tema.

Il 'progetto editoriale', condiviso con Franco Spiritelli, prevede un aggiornamento periodico (indicativamente a scadenza quadrimestrale) della bibliografia.

Per questo motivo in copertina verrà riportato il numero dell'edizione e la data di pubblicazione.

*Buona lettura!*

# LA NONA ARTE

## IL FUMETTO ALLA RISCOSSA

le scuole, i personaggi, gli autori  
dalle origini ai giorni nostri, in Italia e all'estero

*a cura di*

Antonietta Furini, Rita Rimondini, Franco Spiritelli

*Enti promotori*

Sistema Bibliotecario "Valle dell'Idice"

(Budrio, Castenaso, Loiano, Medicina, Molinella, Monghidoro,  
Monterenzio, Ozzano Emilia, Pianoro, San Lazzaro di Savena)

IBC-Soprintendenza per i beni librari e documentari

della Regione Emilia-Romagna

Ufficio Istituti Culturali della Provincia di Bologna

*Progettazione, organizzazione e coordinamento*

Antonietta Furini (Biblioteca di Molinella)

e Rita Rimondini (Biblioteca di Castenaso)

*Progetto espositivo*

Franco Spiritelli

*Collaborazione al Progetto Espositivo e Allestimento*

Zeno Orlandi (IBC-Soprintendenza per i beni librari)

*Progetto grafico del volume a stampa*

Alessio Bontà

*Catalogo*

Antonietta Furini, Rita Rimondini e Franco Spiritelli

*Collaborazione redazionale*

Miranda Marmi

*Bibliografia*

Centro Fumetto "Andrea Pazienza" di Cremona, Franco Spiritelli  
aggiornamento del maggio 2006 curato da Franco Spiritelli e Filippo  
Bergonzini

*Ringraziamenti*

Patrizia Bedosti (Biblioteca di Pianoro)  
Luisa Biavati (Ufficio Cultura, Comune di Castenaso)  
Andrea De Maria (Biblioteca di Loiano)



## PRESENTAZIONE

"Sono tutti potenziali fruitori di biblioteche e comunque sono tutti acquirenti di libri" ha affermato, riferendosi ai suoi lettori, il creatore di Martin Mystère, in una intervista di alcuni anni fa. Trovare lettori 'forti' tra il pubblico del fumetto non è una sorpresa; gli albi a fumetti sono da alcuni decenni oggetto di ricerca pure nelle aule accademiche e beneficiano di un'attenzione assidua e penetrante da parte di studiosi dell'illustrazione e di scrittori rinomati, tra i quali basti citare Umberto Eco.

Anche se l'ostilità di tipo pedagogico nei confronti del fumetto è cessata da tempo e ormai nessuno mette in discussione l'efficacia comunicativa della "narrativa disegnata", va tuttavia riconosciuto che tale forma di linguaggio non è adeguatamente rappresentata nella maggioranza delle biblioteche pubbliche. Il principale canale di diffusione del fumetto è infatti tuttora costituito dall'edicola piuttosto che dalla biblioteca. D'altronde la letteratura popolare, complessivamente intesa, ha sempre goduto di scarsa considerazione nell'ambito bibliotecario per quanto concerne sia la politica delle acquisizioni, sia la prassi conservativa.

Eppure la biblioteca pubblica non può ignorare il rilevante successo riscosso dai fumetti presso una vasta cerchia di persone e la contrapposizione, alquanto diffusa fra i bambini e gli adolescenti, tra il piacere della lettura delle vicende degli eroi e dei personaggi che popolano questo universo fantastico e la noia di dover leggere un libro per esigenze scolastiche.

La consapevolezza dell'importanza del ruolo della lettura di svago per lo sviluppo della creatività, l'educazione individuale e l'allargamento dei lettori ha determinato l'immediata e convinta adesione della

Soprintendenza per i beni librari al progetto espositivo "La Nona Arte" proposto dal sistema bibliotecario "Valle dell'Idice".

Si tratta di una mostra itinerante di albi e tavole che fin dalla sua ideazione presenta una solida base per la buona riuscita, essendo il frutto dell'iniziativa congiunta di una rete di biblioteche comunali (Budrio, Castenaso, Loiano, Medicina, Molinella, Monghidoro, Monterenzio, Ozzano Emilia, Pianoro, San Lazzaro di Savena) che insistono in un'area del territorio bolognese caratterizzata da alcune esigenze comuni. I bibliotecari del sistema - che hanno già una lunga e fattiva consuetudine alla collaborazione - sapranno senz'altro valorizzare l'evento stimolando una riflessione critica sull'articolata produzione dei fumetti. Il catalogo, corredato da una preziosa bibliografia, rappresenta un utile strumento per ulteriori approfondimenti che travalicano il momento espositivo. I laboratori e le altre attività conciate costituiranno altresì una felice occasione per promuovere la lettura e per far conoscere meglio i servizi bibliotecari e stimolarne l'uso.

Si aggiunga che il fumetto sfugge a uno dei più noti difetti delle mostre bibliografiche, ossia la prevalenza del testo rispetto all'illustrazione che rende sovente faticosa, o quanto meno monotona la visione da parte del pubblico. La freschezza inventiva e la rilevanza visuale dei più significativi fumetti possono invece esercitare un notevole impatto anche sui visitatori più distratti o frettolosi.

Non resta che formulare l'augurio che "La Nona Arte" con la complicità di Martin Mystère, appassionato di libri e assiduo frequentatore di biblioteche, favorisca una lettura più avvertita dei fumetti e stimoli diversi percorsi di lettura in biblioteca a tanti nuovi lettori.

***Rosaria Campioni***  
*Soprintendenza per i beni librari e documentari della Regione*  
*Emilia-Romagna*

## FUMETTO, 741.5

"Il fumetto non è un genere! È un linguaggio!" continuano a ripetere gli esperti ai bibliotecari, che, per deformazione professionale, sono abituati a ragionare per generi e per classi: "Fumetto, 741.5."

E' il posto che riserva la C.D.D. (Classificazione Decimale Dewey) ai fumetti, considerandoli una categoria artistica. In questo modo si prende in considerazione solo uno degli aspetti caratteristici del Fumetto, quello grafico, trascurando così completamente l'altro aspetto, quello letterario. Da qui nasce l'equivoco di partenza che rende così difficoltosa la collocazione del Fumetto in biblioteca: quando diciamo che è un genere, in realtà intendiamo dire che, almeno concettualmente, andrebbe classificato fra la letteratura o perlomeno intendiamo sottolineare che classificandolo fra le arti, si trascura un aspetto rilevante: il Fumetto è nato anche per essere letto! Se è vero infatti che considerarlo un genere narrativo è limitativo perché in realtà si tratta di un linguaggio grafico-letterario nuovo, è vero anche che, considerandolo soltanto un disegno, sia pure artistico, si perde la sua funzione di espressione letteraria.

Da queste riflessioni sono partiti i bibliotecari della "Valle dell'Idice" con l'intento principale di ribadire il valore letterario di un genere (in questo caso si conceda il termine) ancora considerato secondario, almeno nelle biblioteche tradizionali, avvertendo l'esigenza di incrementare e valorizzare la sezione fumetti generalmente scarsa, poco visibile e ancor meno fruibile.

Al contempo si è delineata un'altra finalità di questa mostra: quella di avvicinare alle biblioteche coloro che amano quest'arte, con la

speranza di raggiungere un pubblico potenziale, quello degli adolescenti e dei giovani adulti che solitamente non frequenta la biblioteca se non per ottemperare ad obblighi scolastici. L'obiettivo è quindi quello di sganciare l'immagine della biblioteca dallo stereotipo che tende ad identificare la cultura soltanto con ciò che è scritto, considerando secondario ciò che è ad esempio disegnato, filmato o su supporto audio. A questo proposito il Fumetto, che per sua natura racchiude in sé due forme d'arte, la letteratura e il disegno, e che costituisce una lettura privilegiata, a volte l'unica, di alcune fasce giovanili, è apparso lo strumento ideale per veicolare un'immagine nuova della biblioteca 'giovane' e per i giovani, aperta ad ogni forma d'arte e di cultura. Individuate le finalità e identificati gli obiettivi, si è trattato di coordinare a livello di zona l'iniziativa nelle sue fasi operative e organizzative.

Grazie al contributo di validi esperti del settore, in particolare di Franco Spiritelli, si è cercato dapprima di acquisire un'ampia ed esaustiva bibliografia sul Fumetto contemporaneo e classico, italiano e straniero, che potesse servire sia come base per la formazione di una ricca e articolata sezione fumetti delle singole biblioteche sia per il reperimento di albi che, diventando oggetto espositivo principale della mostra, potessero essere visti, toccati e letti. Successivamente, dalla bibliografia sono state selezionate le tavole più significative e rappresentative di ogni sezione per riprodurle sui pannelli espositivi. Il progetto grafico e la comunicazione hanno come protagonista Martin Mystère, il detective dell'impossibile, che per la sua nota e inveterata frequentazione di biblioteche e archivi, è sembrato fra i tantissimi personaggi dei fumetti, il *testimonial* più adatto per questa iniziativa. La mostra, nata come progetto in-teribliotecario e pensata anche per rendere visibile il lavoro collettivo che da anni viene svolto in questo sistema, avrà carattere itinerante e verrà allestita, per

soggiornarvi circa un mese, in ognuna delle dieci biblioteche della zona. Contestualmente si è anche pensato di affiancare ai singoli allestimenti una serie di iniziative culturali, rivolte all'utenza libera e a quella scolastica, quali incontri con autori/disegnatori, laboratori sulla tecnica del fumetto, proiezioni di fumetti 'recitati', tavole rotonde con esperti del settore, allo scopo di conoscere meglio e in tutte le sue sfaccettature il mondo affascinante, divertente e significativo del Fumetto. Tutto ciò è stato possibile grazie alla fiducia accordata ai bibliotecari dalle rispettive Amministrazioni Comunali, al contributo economico dell'Assessorato alla Cultura della Provincia di Bologna e all'apporto della Soprintendenza regionale, la quale, avendo creduto fin dall'inizio nel valore della proposta culturale, ha fornito grazie alla sua esperienza, un supporto materiale e organizzativo essenziale per la buona riuscita dell'evento.

## **Il Fumetto nei vari paesi si chiama:**

Argentina: **historieta** (storiellina)

Brasile: **quadriños** (quadretti, in riferimento alle vignette)

Francia-Belgio: **bande-dessinée** (striscia disegnata)

Giappone: **manga**

Italia: **fumetto** (già “filatterio” per le “bende” che uscivano dalla bocca dei personaggi, poi ”fiatini”, perché il dialogo sembrava alitato dalle figure)

Spagna: **tebeo** (da TBO che viene considerata la prima rivista a

fumetti locale

USA: **comics** (anche come **funnies**).

