

Guido il rivoluzionario

Gianni Brunoro

In questo 2015 che volge ormai alla fine, si è variamente ricordato il cinquantennale della rivista *Linus*, il cui numero 1 è uscito ad aprile del 1965. Una celebrazione doverosa in quanto, se il fumetto è oggi un mezzo espressivo rispettato a tutti i livelli come titolare di meriti paritetici nei confronti di altre forme artistiche o narrative, quali per esempio la grafica e il cinema; e anche il successo di cui attualmente è titolare si deve sicuramente a questa rivista. Infatti *Linus* sdoganò i fumetti dalla precedente e contraddittoria situazione in cui versava: grande popolarità presso i suoi fruitori, quasi esclusivamente i bambini e i ragazzi, a fronte di un atteggiamento denigratorio da parte della società: famiglia, scuola, chiesa, istituzioni accademiche e altri. Tutti costoro consideravano il fumetto un'entità altamente incolta, da evitare, da censurare, addirittura da vietare ai giovani.

Linus ha avuto il merito di sollevare il fumetto al di sopra di questa palude, operando su alcune direttrici fondamentali. Da una parte, proponendo articoli critici su questo medium, del quale al tempo si parlava ben poco, per farne meglio conoscere le valenze culturali; pubblicando poi certi personaggi e alcune serie nate nei decenni precedenti, con una scelta orientata all'intento di farne rilevare e apprezzare gli specifici valori; e infine proponendo anche autori nuovi, capaci di creare storie di tipo diverso da quello per ragazzi vigente fino allora: fumetti di tipo "adulto", non tanto per contenuti pruriginosi ma perché maturi sul piano espressivo. In tale prospettiva, uscirono da quella

che possiamo chiamare l'«officina» *Linus* certi nomi affermatasi poi anche a livello internazionale. Fra questi, il più innovativo fu certo Guido Crepax, che seppe introdurre nel fumetto sia strutture narrative di livello "intellettuale" fino allora impensabili, sia vere e proprie convenzioni del tutto innovative.

La fama di Guido Crepax, assunto poi a esempio tipico di autore erotico, ha soverchiato purtroppo altre componenti della sua personalità creativa, le quali sono state messe in ombra e perfino magari trascurate dal punto di vista critico. Ne è stata così penalizzata la sua statura, sia di autore notevole in assoluto (basti pensare ad altri settori in cui ha operato, diversi da quello erotico: specie nella trasposizione a fumetti di classici della letteratura) sia soprattutto di forte innovatore del linguaggio fumettistico. È soprattutto questa componente, il suo ruolo da focalizzare. Perché, rapportandoci al suo tempo - la seconda metà degli scorsi anni Sessanta - ci si può rendere conto di quanto egli sia stato un precursore, capace di contribuire alla "modernizzazione" di questo mezzo di comunicazione di massa, nel quale ha operato poi a lungo.

Per meglio comprendere le innovazioni espressive da lui apportate al fumetto, è qui opportuno ripercorrere, sia pure in estrema sintesi ma in prospettiva storico-evolutiva, un particolare aspetto delle strutture narrative del fumetto, cioè una concisa rassegna della logica espressiva alla quale si affida questo medium.

Il fumetto nasce alla fine dell'Ottocento sotto forma di **strisce** umoristiche, autoconclusive, organizzate per serie incentrate su personaggi fissi e pubblicate una al giorno sui quotidiani. Ogni striscia è costituita da più vignette, che si leggono in sequenza da sinistra a destra, esattamente come la nostra scrittura.

Con gli anni Trenta del Novecento il linguaggio è ormai maturato e ha preso abbondantemente piede nei quotidiani, dove si sviluppa anche sotto forma di fumetto d'avventura. Esce esso pure alla cadenza di una striscia al giorno, e grazie alla lunghezza degli episodi si concretizza il concetto del racconto a continuazione. A un certo momento, sempre sui quotidiani, si sviluppa anche la **tavola domenicale**, costituita da più strisce sovrapposte, leggibili una dopo l'altra dall'alto al basso, dove non ci si svincola dal concetto che ciascuna striscia va letta come sequenza di vignette.

In seguito nasce anche l'**albo** a fumetti, consistente in un assemblaggio di strisce, o ristampate od originali: il primo è del 1933, si intitolava *Funnies on*

Parade n.1 ed era un **comic book** americano nel quale la Eastern Color Printing raccoglieva brevi storie già uscite). Comunque, anche negli albi o comic book non si superava il concetto della *lettura in sequenza lineare*.