La storia del Fumetto che segue è, per forza di cose, una sintesi degli eventi principali svoltisi nell'arco di oltre un secolo, e pertanto non può essere considerata esaustiva. Quanti fossero interessati ad approfondirla possono fare riferimento alla bibliografia proposta in conclusione.

## **LA NONA ARTE**

### **breve storia del fumetto**

Il termine "nona arte" (quelle classiche sono sette, l'ottava è il cinema) attribuito al fumetto si deve a Claude Beylie che lo usa in un articolo del 1964, *"La bande dessinée est-elle un art?"* ("Il fumetto è un'arte?"). Pochi mesi dopo comincia l'uscita sulla rivista settimanale di fumetti *Spirou* di una serie di articoli dal titolo *"Cronache della 9ª arte"*, in cui Morris, l'autore di *Lucky Luke*, e Pierre Vankeer presentano i classici del fumetto. Nel 1971 l'editrice Christian Bourgois pubblica un libro di Francis Lacassin (allora titolare di un corso sulla storia dell'estetica del fumetto alla Sorbona) che diviene il manifesto del fumetto: *"Per una nona arte, il fumetto"*, senza ritenere di dover giustificare o spiegare l'appellativo che considerava come definitivamente accettato. Noi, ovviamente, non possiamo che essere pienamente d'accordo.

### **CHE COS'È IL FUMETTO**

Da oltre un secolo il Fumetto fa parte della vita quotidiana di gran parte della popolazione del pianeta. Il messaggio che trasmette qualunque opera a fumetti è di solito di facile comprensione, questo perché i codici su cui il Fumetto si basa sono quasi tutti di tipo istintivo, elementari per chi sappia leggere. Ciò, ovviamente, è dovuto alla componente letteraria, quella 'scritta' delle opere. Snobbato o osteggiato dalle istituzioni culturali, relegato nel campo delle letture

per ragazzini con poca voglia di studiare, o di adulti con poca voglia di crescere, il Fumetto ha subito per lungo tempo l'ostilità di molte categorie sociali che non ne conoscevano nemmeno bene le caratteristiche ed i contenuti. Solo nel corso degli ultimi tre decenni la situazione va gradualmente cambiando: si moltiplicano gli studi semiologici e filologici, le tesi di laurea, i saggi, le esposizioni. Ma per gran parte del pubblico esso resta una lettura disimpegnata e divertente, senza troppe pretese, il che per certi versi è anche vero.

Il Fumetto non è un genere narrativo, bensì un *linguaggio* che, pur essendo inizialmente figlio di altri due linguaggi, la letteratura e la pittura, diventa ben presto un'altra cosa, un linguaggio assolutamente nuovo con sue specifiche peculiarità, con un suo vocabolario e una sua sintassi che, per la sua diffusione diviene anche un *medium*, ovvero un mezzo di comunicazione di massa. Esistono molte definizioni di Fumetto, ma tutte, o quasi tutte, prestano il fianco a qualche critica poiché il Fumetto, nella sua natura di linguaggio, possiede moltissime sfaccettature.

Accettando, fra le tante, la definizione articolata ma completa di Spiritelli e Squizzato, possiamo dire che il Fumetto è "un tipo originale di comunicazione in cui l'elemento narrativo (una storia, eventualmente - e solitamente - inclusiva di dialoghi), strutturato in sequenze, si raccorda e si esprime funzionalmente mediante l'elemento grafico costituito da pittogrammi (le immagini e i grafismi). Inoltre gli apparati di produzione e di distribuzione di cui si avvale, interagiscono col medium stesso." Dunque una narrazione disegnata, cioè basata su una storia da raccontare che necessita di immagini, suddivise in vignette - con o senza bordo - legate tra loro da una sequenza il cui scopo è raccontare una storia.

## **ALCUNI CENNI STORICI**

C'è chi sostiene che sia nato in America e chi in Europa. Chi lo fa risalire alla prima apparizione di *Yellow Kid* (1895) e chi invece alla comparsa nello stesso fumetto dei primi balloon (1896). C'è chi ne attribuisce la paternità al disegnatore svizzero Rodolphe Töpffer (1799-1846), chi si rifà alle vetrate delle cattedrali francesi che accostavano le figure con listelli di piombo formando delle vignette 'ante litteram', chi agli arazzi di Bayeux, chi ancora alla Colonna Traiana, alle ceramiche della Grecia Antica, ai geroglifici e perfino ai graffiti rupestri di Lascaux...In realtà, se si accetta il presupposto che il Fumetto sia un mezzo di comunicazione di massa, allora dobbiamo escludere le opere prodotte quando la maggior parte della gente era ancora illetterata e a poterne fruire era solo un'esigua minoranza: la maggior parte della gente non sapeva leggere e dunque non poteva fruire compiutamente del messaggio. Roman Gubern (*Il Linguaggio dei comics*, Milano, 1975) sostiene inoltre che "... la differenza tra i fumetti e i loro presunti antecedenti storici riguarda non solo i loro livelli quantitativi di diffusione, ma anche i decisivi fattori formali derivanti dal condizionamento dello spazio disponibile e dalla conseguente economia estetica, come tante altre esigenze tecniche ed industriali proprie della loro natura giornalistica".

Dunque le esigenze della pubblicazione sui quotidiani (cioè i limiti cui i primi autori si trovarono di fronte nel loro lavoro) contribuirono a creare le regole del Fumetto."Quindi" conclude Gubern "è importante affermare in maniera chiara e inappellabile che i fumetti, pur essendo sintesi e perfezionamento di procedimenti narrativi anteriori, figurativi o figurativo-letterari (come le serie di Gustave Doré o di Wilhelm Bush e il cartoon politico anglosassone), acquisirono fin dalla loro nascita un'entità ed una autonomia estetica peculiari grazie al veicolo dell'industria giornalistica ...".

## LA NASCITA

Alcuni studiosi francesi fanno risalire, come si è detto, la nascita del Fumetto al 1840 a Rodolphe Töpffer, ma benché le sue opere possano essere considerate parenti molto stretti del Fumetto, in quanto presentano già la narrazione sequenziale e la divisione in vignette, si tratta soltanto di "protfumetti", poiché il testo ed il disegno sono separati e non formano un corpo narrativo unico. Lo stesso avviene per le opere di altri artisti a lui coevi, Caran D'Ache o Wilhelm Busch (autore di *Max und Moritz*), in cui l'assenza di testo non può e non deve essere confusa con certi fumetti più o meno moderni, i cui autori fanno consapevolmente a meno dei *balloon* e/o della parte scritta.

Il Fumetto è un fenomeno grafico-letterario assolutamente nuovo e originale giunto a maturità nei primi decenni del XX secolo in America, legato al grande sviluppo dei quotidiani e alla titanica lotta fra le varie testate per accaparrarsi nuovi lettori grazie al lancio del supplemento domenicale a colori. Quando si tenta una definizione di Fumetto o se ne cercano le origini all'alba della civiltà, non si deve mai dimenticare che è nato per essere stampato e diffuso in molte migliaia di copie, deve essere immediatamente fruibile e facilmente comprensibile alla maggioranza dei lettori e avere un contenuto avvincente.

## UN PO' DI STORIA

Il primo fumetto nasce in America quando il quotidiano "New York World", per aumentare la propria tiratura, decide di lanciare sul supplemento domenicale a colori i disegni di Richard Felton Outcault: è il 7 luglio 1895. Il protagonista della serie di disegni è uno strano personaggio, un bambino calvo, con le orecchie a sventola, con indosso un camicione. Poiché i tipografi faticano a mettere a regime il colore giallo, approfittano dello spazio più ampio disponibile per

campirlo con quel colore: il camicione del bambino. Che diviene così Yellow Kid, il monello giallo. Le storie, ambientate in un quartiere popolare di New York, consistono soltanto di un grande disegno, ma la necessità di aggiungere dei testi per esprimere pensieri e sentimenti, portano l'autore a scrivere messaggi un po' dovunque: muri, manifesti, insegne e soprattutto sul camicione del protagonista. Soltanto l'anno dopo, nel 1896, compare il primo balloon: a questa data viene fatta risalire la nascita del Fumetto.

## **LE CARATTERISTICHE DEL FUMETTO**

Più di qualunque altra forma di espressione il Fumetto stimola la partecipazione attiva in chi lo fruisce: il lettore è chiamato a intervenire in prima persona, anche se non se ne rende conto, poiché i codici narrativi del Fumetto sono quasi tutti di comprensione istintiva. Accade regolarmente infatti che la narrazione richieda al lettore di completare con le sue esperienze quel che non vede. Per esempio può capitare, nel corso della storia, di incontrare una vignetta senza sfondo, mentre magari nella precedente ve n'era uno dettagliatissimo. È un espediente narrativo volto a porre l'attenzione solo sul personaggio: tocca al lettore ricordarsi dove si sta svolgendo la scena. Tradizionalmente si sostiene che il Fumetto solleciti solo due sensi del lettore: la vista e l'udito. In realtà, facendo leva sul ricordo inconscio delle esperienze citate prima, il coinvolgimento è assai maggiore. I rumori, è noto, vengono resi con le *onomatopee*, parole -inizialmente derivate dalla lingua inglese, ma ormai personalizzate in molti paesi- che hanno lo scopo di far capire a chi legge quando il personaggio parla, canta, sussurra, urla, o di inserire i rumori dell'ambiente che lo circonda. L'uso corretto delle onomatopee fornisce al Fumetto una vera e propria colonna sonora. Odori e gusto: basta poco per richiamare nel lettore il ricordo di un odore nauseabondo, o al

contrario appetitoso. Un personaggio con l'espressione disgustata che con una mano si tura il naso e con l'altra mostra, per esempio, un calzino maleodorante (con tanto di vapori fetenti), risveglia in noi l'esatto ricordo odoroso corrispondente. E a chi non viene fame vedendo i paperi far colazione allegramente quando Paperino sforna le sue proverbiali frittelle mattutine? Oppure, quando Tex entra in un fumoso saloon pieno di cow-boy dalla barba lunga e dagli abiti stazzonati, non ci sentiamo forse soffocare per il fumo, la polvere, il tanfo di vacca e di sudore? E che dire poi del tatto: a volte, sfogliando pagine contenenti scene particolarmente raccapriccianti o disgustose, non vi capita di usare la punta delle dita (per toccarle il meno possibile)?

Il massimo delle potenzialità del Fumetto nei confronti degli altri *media* si raggiunge nella *cesura* (detta anche 'canaletto'), che gli statunitensi chiamano "*closure*": lo spazio bianco tra due vignette. Se usata consapevolmente, può far raggiungere vette altissime di tensione. Suggestire la scena, più che mostrarla, consente al lettore di *immaginare* quel che non vede, completandolo con le proprie esperienze. Così se si tratta di mostrare, per esempio, un mostro, la rappresentazione sarà tanto più efficace quanto più solo suggerita: ogni lettore completerà la situazione proiettandovi le proprie paure, i propri terrori, raggiungendo vertici di angoscia che nemmeno il più bravo dei disegnatori potrebbe mai eguagliare. Esemplifichiamo ulteriormente: un pazzo ha seguito una donna, è riuscito a raggiungerla in casa e l'ha stretta in un angolo. Lei si avvicina brandendo una mannaia.

A questo punto ci sono varie strade possibili:

a) gli autori ci mostrano in dettaglio il pazzo che fa scempio della donna con grandi spruzzi di sangue. Si ottiene una scena *splatter*, più disgustosa che paurosa; b) l'autore ci mostra una scena più discreta:

vediamo più confusamente un braccio armato di mannaia che si solleva, le posizioni dei corpi nell'ombra proiettata contro il muro. L'effetto è meno disgustoso e la tensione maggiore;c) la lotta si svolge fuori campo: l'uomo incombe sulla donna, poi il braccio si solleva, magari seguito da un rumore: Zock! Poi gemiti, urla e rumori. In conclusione non ci viene mostrato lo scempio della donna, ma solo una gamba e un braccio scomposti, mentre l'uomo, in secondo piano, se ne va. Così siamo liberi di immaginare uno svolgimento ed una conclusione atroci quanto siamo capaci di immaginarli. In quest'ultimo modo, più drammatico e coinvolgente, ogni lettore ha immaginato la scena secondo particolari noti solo a lui, rendendola molto più paurosa -per lui- di quanto avrebbe potuto fare qualunque rappresentazione.

Nel fumetto umoristico, tradizionalmente riservato ai bambini, ma che ha al suo attivo parecchie produzioni come i *Peanuts* o *Calvin e Hobbes* (per citare due esempi eclatanti), ci sono anche soluzioni importate dai cartoni animati: un personaggio può ricevere una terribile botta e sfoderare un ciclopico bernoccolo o appiattirsi come una sogliola e tornare normale nella vignetta seguente. Il lettore sa che Paperino può restare sotto un masso e presentarsi alto 20 centimetri, per poi tornare alla normalità, mentre ad Asterix, più realistico, questo non può succedere.

### **ANCORA STORIA: DAILY E SUNDAY**

Abbiamo dunque visto come il Fumetto sia nato nel 1896 sulle pagine dei quotidiani americani. Che effetto facesse ai nostri bisnonni è difficile immaginarlo oggi. Certo la grande pagina a colori doveva avere un impatto esplosivo (ricordiamo che il cinema era ancora in bianco e nero e muto). I fumetti iniziarono a essere pubblicati in tavole grandi, spesso a tutta pagina e a colori, nei supplementi domenicali

(*sunday pages*).

In molti casi però la domenicale copriva solo i due terzi, o i tre quarti, di una pagina, e nella parte superiore veniva aggiunto un personaggio complementare. I fumetti che uscivano quotidianamente in un formato che ricordava una striscia vennero detti *daily strip* (strisce giornaliere), o semplicemente *strip*. Il successo dei fumetti fu tale che gli editori cercarono una formula che rendesse possibile proporli ogni giorno. Scartato il supplemento a colori, troppo costoso, si optò per una successione di vignette in fila che raccontava una breve storia umoristica. L'affermarsi delle *giornaliere* fu lento e la diffusione divenne capillare solo verso gli anni Venti. In breve tempo non ci fu giornale che non avesse la sua sezione a fumetti: durante la settimana si trattava di più *strip* in bianco e nero di personaggi diversi, inizialmente sparse per il giornale, ma in seguito furono raggruppate in una o più pagine. La domenica usciva invece il supplemento a colori (questo variava da 4 a 12 pagine ed era in parte o del tutto a colori, a seconda dei mezzi del giornale). Prima del 1910 i titoli delle serie cambiavano ogni settimana, pur mantenendo gli stessi personaggi. Solo in questo periodo si cominciarono a usare titoli fissi variando il sottotitolo. Parallelamente iniziò anche la tecnica della narrazione a puntate, che permetteva intrecci più complessi e generava maggiore affezione nei lettori. È da questo periodo che inizia ad affermarsi la formula alla base dell'industria fumettistica.

In seguito il grande successo dei fumetti presso il pubblico portò come conseguenza che i quotidiani cercassero di presentarne sempre di più. Per far questo aumentarono il numero delle *strip* per pagina, portandole dalle 8 iniziali a 16, riducendo però le dimensioni di ogni vignetta. Come risultato gli sfondi divennero sempre più scarni e sintetici. Soprattutto le serie avventuroso-realistiche subirono un grave colpo nell'effetto estetico, perché il *balloon* non poteva essere ridotto

più di tanto, per non penalizzarne la leggibilità. Anche le domenicali subirono l'affollamento di più serie e così la tavola fu ridotta prima a un terzo, e poi a un sesto di pagina, con tragici effetti artistici, le cui conseguenze si scontano ancora oggi.

## **AUTORI E PERSONAGGI**

I primi autori erano pagati benissimo. I giornali se li litigavano letteralmente e pertanto la professione di autore di fumetti divenne molto ambita e attirò fior di disegnatori. Oltre al citato Outcalt, che nel 1902 diede vita anche a *Buster Brown*, citiamo Rudolph Dirks che il 12 dicembre 1897 debuttò sul *Journal* con *The Katzenjammer Kids* (da noi noti come Bibì e Bibò), una serie che nacque senza parole, ma che dopo poco adottò i *balloon* e le convenzioni dei fumetti. James Swinnerton realizzò per il *San Francisco Examiner* la serie *Little Bears and Tiger* (1892), che alla fine del 1897 divenne *Little Tiger*. Nel 1905 fu la volta di *Little Jimmy*. Frederick Burr Opper creò nel 1899 *Happy Hooligan* (notissimo anche in Italia col nome di Fortunello). Nel 1905 la serie divenne *And Her Name was Maud* (Maud era la mula di Happy, in Italia nota come *Checca*). Tra i grandissimi di questo periodo occorre assolutamente citare Winsor McCay (1869-1934, che fu anche un pioniere del cinema d'animazione) e il suo *Little Nemo* (1905) che diede un contributo fondamentale alla nascita dei codici del Fumetto.

## **L'INDUSTRIA DEL FUMETTO: I SYNDICATES**

Divenuti un affare, i fumetti ebbero ben presto bisogno di una struttura che si occupasse di distribuirli e commercializzarli. Per questo nacquero i *Syndicates*, agenzie di distribuzione che vendevano ai giornali materiale letterario e artistico (cruciverba, racconti, riviste di

cucina, divulgazione scientifica e, naturalmente, fumetti).

Con i Syndicates finisce la fase artigianale di produzione dei fumetti e inizia quella industriale e con essa il Fumetto, se da un lato diventa sempre più diffuso e popolare negli USA, deve anche sottostare alle dure leggi del mercato che spesso impoveriscono la qualità dei prodotti. Ben presto i *syndicates* divengono delle vere e proprie potenze nel settore. Sono loro ad imporre la figura dello sceneggiatore, strappano ai grandi quotidiani autori di grande successo, introducono personaggi legati al mondo del cinema (come *Topolino*), propongono 'pacchetti' di personaggi, quando non addirittura inserti preconfezionati, che distribuiscono ai giornali di tutto il Paese e spesso anche all'estero: il giornale non ha che da aggiungervi il logo. Insomma sono loro a dettare la politica editoriale dei fumetti statunitensi.

## NASCE L'AVVENTURA

Inizialmente il Fumetto è quasi esclusivamente umoristico (nello stile, nei disegni, nel contenuto). Nasce infatti, come abbiamo visto, per allietare e far divertire i lettori di quotidiani, per questo gli americani lo chiamano ancora oggi *comic*. Col tempo si avverte però l'esigenza di storie più ricche ed articolate, anche se già esistono gioiellini come *Popeye* (Braccio di Ferro) di Segar, e *Wash Tubbs* di Roy Crane.

Così nel 1929 escono *Buck Rogers*, di Dick Calkins (disegni) e Phil Nowlan (testi), il primo fumetto di fantascienza, e la magnifica versione a fumetti di *Tarzan*, realizzata da Harold Foster. In pochi anni nascono personaggi leggendari ancora amatissimi, tanto che questo periodo, che va dal 1930 alla I Guerra Mondiale, viene chiamato la *golden age* del Fumetto. I magnifici eroi del periodo sono soprattutto *Dick Tracy* (1931), il poliziotto "mascelluto" di Chester Gould, *Flash Gordon* (1934) di Alex Raymond, *Mandrake* (1934) di

Lee Falk (testi) e Phil Davis (disegni), *Phantom* (1936) di Lee Falk (testi) e Ray Moore (disegni), *Terry e i pirati* (1934) di Milton Càniff, *Prince Valiant* (1937) di Harold Foster e, naturalmente, *Topolino* (1928 al cinema, 1930 sulla stampa) di Ub Iwerks (da un'idea di Walt Disney), portato poi al successo da Floyd Gottfredson.

### **COMIC BOOK, IL LIBRO A FUMETTI**

*Comic book* significa letteralmente 'libro a fumetti', pur non avendo nulla del libro in quanto è un albo spillato di poche pagine, di solito una trentina, nel formato 17x26 cm. I primi "protoalbi" a fumetti compaiono in Francia nel 1893 con la pubblicazione in volumi delle storie illustrate di *La Famille Fenouillard* di Cristophe, precedentemente uscite sui giornali.

Qualche anno dopo negli USA vengono raccolte le storie di *Yellow Kid*, *Buster Brown*, i *Katzenjammer Kids* e *Mutt and Jeff*. Nel 1929 *George Delacorte*, padrone della Publishing Company, lancia *The Funnies*, una collana composta da 13 albi a Colori in formato tabloid che ristampa fumetti già apparsi sui quotidiani, da dare in omaggio agli acquirenti di alcuni prodotti. Il successo è tale che nei primi anni Trenta vengono usati come incentivo alle vendite da parecchie ditte. Ma visto che i "libri a fumetti" funzionano, perché non produrli direttamente senza aspettare la produzione dei quotidiani? Nel 1934 la *Eastem Color Printing* lancia il primo albo che viene venduto direttamente: è il mensile *Famous Funnies*. Tirato in 250.000 copie (le 25.000 stampate inizialmente furono letteralmente 'bruciate'), riscuote un grande successo che rafforza l'idea che produrre fumetti al di fuori della struttura sindacata può essere conveniente. Nel 1935 appare *New Fun*, prodotto dalla NPP, che presenta storie umoristiche inedite. Il

successo si consolida poi nella seconda metà degli anni Trenta, con l'arrivo dei personaggi avventurosi. A differenza dei primi, i nuovi albi hanno un formato ridotto e presentano mediamente tre brevi storie. Negli USA conoscono una grandissima diffusione alimentata soprattutto dai soldati della II Guerra Mondiale, che li esportano in tutto il mondo. Negli anni Settanta se ne vendono circa 700.000.000 di copie all'anno!