A proposito di questa espressione, e per capire meglio la “rivoluzione” operata negli anni Sessanta da Guido Crepax, immaginate di “sciupare”, scarabocchiandola, una pagina di un albo a fumetti, facendo una operazione del genere: tracciare un punto al centro di ciascuna vignetta e unire poi con un tratto di penna i successivi punti, nella direzione corrispondente a quella della lettura. Si constaterà facilmente che una striscia viene in tal modo “simbolizzata” da un segmento lineare, mentre la pagina di un albo – costituito ovviamente da più strisce sovrapposte (come nelle tavole domenicali che ne sono il concetto originario) – darà invece come risultato della precedente operazione un’immagine costituita da più segmenti orizzontali collegati da altri obliqui: una ininterrotta *linea spezzata che si ripete sempre uguale*. L’operazione è evidenziata qui accanto, in una classica tavola, una delle molte costituenti la serie *Terry e i pirati* di Milton Caniff. Si potrebbe dire che **quei tratti materializzano graficamente l’itinerario seguito dagli occhi nel corso della lettura delle immagini**, in questo linguaggio definito dai semiologi “verbo-visivo”.

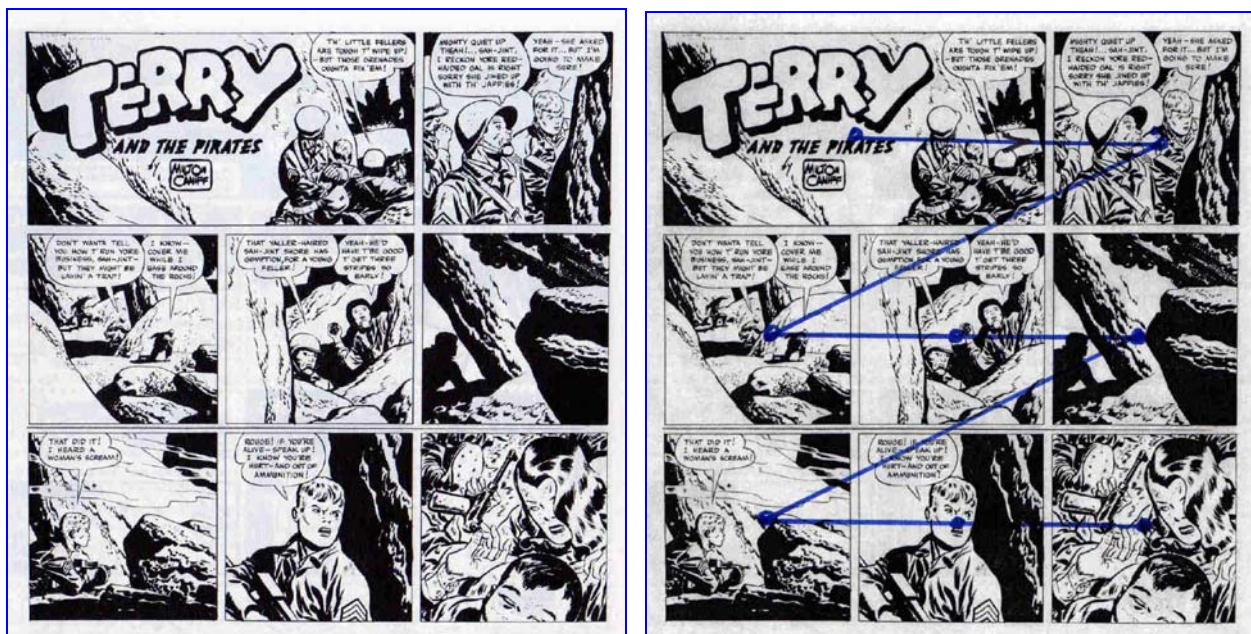


Tavola domenicale dalla serie Terry and the Pirates

Naturalmente, in parallelo ai quotidiani ci sono anche i giornali per bambini e ragazzi (in tempi lontani, era inimmaginabile un giornale a fumetti indirizzato agli adulti) e anche in sedi del genere non ci si allontana dalla tradizione qui sopra delineata. A dire il vero, qualche eccezione c’è. Per esempio, nel

1937 in Francia, Pellos (pseudonimo di René Pellarin) disegna sul settimanale *Junior* il racconto *Futuropolis*, ricco di notevoli deviazioni dalla monocorde forma rettangolare delle vignette. E in Italia, fra il 1938 e il 1943, un artista di alto livello come Corrado Caesar crea sul settimanale *Il Vittorioso* la serie *Romano il legionario*: nelle cui tavole, ugualmente, al posto dei vecchi “quadretti” troviamo forme dai contorni segmentati e irregolari. Ma in entrambi questi pur “aberranti” casi, la successione delle vignette non si scosta da quella della tradizione: si tratta sempre di “righe” di vignette in successione lineare da sinistra a destra e dall’alto in basso (né più né meno come le righe della scrittura). Inoltre, le storie qui citate rimangono comunque nient’altro che exploit di artisti geniali, che sul piano dell’evoluzione del medium fumetto non hanno praticamente séguito.