### **ARRIVA SUPERMAN**

Due sedicenni innamorati del fumetto passano invano da un quotidiano all'altro proponendo il loro personaggio, ma ottengono solo rifiuti. È così che Jerry Siegel (testi) e Joe Shuster (disegni) rimontano le loro *strip* per il *comic book* che le ha finalmente accettate. La casa editrice si chiama NPP e il giornale *Action Comics* e nel giugno 1938 lancia uno dei più grandi successi di ogni tempo: *Superman*. L'anno dopo esce *Batman*, pubblicato su *Detective Comics* (il più vecchio albo in attività, dal 1937) edito dalla stessa casa editrice. Fu per merito del successo oceanico riscosso da questi personaggi, che produssero infiniti epigoni, che i *comic book* si affermarono definitivamente, divenendo interessanti alternative per gli autori che non si trovavano a loro agio nella rigida struttura produttiva dei fumetti sindacati. I *comic book* furono così l'ambiente ideale in cui i giovani autori potevano imparare il mestiere, retribuiti. Mentre il fumetto sindacato continuava ad avere come referente privilegiato gli adulti, i *comic book* puntarono invece su un pubblico di adolescenti e bambini.

Negli anni la freschezza dei *comic book* è arrivata a soppiantare la tecnica industriale del fumetto sindacato. Con poche, significative eccezioni, che riguardano autori in attività da parecchio tempo, oggi i migliori fumettisti americani lavorano sui *comic book*.

## NEL RESTO DEL MONDO

Inizialmente gli editori di tutto il mondo trovavano conveniente acquistare i fumetti dai *syndicates* americani. Con l'eccezione della Gran Bretagna e, meno, della Francia, questi fumetti erano però pubblicati su riviste specifiche, vicine come spirito ai *comic book*. Questo è molto importante per spiegare la posizione di sudditanza che ha caratterizzato in Europa il Fumetto rispetto agli altri media: mentre negli Usa il Fumetto aveva come destinatari gli adulti, nel resto del mondo venne pubblicato su riviste per bambini!

Gli autori europei iniziarono quasi tutti copiando i modelli americani, ma in breve tempo seppero affrancarsi producendo scuole nazionali che annoverano numerosi talenti. Si sviluppano così, all'inizio del secolo scorso, le scuole europee: belga, francese, inglese, italiana, spagnola. La scuola argentina si afferma negli anni '50 come originale rielaborazione dei diversi apporti di numerosi autori provenienti soprattutto dall'Europa. Esistono poi le scuole orientali, più recenti, come quella filippina, quella cinese di Hong Kong, quella di Singapore e, soprattutto, la scuola giapponese.

## IN ITALIA

### L'inizio

Il Fumetto arrivò massicciamente nel nostro Paese con la nascita del *Corriere dei Piccoli* (1908), supplemento illustrato del *Corriere della Sera*, anche se alcuni personaggi americani erano già apparsi. L'introduzione massiccia del colore e la novità dei personaggi presentati, ne fecero subito un successo, arrivando a ben 40.000 copie di vendita! Ai classici americani, regolarmente ribattezzati con nomi nostrani, si affiancò da subito una folta schiera di autori italiani che seppe ben figurare al fianco dei più titolati colleghi. Citiamo tra questi Attilio Mussino (*Bil Bol Bul*), Antonio Rubino, Bruno Angoletta

(*Marmittone*), Carlo Bisi (*Sor Pampurio*), Sergio Tofano, noto con lo pseudonimo di Sto (*Bonaventura*), Enrico Manca (*Pier Cloruro de' Lambicchi*) e tanti altri.

Il *Corrierino* presentava il testo - le caratteristiche strofette in rima baciata - sotto le vignette, in forma di didascalia. Per rispettare questa impostazione, i fumetti americani venivano pubblicati senza i *balloon* e declassati così al ruolo di racconti illustrati. L'operazione, fatta in buona fede, ebbe come terribile conseguenza di affermare il Fumetto come fenomeno per bambini, spacciando all'interno del *CdP* serie che erano invece nate per un pubblico adulto. Il successo del *Corrierino* produsse moltissimi giornali per ragazzi, solitamente ricchi di racconti scritti, con qualche tavola a fumetti (ma sempre in didascalia).

Il fumetto d'avventura arrivò sulle scene nel 1934 con *L'Avventuroso* (edizioni Nerbini), che con *Gordon* in copertina si rivolgeva non ai bambini, ma ai giovani e agli adulti. Il successo fu enorme: 500.000 copie, che poi si stabilizzarono sulle 300.000, tanto che il Ministero della Cultura Popolare del governo Fascista, cominciò a interessarsi dell'influenza che il Fumetto poteva avere sui giovani. In periodo prebellico dunque i fumetti furono 'sotto osservazione', fino al 1938, quando venne vietata l'importazione del materiale straniero (con l'esclusione di *Topolino*). Anche *L'Avventuroso* produsse numerosi epigoni come *L'intrepido*, dedito soprattutto a vicende avventuroso-sentimentali, o *il Vittorioso*, legato all'editoria cattolica, su cui nacque una nuova leva di autori italiani, che avrebbe preso piede soprattutto nel dopoguerra.

Questo periodo, che arriva fino alla II Guerra Mondiale, è noto come l'epoca dei "giornali" perché le riviste di fumetti avevano un grande formato e presentavano numerosi personaggi proposti in brevi puntate. Gli autori italiani, quasi tutti giovanissimi, si ispiravano massicciamente ai grandi d'oltreoceano in particolare ad Alex

Raymond, Milton Càniff e Harold Foster. In breve tempo però si affermò una scuola italiana con numerosi autori originali e di grande valore, fra cui: Rino Albertarelli, Franco Caprioli, Sebastiano Craveri, Benito Jacovitti, Walter Molino per citare solo alcuni dei più grandi.

## **Il dopoguerra**

Nel dopoguerra nascono nuove riviste come *l'Asso di Picche*, creato da un gruppo di autori veneziani (Hugo Pratt, Dino Battaglia, Alberto Ongaro, e ancora Faustinelli, Pavone, ecc.) che daranno un forte contributo al fumetto nazionale. Il personaggio più famoso del periodo è *Gim Toro* (1946), ispirato al Tyrone Power de "Il figlio della furia", scritto da Lavezzolo e disegnato da Dell'Acqua, che riscuote un enorme successo. Nasce anche *Pantera Bionda* (1948, Dalmasso & Magni), che scatena le ire della censura per il vestito troppo ridotto della protagonista. Nel 1948 Gianluigi Bonelli e Galep (Aurelio Galleppini) danno vita a *Tex*, che diverrà alcuni anni dopo, il più grande successo nazionale.

È il periodo degli albi a strisce, nati per economizzare la carta, all'epoca rara e costosa. In questi anni nasce anche la Bonelli (all'epoca come Audace), che diverrà il maggiore produttore di fumetti italiani. Gli anni '50 sono appannaggio dei western all'italiana che ebbero grande seguito fra i lettori: *Capitan Miki* (1951) e *Il Grande Blek* (1954) entrambi realizzati dalla EsseGesse (Sartoris, Guzzon, Sinchetto), ma anche *Pecos Bill* (1949, Martina & Paparella), l'eroe senza pistola. Il già affermato Jacovitti crea sul *Giorno dei Ragazzi* il celebre *Cocco Bill*. Trionfa la nuova formula del tascabile, come *Topolino*, ma anche *L'Intrepido* e *Il Monello*, che insieme vendono circa un milione di copie settimanali! Nascono numerosi personaggi umoristici di successo: *Cucciolo e Beppe*, *Tiramolla*, *Soldino*, *Geppo*, *Trottolino*, *Nonna Abelarda*, *Pepito*, *Baldo*, ecc.

Gli anni '60 sono ricchi di eventi, dalla nascita del fumetto nero (*Diabolik*), a quello erotico (*Isabella*). Hanno un buon seguito i racconti di guerra, di produzione inglese (*Collana Eroica, Guerra d'eroi...*). Alcuni dei migliori esponenti del settore umoristico vanno a lavorare per la Disney, dando nuova linfa ai personaggi, ma provocando il lento, inarrestabile, declino del settore umoristico italiano. Si afferma il formato 'alla Bonelli', grazie all'enorme successo di *Tex*. Nel 1965 nasce *Linus*, la prima rivista fumettistica al mondo con ambizioni culturali. Nel 1967 sulle pagine di *Sergente Kirk* nasce *Corto Maltese*, che dà il via alla formula del 'fumetto d'autore'. Del 1969 è *Alan Ford* (Magnus & Bunker) che conoscerà un grande successo nel decennio successivo e aprirà la strada alla satira all'italiana, cui si affiancheranno esempi, come *Johnny Logan*, di Garofalo e Cimpellin. Gino D'Antonio lancia "*La Storia del West*" (1967), il primo western moderno. I Settanta sono soprattutto gli anni dei super-eroi Marvel, proposti massicciamente dall'Editoriale Corno, ma anche dell'invasione dei settimanali; ne nascono oltre una decina, di cui soltanto *Lanciostory* e *Skorpio* sono ancor oggi in attività. Proliferano in questo periodo le riviste d'autore, sull'onda dei fumetti che arrivano da *Métal Hurlant*, rivista francese nata nel 1974 assolutamente rivoluzionaria che si poneva l'obiettivo di dare più risalto alla figura del disegnatore rispetto a quella dello sceneggiatore. Il risultato è la realizzazione di opere di grande impatto grafico, spesso supportate da soggetti deboli.

L'attualità è rappresentata dalla serie "*Il Commissario Spada*" di Gonano e De Luca, che indaga anche sul fenomeno del terrorismo. Nasce l'astro di Andrea Pazienza, forse il miglior interprete delle inquietudini della società giovanile di quegli anni. Il fumetto popolare vive una crisi di contenuti, salvo alcune eccezioni: *Lo Sconosciuto* di Magnus e la successiva *Compagnia della Forca*, come anche *Lupo*

*Alberto di Silver e Nilus* dei fratelli Origone. Si affermano grandi autori come Sergio Toppi e Vittorio Giardino. In questo periodo si afferma definitivamente la Sergio Bonelli Editore; fra i suoi personaggi, tutti di discreta e buona qualità, i più famosi e letti sono: *Zagor* (1961), *Mister No* (1974), *Ken Parker* (1977), *Martin Mystère* (1982), *Dylan Dog* (1986), *Nick Raider* (1988) *Nathan Never* (1991), *Julia* (2000?), *Magico Vento* (????). Alla fine degli anni '70 si presentano i sintomi di quella grave crisi che scoppierà negli '80 e che porterà a una drastica riduzione dei settimanali e delle riviste d'élite, che si moltiplicano per poi sparire velocemente. La nascita delle televisioni private porta ad una riduzione dei lettori in ogni campo, ed il Fumetto non fa eccezione. Va in crisi anche l'umorismo, che vede ridurre sempre più i suoi spazi. Nascono vari personaggi bonelliani e nella seconda metà del decennio ritornano i super-eroi, oggi nuovamente in crisi. Un rinnovato interesse delle nuove generazioni porta a un dilatarsi delle uscite, che finiranno per intasare le edicole. Nascono le librerie specializzate in fumetti.

I Novanta vedono soprattutto l'arrivo del fumetto giapponese, la crisi del fumetto argentino e americano e il frammentarsi del mercato nei vari settori: chi legge solo *manga*, chi solo super-eroi, chi solo fumetti bonelliani, ecc. Alla fine dei '90 l'affermazione dei videogiochi riduce ulteriormente i lettori, anche quelli dei fumetti. Ma il successo delle iniziative editoriali proposte da quotidiani e settimanali (*Il Messaggero*, *L'Avvenire*, *La Repubblica*, *Panorama*, *Il Corriere della sera*, *L'Espresso*) mostrano come i lettori siano ancora milioni. Il difficile, oggi, è raggiungerli.

## Oggi

I lettori italiani possono scegliere tra una produzione vastissima che ospita soprattutto il meglio del fumetto internazionale. Se da un lato

ciò è indubbiamente positivo, dall'altro coincide con una tendenza consumistica volta alla promozione del nuovo a tutti i costi, che non tiene conto della qualità effettiva delle proposte.

Così paradossalmente si pubblicano *manga* di 20 anni fa, mentre non ci sono ristampe dei grandi classici nazionali ed almeno una generazione di italiani non conosce le opere di Franco Caprioli o la produzione di Jacovitti. Un atteggiamento superficiale che non trova riscontro in altri paesi dove i buoni fumetti vengono costantemente ristampati, magari in veste ancora più filologica e curata.

# BIBLIOGRAFIA

La presente bibliografia vuole essere semplicemente la fotografia di quanto esposto in mostra.

Nella compilazione si è scelto di privilegiare i titoli più significativi e rappresentativi di ogni sezione, compatibilmente con la loro reperibilità presso le librerie specializzate.

Delle testate periodiche sono stati generalmente segnalati i fascicoli da cui sono state tratte le riproduzioni su tavole.

Coerentemente con l'obiettivo generale dell'iniziativa, tale bibliografia, adeguatamente adattata alle esigenze e alle finalità delle singole realtà, potrà costituire il punto di partenza per la sezione fumetti di una biblioteca pubblica.

Sono state individuate due grandi sezioni:

**fumetto classico** (inteso sia come importanza, sia come datazione storica);

**fumetto contemporaneo** (di recente produzione e/o ancora in produzione);

a loro volta le due sezioni sono suddivise tra:

**produzione estera.**

**produzione italiana.**

Queste suddivisioni, pur necessarie, possono risultare arbitrarie, poiché in molti casi è piuttosto difficile collocare una testata nell'una o nell'altra sezione. Tex, ad esempio, nato nel 1948, ma ancora in piena attività, è da considerarsi un classico o un prodotto contemporaneo? Abbiamo optato per il primo caso.

Legenda: autore/i (sceneggiatore-disegnatore), *titolo*, editore, data.

\*L'asterisco indica una serie in più volumi

## FUMETTO ITALIANO

### I CLASSICI



- AA.VV./AA.VV., *Il meglio del Corriere dei piccoli\**, Rizzoli 1978
- Dino Battaglia, *Battaglia racconta Maupassant*, Milano Libri 1978
- Dino Battaglia, *Gargantua & Pantagruel*, Milano Libri 1993
- Dino Battaglia, *Ligeia e altri racconti*, Le Mani 2004
- Gianluigi Bonelli, Aurelio Galleppini, *Tex: Apache Kid*, Mondadori 2003
- Gianluigi Bonelli, Aurelio Galleppini, *Tex contro Mefisto*, La Repubblica 2004
- Gianluigi Bonelli, Aurelio Galleppini, *Tex e il figlio di Mefisto*, Mondadori 1993
- Sergio Bonelli, Gallieno Ferri, *Zagor: odissea americana*, La Repubblica 2005
- Sergio Bonelli, Roberto Diso, *Mister No*, Comic Art 1995
- Bonvi, *Cronache del dopobomba*, Granata Press 1991
- Bonvi, *Nick Carter: le grandi indagini*, La Repubblica 2005
- Bonvi, *Sturmtruppen*, La Repubblica 2003
- Luciano Bottaro, *Il Grande Pepito*, Glénat Italia 1990
- Luciano Bottaro, *Speciale Luciano Bottaro (I grandi maestri Disney)*, The Walt Disney Company Italia 2001
- Guido Buzzelli, *L'arte di Guido Buzzelli*, La Repubblica 2004
- Giovanbattista Carpi, *Le grandi storie di Giovanbattista Carpi*, Comic Art 1992
- Carlo Cossio, *Dick Fulmine*, Conti 1978
- Guido Crepax, *Il processo di Franz Kafka*, Piemme 1999
- Guido Crepax, *Valentina: Io Valentina*, La Repubblica 2004
- Gino D'Antonio, *Guerrieri del West*, Sonzogno 1981
- Gianni De Luca, Sigma, *Shakespeare a fumetti*, Epipress 1977
- Essegese, *Capitan Miki*, La Repubblica 2005
- Gianluigi Gionano, Gianni De Luca, *Il commissario Spada*, Edizioni BD 2002

- Angela e Luciana Giussani: *Diabolik: gli anni del terrore*, Mondadori 2003
- Angela e Luciana Giussani, *Diabolik il giallo a fumetti*, Mondadori 1993
- Magnus, *L'arte di Magnus*, La Repubblica 2003
- Magnus, *I briganti*, L'Isola Trovata 1987
- Magnus, Giovanni Romanini, *La compagnia della forca*, Alessandro Editore 1987
- Magnus & Bunker, *Maxmagnus*, Max Bunker Press 1992
- Milo Manara, Hugo Pratt, *El Gaucho*, Mondadori 1995
- Milo Manara, *HP e Giuseppe Bergman*, Nuova Frontiera 1994
- Milo Manara, Hugo Pratt, *Un' estate indiana*, Mondadori 2004
- Milo Manara, *Il gioco*, Mondadori 1999
- Attilio Micheluzzi, *Air Mail*, L'Isola Trovata, 1984
- Attilio Micheluzzi, *Titanic*, Lizard 1998
- Luca Novelli, *Il Laureato*, Mondadori 1980
- Hugo Pratt, *Corto Maltese: la giovinezza*, Lizard 2001
- Hugo Pratt, *Corto Maltese*, La Repubblica 2003
- Hugo Pratt, *Gli scorpioni del deserto*, Milano Libri-Rizzoli 1989
- Hugo Pratt, *Saint Exupery: l'ultimo volo*, Bompiani 1995
- Benito Jacovitti, *Jacovittissimo!*, Salani 1999
- Benito Jacovitti, *Trotta trotta Cocco Bill...: le migliori storie di Cocco Bill*, Salani 1998
- Roberto Renzi, Giorgio Rebuffi, Umberto Manfrin. *Tiramolla: il figlio della gomma e della colla*, La Repubblica 2005
- Romano Scarpa, *Le grandi storie di Romano Scarpa*, Comic Art 1992
- Luciano Secchi (Magnus & Bunker), *Alan Ford: uno per tutti, tutti per uno*, La Repubblica 2004
- Sergio Tofano, *Qui comincia la sventura del signor Bonaventura*, Adelphi 1995

Sergio Toppi, *L'arte di Sergio Toppi*, La Repubblica 2004, Mondadori 1992

Sergio Toppi, *Warramunga*, Edizioni Di 2004

## I CONTEMPORANEI



Francesco Altan, *Ada nella Jungla*, Glénat Italia 1988

Francesco Altan, *Cronache dal belpaese*, La Repubblica 2005

Alessandro Barbucci, Barbara Canepa, *Skydoll\**, Pavesio Productions 2000

Roberto Baldazzini, Elena La Spisa, *Sweet Susy*, Kappa edizioni 1998

Giancarlo Berardi, Ivo Milazzo, *Ken Parker*, La Repubblica 2003

Giancarlo Berardi, Laura Zuccheri, Marco Soldi, *Julia*, La Repubblica 2003

Alfio Buscaglia, Alex Crippa, *100 anime\**, Edizioni BD, 2004

Stefano Casini, *Il buio alle spalle*, Alessandro Editore 2001

Massimo Carlotto, Giuseppe Palumbo, *L'ultimo treno*, Edizioni BD

2004

- Alfredo Castelli, *I mondi segreti di Martin Mystère detective dell'impossibile*, Mondadori 1998
- Alfredo Castelli, *L'Omino Bufo, 33 anni per niente!*, Coniglio 2005
- Alfredo Castelli, Tiziano Sclavi, *Martin Mystère e Dylan Dog: ultima fermata, l'incubo*, Mondadori 1995
- Alfredo Castelli, Giancarlo Alessandrini, *Martin Mystère: il mistero delle nuvole parlanti*, Mondadori 2002
- Onofrio Catacchio, Carlo Lucarelli, *Coliandro*, Edizioni BD 2003
- Giorgio Cavazzano, *Le grandi storie di Giorgio Cavazzano*, Comic Art 1993
- Gianluca Costantini, *Vorrei incontrarti*, Fernandel 2005
- Massimiliano De Giovanni, Andrea Accardi, *Cuori in affitto*, Kappa Edizioni 2003
- Luca Enoch, *Putpurri*, Comics & dintorni 1999
- Tito Faraci, AA.VV., *Topolino Noir*, Einaudi 2000
- Massimiliano Frezzato, *I custodi del Maser\**, Pavesio Production 2003
- Otto Gabos, *Frontiera: romanzo incompiuto in otto capitoli*, Black Velvet 1999
- Francesca Ghermandi, *Helter Skelter*, Phoenix 1997
- Francesca Ghermandi, *Pasticca*, Einaudi 2003
- Gabriella Giandelli, *Interiorae*, Coconino Press 2005
- Giovanni Gualdoni, Stefano Turconi, *Akameshi*, Edizioni BD 2003
- Vittorio Giardino, *Rapsodia Ungherese, una storia di Max Fridman*, Lizard 2004
- Vittorio Giardino, *Sam Pezzo*, Lizard 1999
- Gipi, *Appunti per una storia di guerra*, Coconino 2004
- Gipi, *Esterno Notte*, Coconino Press 2003
- Igort, *5 è il numero perfetto*, Coconino Press 2004

- Gianfranco Manfredi, Goran Parlov, *Magico Vento*, La Repubblica 2005
- Massimo Mattioli, *Joe Galaxy*, Comic Art 1990
- Lorenzo Mattotti, *Fuochi*, Dolce Vita 1988
- Lorenzo Mattotti, Jorge Zentner, *Il rumore della brina*, Einaudi 2003
- Lorenzo Mattotti, Lilia Ambrosi, *L'uomo alla finestra*, Feltrinelli 1992
- Michele Medda, Bepi Vigna, Antonio Serra, Roberto De Angelis, *Nathan Never: i fantasmi del passato*, La Repubblica 2005
- Leo Ortolani, *Rat-man*, La Repubblica 2003
- AA.VV./AA.VV., *PK: one: le origini*, The Walt Disney Company Italia 2001
- Francesco Satta, Sara Colaone, *Pranzo di famiglia*, Kappa 2003
- Francesco Menotti, Massimo Semerano, *Europa*, Black Velvet 2004
- Giuseppe Palumbo, *Ramarro: first masochist super-hero*, Primo Carnera 1989
- Andrea Pazienza, *Gli ultimi giorni di Pompeo: fino all'estremo*, Baldini & Castoldi 2000
- Andrea Pazienza, *Le straordinarie avventure di Pentothal*, Milano libri 1982
- Andrea Pazienza, *Zanardi*, Baldini & Castoldi 1998
- Franco Saudelli, *Bondage Palace, la Bionda*, Comic Art 1990
- Tiziano Sclavi, *Dylan Dog*, Mondadori 1992
- Tiziano Sclavi, Attilio Micheluzzi, *Gli orrori di Altroquando*, Mondadori 1992
- Tiziano Sclavi, *Dylan Dog: Inferni, I vampiri*, Mondadori 1992
- Filippo Scozzari, *Altri cieli*, Primo Carnera 1991
- Filippo Scozzari, *Primo Carnera*, Primo Carnera 1982
- Silver, *Il grande Lupo Alberto 2: tutte le prime 200 tavole*, Bur 1992
- Silver, *Lupo Alberto, la gallina & gli altri*, Rizzoli 1997

Silver, *Il grande Cattivik*, Rizzoli 1992

Sergio Staino, *Bobo: Bobo Novecento*, La Repubblica 2005

Stefano Tamburini, Tanino Liberatore, *Ranxerox*, Primo Carnera 1987

Davide Toffolo, *Carnera, la montagna che cammina*, Edizioni  
Biblioteca dell'immagine 2001

Davide Toffolo, *Cinque allegri ragazzi morti*, Panini Comics 2002

Davide Toffolo, *Intervista a Pasolini*, Coconino 2005

Davide Toffolo, *Piera degli spiriti*, Kappa edizioni 1999

Vanna Vinci, *Aida al confine*, Kappa 2003

Vanna Vinci, *Lillian Browne*, Kappa 2000

Silvia Ziche, *Amore mio*, Mondadori 2004

## FUMETTO AMERICANO E INGLESE

### I CLASSICI



- AA.VV./AA.VV., *Batman dagli anni 30 ai 70*, Milano Libri 1990
- AA.VV./AA.VV., *Zap Comix. Volume uno (1967-1969)*, Stampa Alternativa 1998
- Al Capp, *Li'l Abner*, Comic Art 1994
- Carl Barks, *L'uomo dei paperi*, The Walt Disney Company Italia 2001
- Carl Barks, *Tesori*, The Walt Disney Company Italia 1998
- Dick Browne, *Il grande Hagar*, Glénat Italia 1991
- Edgar Rice Burroughs, Russ Manning, *Tarzan*, La Repubblica 2004
- John Buscema, Roy Thomas, *Conan il vagabondo*, Comic Art 1992
- Dick Calkins, Phil Nowlan, *Buck Rogers 2*, Milano libri 1971
- Milton Caniff, *Steve Canyon*, Comic Art 1989
- Richard Corben, Simon Revelstroke, *Den: elementi*, Comic Art 1992
- Richard Corben, Jan Strnad, *Figli di un mondo mutante*, Comic Art 1992
- Robert Crumb, *Mr. Natural*, Stampa Alternativa 2004
- Rudolph Dirks, *Sculaccioni & figli dei fiori (Bibì e Bibò)*, Mondadori 1974
- Will Eisner, *Gli archivi di Spirit*, Kappa Edizioni 2003
- Lee Falk, Phil Davis, *Mandrake e l'Uomo Mascherato*, La Repubblica 2003
- Jules Feiffer, *Passionella e le altre*, Bompiani 1982
- Chester Gould, *Dick Tracy*, La Repubblica 2003
- Vincent T. Hamlin, *Alley Oop*, Comic Art 1975
- George Herriman, *Krazy Kat*, Milano Libri 1974
- Burne Hogarth, *Tarzan delle scimmie*, Mondadori 1973
- Sydney Jordan, *Jeff Hawke*, Milano Libri 1973
- Bob Kane, *Batman*, La Repubblica 2003
- Stan Lee, Jack Kirby, *Fantastici Quattro*, La Repubblica 2003
- Stan Lee, Steve Ditko, *L'Uomo Ragno*, Bur 2000
- Stan Lee, John Buscema, *Silver Surfer*, Play Press 1991

Winsor McCay, *Little Nemo*, Lo Vecchio 1984

Gorge McManus, *Arcibaldo e Petronilla*, Milano libri 1976

Brant Parker, Johnny Hart, *Il meglio di The Wizard of Id*, Rizzoli 1990

Alexander Raymond, *Agente segreto X-9 (daily strips)\**, Comic Art 1991

Alexander Raymond, *Flash Gordon (sunday pages)\**, Comic Art 1991

Gilbert Shelton, Paul Mavrides, *The fabulous funny freak brothers*,  
Stampa Alternativa 2002

Charles M. Schulz, *Buon Natale Snoopy*, Mondadori 1989

Charles M. Schultz, *Peanuts*, Mondadori 2000

Charles M. Schulz, *Questo non si deve fare Charlie Brown*, Baldini e  
Castoldi 2003

Charles M. Schulz, *The complete Peanuts vol.1*, Panini Comics 2005

Elzie Crisler Segar, *Braccio di ferro*, Bur 1999

Jerry Siegel, Joe Shuster, *Superman*, La Repubblica 2003

Reg Smythe, *Andy Capp*, Panini 2004

Pat Sullivan, *Felix Mio Mao*, Garzanti 1975

Chic Young, *La giornata del signor Dagoberto*, Mondadori 1976

## I CONTEMPORANEI



- Scott Adams, *Dilbert*, La Repubblica 2003
- Brian Azzarello, Eduardo Risso, *100 Bullets: primo colpo*, Magic Press 2003
- Brian Michael Bendis, Mark Bagley, *L'Uomo Ragno: identità segreta*, La Repubblica 2004
- Brian Michael Bendis, Marc Andreyko, *Torso*, Black Velvet 2004
- Raymond Briggs, *Quando soffia il vento*, Edizioni Orient Express/L'isola Trovata 1984
- Chester Brown, *Louis Riel*, Coconino Press 2004
- Chester Brown, *Non mi sei mai piaciuto*, Black Velvet 1999
- Charles Burns, *Black Hole*, Coconino Press 2003
- Kurt Busiek, Alex Ross, *Marvels: L'era degli eroi*, La Repubblica 2005
- John Byrne, *Hulk: cuore di tenebra, anima di fuoco*, Mondadori 2003
- John Byrne, *Man of Steel (Superman)*, Play Press 1996
- Paul Chadwick, *Concrete*, Magic Press 2001
- Chris Claremont, Frank Miller, *Wolverine*, Play Press 1989
- Chris Claremont, Brent Eric Anderson, *X-men: Dio ama, l'uomo uccide*, Marvel Comics Italia 2003
- Chris Claremont, John Byrne, Terry Austin, *X-men: La saga di Fenice Nera*, Marvel Italia 1998
- Daniel Clowes, *David Boring*, Coconino Press 2001
- Daniel Clowes, *Ghost world: le anticonformiste*, Phoenix 1999
- Peter David, George Pérez, *Hulk, futuro imperfetto*, Marvel Comics Italia 1997
- Jim Davis, *Il mondo di Garfield*, Mondadori 2004
- Will Eisner, *Affari di famiglia*, Puntozero 1998
- Will Eisner, *L'arte di Will Eisner*, La Repubblica 2003
- Will Eisner, *Il complotto: la storia segreta del protocollo dei savi di Sion*, Einaudi 2005

- Warren Ellis, Bryan Hitch, *The Authority: implacabili*, Magic Press 2003
- Garth Ennis, Steve Dillon, *Preacher: l'orgoglio d' America*, Magic Press 1997
- Garth Ennis/AA.VV., *John Costantine Hellblazer: l'amore uccide*, Magic Press 1997
- Neil Gaiman/AA.VV., *Sandman: Il gioco della vita*, Magic Press 1998
- Neil Gaiman, Jill Thompson, Vince Locke, *Sandman: vite brevi*, Magic Press 1996
- Jamie, Gilbert e Mario Hernandez, *Love & Rockets: Benvenuti a Palomar (abitanti 386)*, Magic Press 1998
- Devin Grayson, Phil Jimenez, *JLA contro Titani*, Play Press 2000
- Kevin Huizenga, *Ganges*, Coconino Press 2006
- Dylan Horrocks, *Hicksville: un romanzo a fumetti*, Black Velvet 2003
- Dan Jurgens/AA.VV., *Superman: la morte di Superman*, La Repubblica 2004
- Paul Karasik, David Mazzucchelli, *Città di vetro di Paul Auster*, Bompiani 1995
- Joe Kubert, *Fax da Sarajevo*, Alessandro Editore 1999
- David Lapham, *Stray Bullets, sex and violence*, Cult comics 2000
- Matt Madden, *Alla deriva*, Black Velvet 2004
- David Mazzucchelli, *Discovering America*, Coconino Press 2001
- Todd McFarlane, *Spawn collection 1*, Marvel comics Italia 1997
- Todd McFarlane, *L'Uomo Ragno Torment*, Marvel Comics Italia 1994
- Aaron Mcgruder, *The Boondocks: il diritto di essere contro*, Arcana 2004
- Mike Mignola, *Hellboy: I lupi di Saint August*, Magic Press 1999
- Frank Miller, *Batman: il ritorno del Cavaliere Oscuro*, Play Press 1996
- Frank Miller, John Romita Jr., *Devil: l'uomo senza paura*, Marvel

Comics Italia 2003

Frank Miller, Bill Sienkiewicz, *Elektra Assassin!*, Rizzoli 1991

Frank Miller, *Sin City*, PMA Intermedia 2005

Alan Moore, *Swamp Thing: la saga di Swamp Thing*, Magic Press 2003

Alan Moore, Dave Lloyd, *V for vendetta*, Rizzoli 2006

Alan Moore, Dave Gibbons, *Watchmen: sotto la maschera*, La Repubblica 2005

Doug Moench, Kelley Jones, *Batman: tempesta di sangue*, Play Press 1996

Terry Moore, *Stranger in paradise\**, Castelvechi 1998

Fabian Nicieza, Kevin Maguire, *Le avventure di Capitan America*, Marvel Comics Italia 1997

James O'barr, *Il Corvo*, Magic Press 1994

Joe Sacco, *Goradze, città protetta*, Mondadori 2006

Joe Sacco, *Palestina*, Mondadori 2006

Jeff Smith, *Bone\**, Macchia Nera 1997

Art Spiegelman, *Maus racconto di un sopravvissuto*, Rizzoli 1989

Bryan Talbot, *La storia del topo cattivo*, Phoenix 1999

Craig Thompson, *Blankets*, Coconino Press 2004

Adrian Tomine, *Sonnambulo e altre storie*, Coconino press 2001

Garry B. Trudeau, *Flashbacks, il meglio di Doonesbury dagli anni '70 ad oggi*, Baldini & Castoldi 1997

Bill Watterson, *C'è qualcosa che sbava sotto il mio letto*, Calvin & Hobbes, Comix 1997

Bill Watterson, *Dieci anni di Calvin & Hobbes*, Comix 1997

Shannon Wheeler, *Too much coffee man*, Lo Scarabeo 2002

## FUMETTO FRANCO-BELGA

### I CLASSICI



François Bourgeoun, *I passeggeri del vento: le avventure di Isa\**, Milano Libri-Rizzoli 1987

Claire Brètecher, *I frustrati*, Bompiani 1979

Jean-Michel Charlier, Jean Giraud, *Blueberry: il tesoro dei confederati*, La Repubblica 2005

André Franquin, *Il prigioniero di Budda (Spirou e Fantasio)*, Alessandro Editore 1989

André Franquin, Roba, *Spirou e gli uomini bolla*, Alessandro Editore 1990

René Goscinny, Albert Uderzo, *Asterix e la sorpresa di Cesare*, Mondadori 1993

René Goscinny, Albert Uderzo, *Asterix in America*, Mondadori 1993

René Goscinny, Albert Uderzo, *Asterix, le storie più belle*, Mondadori 1992

Jean Graton, *Michel Vaillant: il campione del mondo*, La Repubblica 2005

Hergé, *I gioielli della Castafiore (le avventure di Tintin)*, Lizard 2001

Hergé, *Tintin in Tibet (le avventure di Tintin)*, Lizard 2001

Hergé, *Uomini sulla luna (le avventure di Tintin)*, Comic Art 1990

André Juillard, Pierre Cothias, *Le sette vite dello sparviero\**, Glenat 1986

Edgar P. Jacobs, *Il mistero della grande piramide (Le avventure di Blake & Mortimer)*, Comic Art 1988

Edgar P. Jacobs, *L'enigma di Atlantide (Le avventure di Blake & Mortimer)*, Comic Art 1988

Morris, René Goscinny, *Il cavaliere bianco (Lucky Lucke)*, Bonelli-Dargaud 1984.

Morris, René Goscinny, *I Dalton colpiscono ancora (Lucky Lucke)*, Alessandro Editore 1989

## I CONTEMPORANEI



- David B., *Guerra di Demoni*, Mare Nero 2000
- David B., *Il Grande Male*, Coconino Press 2003
- Baru, *Gli anni Sputnik: Combornuti tutti cornuti*, Kappa 2004
- Baru, *L'autoroute du soleil\**, Coconino Press 2000
- Baru, *L'arrabbiato*, Coconino Press 2005
- Enki Bilal, *La fiera degli immortali*, Alessandro Editore 1998
- Christophe Blain, *Isaac il pirata\**, Kappa Edizioni 2002
- Christophe Blain, Joann Sfar, *Socrate il semicane: Eracle*, Kappa Edizioni 2003
- François Bourgeoun, *I passeggeri del vento: le avventure di Isa\**, Milano Libri-Rizzoli 1987
- Caza, *L'età d'ombra*, Alessandro Editore 1998
- François Boucq, *Le avventure della morte e di Lao-Tseu*, Kappa 2001
- Patrick Cothias, André Juillard, *Plume aux vents\**, Lizard 1998
- Christophe Chabouté, *Infanzia*, Kappa Edizioni 2003
- Philippe Druillet, *Chaos: Loane Sloane*, Edizioni Di 2001
- Alejandro Jodorowsky, Juan Gimenez, *La Casta dei Meta-baroni\**, Alessandro Editore 1999
- André Juillard, Pierre Cothias, *Le sette vite dello sparviero\**, Glenat 1986
- Serge Le Tendre, Regis Loisel, *Alla ricerca dell'augello del tempo\**, Alessandro Editore 1999
- Jean-David Morvan, Philippe Buchet, *Sillage\**, Edizioni BD 2000
- Jean-David Morvan, Joann Sfar, O.G. Bosicommun, *Troll\**, Edizioni BD 200
- Daniel Pecqueur, Nicolas Malfin, *Golden City\**, Edizioni BD
- Michel Plessix, *Il vento tra i salici\**, Phoenix 1999
- Moebius, *Arzach*, Alessandro Editore 1991
- Moebius, *Il garage ermetico*, Editori del Grifo 2003
- Moebius, *Scalo su Faragonescia*, Alessandro Editore 1989

Joann Sfar, *Il piccolo mondo del Golem*, Kappa edizioni 2004

Joann Sfar, Brigitte Findakly, *Il gatto del rabbino\**, Kappa Edizioni 2002

Jacques Tardi, Daniel Pennac, *Gli esuberati*, Feltrinelli 2000

Jacques Tardi, Adele Blanc-Sec, *I nuovi misteri di Parigi*, Milano libri 1981

Jacques Tardi, Jean Claude Forest, *Il signore di Montetetro*, Coconino Press 2003

Lewis Trondheim, *Amore ad Interim (le formidabili avventure di Lapinot)*, Edizioni BD 2000

Lewis Trondheim, *La mosca*, Kappa Edizioni 1999

Jean Van Hamme, William Vance, *XIII*, Panini Comics 2000

George Wolinsky, *Il porcone maschilista*, Macchia Nera 1993

Zep (Philippe Chappuis), *Abbasso la scuola! (Titeuf)*, Mondadori 2005

## FUMETTO GIAPPONESE (MANGA)



## I CLASSICI

- Osamu Tezuka, *Black Jack\**, Hazard 2002  
Osamu Tezuka, *Budda\**, Hazard 1999  
Osamu Tezuka, *La principessa Zaffiro\**, Hazard 2001  
Osamu Tezuka, *La storia dei tre Adolf\**, Hazard 1997

## I CONTEMPORANEI

- Mitsuru Adachi, *Miyuki\**, Star Comics 2005  
Jiro Asada, *Poppoya il ferroviere*, Planet Manga 2001  
Inio Asano, *What a wonderful world\**, Kappa Edizioni 2005  
Yamaji Ebine, *Love my life*, Kappa edizioni 2005  
Kan Furuyama, Jiro Taniguchi, *Il libro del vento*, Planet Manga 2005  
Kazuichi Hanawa, *In prigione*, Coconino Press 2004  
Takehiko Inoue, *Slam Dunk collection\**, Star Comics 2000  
Yukito Kishiro, *Alita Collection*, Planet Manga 2001  
Keiko Ichiguchi, *1945*, Kappa Edizioni 2003  
Go Nagai, *Mao Dante\**, Granata Press, 1992  
Hayao Miyazaki, *Nausicaa della valle del vento\**, Planet Manga 2000  
Katshuiro Otomo, *Akira Collection\**, Planet Manga 2005  
Katshuiro Otomo, *Memorie*, Star comics 1994  
Katshuiro Otomo, *Sogni di bambini*, Comica Art 1991  
Rumiko Takahashi, *Il bosco della sirena*, Star Comics 1998  
Hiroaki Samura, *L'immortale\**, Planet Manga 2005  
Masamune Shirow, *Ghost in the Shell\**, Kappa Edizioni 2002  
Jiro Taniguchi, *Ai tempi di Bocchan*, Coconino Press 2000  
Jiro Taniguchi, *Al tempo di papà*, Panini Comics 2000  
Jiro Taniguchi, *L'arte di Jiro Taniguchi*, La Repubblica 2003  
Akira Toryama, *Dragon Ball New\**, Star Comics 2002

## FUMETTO ARGENTINO



José Muñoz, Carlos Sampayo, *Alack Sinner, così com'era*, Milano Libri 1981

Guillermo Mordillo, *Amore Amore*, Mondadori 1994

Guillermo mordillo, *Le giraffe*, Emme 1979

Héctor German Oesterheld, Alberto Breccia, *Ernesto Che Guevara*, Topolin Edizioni 1995

Héctor German Oesterheld, Francisco Solano Lopez, *L'Eternauta*, La Repubblica 2003

Héctor German Oesterheld, Hugo Pratt, *Ernie Pike*, Lizard 2003

Héctor German Oesterheld, Alberto Breccia, *Mort Cinder*, Glénat 1988

Quino, *Mafalda la contestataria*, Bur 1999

Quino, *Non sono stato io*, Bompiani 1997

Quino, *Tutti sulla stessa barca*, Bompiani 1990

Carlos Trillo, Enrique Breccia, *Alvar Mayor*, Eura Editoriale 1988

Carlos Trillo, Eduardo Maicas, Jordi Bernet, *Chiara di notte*, Eura Editoriale 1996

Robin Wood, Alberto Salinas, *Dago*, La Repubblica 2004

Juan Zanotto, *I cacciatori del tempo\**, Eura Editoriale 2001

## ALTRI PAESI



AA.VV./AA.VV., *Matite africane, fumetti e vignette dall'Africa*, Lai-momo 2002 (AFRICA)

Jordi Bernet, Enrique Abuli, *Storie nere*, Magic Press 2002

(SPAGNA)

Juanjo Guarnido, Juan Diaz Canales, *Black Sad: da qualche parte fra le ombre*, Lizard 2001 (SPAGNA)

Vicente Segrelles, *Il sacrificio: il Mercenario*, Comic Art 1989

(SPAGNA)

Daniel Torres, *Le avventure siderali di Rocco Vargas*, Comic Art 1987 (SPAGNA)

Frederik Peeters, *Pillole blu*, Kappa Edizioni 2004 (SVIZZERA)

Michel Rabagliati, *Paul ha un lavoro estivo*, Coconino Press 2004 (CANADA)

Seth, *La vita non è male malgrado tutto*, Coconino Press 2001(CANADA)

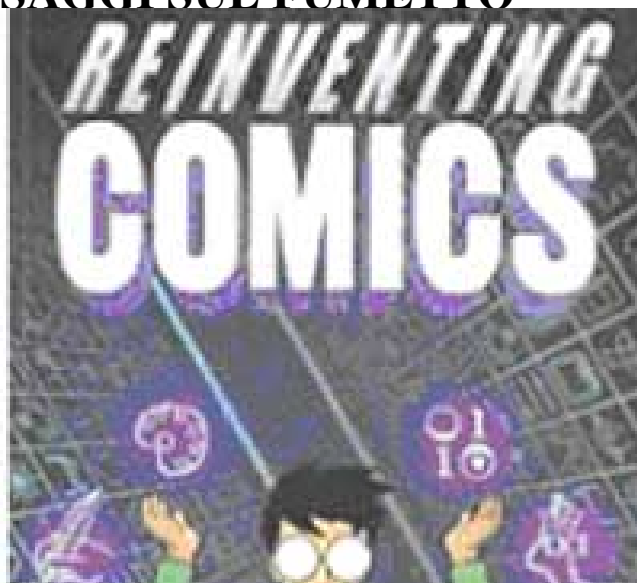
Marjane Satrapi, *Persepolis*, Sperling & Kupfer 2003 (IRAN-FRANCIA)

Marjane Satrapi, *Pollo alle prugne (un romanzo iraniano)*, Sperlig & Kupfer 2005 (IRAN-FRANCIA)

Danijel Zezelj, *Il ritmo del cuore*, Editori del Grifo 1993 (CROAZIA)

Aleksandar Zograf, *C'è vita nei Blacani*, Black Velvet 2005 (SERBIA)

## SAGGI SUL FUMETTO



- Franco Busatta, *Come Tex non c'è nessuno: storia di un eroe e del suo editore*, Puntozero 1988
- Marco Bussagli, Franco Fossati, *Fumetto*, Electa 2003
- AA.VV. *Donde esta Oesterheld?: il fumetto argentino desaparecido*, Lo Scarabeo 2002
- Will Eisner, *Fumetto & arte sequenziale*, Pavesio Productions 1997
- Gino Frezza, *Fumetti, anime del visibile*, Meltemi 1999
- Jean Giraud-Moebius, *Il mio doppio io: l'autobiografia del genio dell'immaginario fantastico*, Deriveapprodi 1999
- Thierry Groensteen, *Il mondo dei Manga: introduzione al fumetto giapponese*, Granata press 1991
- Scott McCloud, *Capire il fumetto: l'arte invisibile*, Pavesio Productions 1996
- Claude Moliterni, *Il fumetto. Cent'anni di avventura*, Electa 1996
- Hugo Pratt, Dominique Petitfaux, *All'ombra di Corto*, Rizzoli 1992
- Luca Raffaelli, *Il fumetto: un manuale per capire, un saggio per riflettere*, Il Saggiatore 1997

# **SITOGRAFIA**

a cura di *Filippo Bergonzini*

## **FUMETTI SUL WEB**

[www.selfcomics.com](http://www.selfcomics.com)

Collettivo di fumettisti che pubblica on-line le proprie storie e permette la libera condivisione dei contenuti del sito dal quale è possibile scaricare, leggere e stampare le opere pubblicate

[www.nuvolelettriche.it](http://www.nuvolelettriche.it)

Nuvole Elettriche è un portale attorno al quale si riunisce un gruppo di autori di fumetti per il web italiani. Lo scopo del portale è quello di fungere da punto di accesso ai fumetti che aderiscono all'iniziativa attraverso link ai blog e ai siti personali degli autori

[ww.sciacalloelettronico.it](http://ww.sciacalloelettronico.it)

La prima rivista italiana di fumetti on-line

[www.fieradelfumo.it](http://www.fieradelfumo.it)

Un sito che offre "*fumetti online da Paesi vicini e lontani*",  
L'idea del curatore Franco Bonalumi è quella di presentare ai lettori italiani il meglio del webcomics internazionale in versione tradotta

[www.latelanera.com/cagliostroepress](http://www.latelanera.com/cagliostroepress)

Attivissima realtà italiana nel campo degli e-comics che presenta diverse serie e collane, tutte realizzate per il web

[www.rantolo.it](http://www.rantolo.it)

Il meglio dell'horror italiano a fumetti sul web

[www.cartaigienicaweb.it](http://www.cartaigienicaweb.it)

fumetti e idee

[www.onlinecomics.altervista.org](http://www.onlinecomics.altervista.org)

Pubblica fumetti on-line e presenta diversi link per la ricerca di fumetti in rete

[www.crazy4comics.com](http://www.crazy4comics.com)

Fumetti on-line seriali e autoconclusivi

[www.webcomicsnation.com](http://www.webcomicsnation.com)

Motore di ricerca di web comics divisi per genere. In inglese

[www.thewebcomicslist.com](http://www.thewebcomicslist.com)

Propone una lista sempre aggiornata di migliaia di web comics e fumetti on-line. In inglese

[www.cyantian.net](http://www.cyantian.net)

web comics realizzati dall'autore Tiffany Ross. In Inglese

[www.kidradd.com](http://www.kidradd.com)

Uno dei tanti esempi di "sprite comic", ovvero un fumetto basato sugli sprite (singole immagini di un'animazione di un personaggio o oggetto) di vecchi videogiochi. In inglese

[www.arenadelfumetto.it](http://www.arenadelfumetto.it)

Concorso internazionale di fumetto e illustrazione. A scadenza annuale.

## **RIVISTE ON-LINE, SITI E PORTALI D'INFORMAZIONE E APPROFONDIMENTO SUL FUMETTO**

[www.inguine.net](http://www.inguine.net)

Sito web dell'omonima rivista cartacea, si occupa di fumetto e grafica

[www.lospaziobianco.it](http://www.lospaziobianco.it)

il fumetto e l'arte. Rivista on-line

[www.comicus.it](http://www.comicus.it)

news da tutto il mondo del fumetto e in particolare quello americano, varie rubriche di approfondimento e un forum

[www.ubcfumetti.com](http://www.ubcfumetti.com)

Portale attivo in rete dal 1996 con articoli, recensioni, news ed

un weblog

[www.ayaaaak.net](http://www.ayaaaak.net)

La community degli amanti del fumetto Bonelli

[www.ultrazine.org](http://www.ultrazine.org)

Pubblicazione aperiodica di analisi ed informazione sul fumetto

[www.lambiek.net](http://www.lambiek.net)

Comiclopedia che contiene un' enorme raccolta di biografie di fumettisti internazionali con illustrazioni e link. In Inglese

[www.graphite-forum.cjb.net](http://www.graphite-forum.cjb.net)

forum dedicato ai fumettisti e agli illustratori con consigli tecnici, segnalazioni, domande e offerte di lavoro

[www.fumetti.org](http://www.fumetti.org)

portale da cui si accede a diversi siti italiani e stranieri di autori ed editori

[www.anonimafumetti.org](http://www.anonimafumetti.org)

sito dell'associazione italiana professionisti del fumetto

[www.komix.it](http://www.komix.it)

Notizie e approfondimenti sui comics a 360°, con un'ampia sezione di fumetti on-line

[www.flashfumetto.it](http://www.flashfumetto.it)

Portale bolognese dedicato alla nona arte, molte news ed un database di fumettisti e illustratori, professionisti e non

[www.fumetto.it](http://www.fumetto.it)

sito dedicato sia ai manga che ai comics, oltre a BD e strisce.

[www.monet.modena.it/glamazonia](http://www.monet.modena.it/glamazonia)

sito di appassionati di comics e manga ospitato sul portale del comune di Modena

[www.shoujo-manga.net](http://www.shoujo-manga.net)

Interamente dedicato agli shoujo **manga**: recensioni, gallerie di immagini, notizie ed informazioni anche su titoli inediti in Italia.

## **BLOG , STRIP BLOG E SITI PERSONALI**

[www.ratigher.altervista.org](http://www.ratigher.altervista.org)

[roundtheblog.splinder.com](http://roundtheblog.splinder.com)

[weirdvampy.splinder.com](http://weirdvampy.splinder.com)

[www.vincenzina.net](http://www.vincenzina.net)

[www.plunkink.splinder.com](http://www.plunkink.splinder.com)

[www.piergalpo.it](http://www.piergalpo.it)

[nuvoleonline.splinder.com](http://nuvoleonline.splinder.com)

[strips.splinder.com](http://strips.splinder.com)

[www.fumettidellagleba.org](http://www.fumettidellagleba.org)

[albo.splinder.com](http://albo.splinder.com)

[conigliocattivo.splinder.com](http://conigliocattivo.splinder.com)

[acidstreet.splinder.com](http://acidstreet.splinder.com)

[www.covodeglisbronzi.it](http://www.covodeglisbronzi.it)

[www.lelecorvi.com](http://www.lelecorvi.com)

[www.earthsongsaga.com](http://www.earthsongsaga.com)

[www.jackedaniel.it](http://www.jackedaniel.it)

[www.flipsidecomics.com](http://www.flipsidecomics.com)

[www.megatokyo.it](http://www.megatokyo.it)

[www.vittoriogiardino.com](http://www.vittoriogiardino.com)

# LICENZA

## Creative Commons

### legal code

Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.5

Tu sei libero:

di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire o recitare l'opera

Alle seguenti condizioni:

- Attribuzione. Devi riconoscere il contributo dell'autore originario.
- Non commerciale. Non puoi usare quest'opera per scopi commerciali.
- Non opere derivate. Non puoi alterare, trasformare o sviluppare quest'opera.

In occasione di ogni atto di riutilizzazione o distribuzione, devi chiarire agli altri i termini della licenza di quest'opera.

Se ottieni il permesso dal titolare del diritto d'autore, è possibile rinunciare ad ognuna di queste condizioni.

Le tue utilizzazioni libere e gli altri diritti non sono in nessun modo limitati da quanto sopra

Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del Codice Legale (la licenza integrale).

## Disclaimer

The Commons Deed is not a license. It is simply a handy

reference for understanding the Legal Code (the full license) it is a human-readable expression of some of its key terms. Think of it as the user-friendly interface to the Legal Code beneath. This Deed itself has no legal value, and its contents do not appear in the actual license.

Creative Commons is not a law firm and does not provide legal services. Distributing of, displaying of, or linking to this Commons Deed does not create an attorney-client relationship.