Tavole dalla storia Futuropolis



Tavole dalla serie Romano il Legionario

Dopo questo lungo inciso, torniamo dunque a riprendere il filo della rivoluzione espressiva operata da Guido Crepax. Dicevamo sopra che ad aprile del 1965 nasce in Italia la rivista mensile *Linus*. Attraverso la quale un ben noto

gruppuscolo di intellettuali (dall'editore Giovanni Gandini, animatore della faccenda, ad altri, fra i quali Umberto Eco, Oreste del Buono, Elio Vittorini) intende fare un'operazione del tutto inedita e culturalmente originale, vale a dire la rivisitazione "intelligente" del fumetto, lungo le due direttrici citate: da una parte la riproposta di storie del passato, valide sul piano dei contenuti e su quello grafico (accompagnandole magari con articoli esegetici idonei a evidenziarne senso e valori); dall'altra la creazione di racconti originali apprezzabili da parte di un lettore ipoteticamente aperto a recepire una natura "colta" del fumetto.

È a questo punto che entra in gioco anche Guido Crepax, il quale era già in precedenza amico e "connivente" dei sopra citati intellettuali. Il quale d'altronde era già ampiamente titolare di una frequente attività grafica, sia come illustratore sia come pubblicitario. Crepax inizia il suo primo fumetto col racconto *La curva di Lesmo*, uscito a puntate su *Linus* a partire da maggio 1965. È un'opera che si presenta subito come fortemente innovativa, relativamente al suo tempo, grazie innanzitutto alla scelta dello stile grafico, capace di portare il fumetto fuori dalla tradizione, includendo nella novità anche il lettering, in piena empatia visuale con le immagini. *La curva di Lesmo* mostra affinità formali con lo stile di vari artisti, di quelli operanti nell'ambito dell'Arte con la maiuscola. Si tratta di scelte formali ma che, per un fumetto, arrivano a essere paragonabili, nella sostanza, a esiti appunto "artistici". Per constatarlo, basterebbe rifarsi agli aspetti visuali di artisti quali il tedesco George Grosz o l'italiano Bruno Caruso, ma soprattutto gli statunitensi Ben Shahn e David Stone Martin: e subito ci si renderebbe conto di quali siano stati i Maestri alla cui opera Crepax rivolgeva la propria attenzione, cioè a chi egli si sia ispirato nell'affinare le scelte estetiche della propria grafica.

È dunque ovvio che, importando una grafica del genere all'interno del fumetto, esso ne acquisiva in qualche modo un blasone di nobiltà e comunque un tenore innovativo, capace di situare i comics di Crepax in una direzione di sviluppo senza dubbio diversa da quella della nostra tradizione: la quale era costituita da fumettisti eredi dei "figurinai", com'erano chiamati gli illustratori ottocenteschi. Fumettisti magari anche bravissimi, ma contestualmente eredi di una differente concezione della narrazione a strisce. Per non fare che una minuscola manciata di nomi, si pensi a Rino Albertarelli, a Walter Molino, a Raffaele Paparella, Dario Natoli, Aurelio Galleppini,...

Invece, chiunque conosca la grafica di Ben Shahn o di David Stone Martin capirà da dove proviene lo stile di Crepax, caratterizzato da quelle figure un po'

sbilenche, da quelle anatomie leggermente distorte (comprese le fisionomie dei volti, a tratti quasi caricaturali o perfino deformi), a quel bianco/nero abbacinate nei suoi netti contrasti; e associato a un tratto ora rotto, ora un po' graffiato, ora – contraddittoriamente – equilibrato, modulato, a modo suo morbido, specie nel delineare i corpi femminili. Con ciò, Crepax si configurava come un autore italiano innovativo, dalla grinta internazionale, capace di uscire dagli schemi dei fumetti tradizionali, andandone oltre senza complessi. Le sue pagine avevano una "diversità" capace di scalfire prima o poi il mondo della fantasia disegnata.

Come se non si accontentasse nemmeno di questo, a tali aspetti – innovativi sul piano puramente estetico – Crepax avrebbe gradualmente aggiunto qualcosa di "ancora più nuovo", per così dire. Avrebbe cioè notevolmente trasformato la natura stessa del linguaggio fumettistico, facendola evolvere. Diciamo che nella sua creatività fumettistica, egli ha operato in modo da passare da una sequenza normale a una complessa. Il che significa anche una concezione nuova sul piano espressivo. Nella tavola tradizionale, come abbiamo visto, c'è un assemblaggio di strisce (le quali corrispondono all'atto di nascita del fumetto medesimo), costituenti la pagina: ma potrebbero rimanere anche separate. In Crepax le cose finiscono per non essere più così.

Se si seguono le pagine/tavole di *La curva di Lesmo*, immaginando di fare l'operazione indicata sopra – riunire con segmenti i punti centrali delle vignette – si potrà agevolmente notare come all'inizio del racconto la struttura sia quella tradizionale. Ma gradualmente l'autore vi introduce delle varianti: dapprima poco significative, come già alla seconda e alla terza tavola, dove le vignette hanno altezze differenti. Poi però, mano a mano che il racconto si sviluppa (e presumibilmente, via via che l'autore stesso prende confidenza con i codici della narrazione fumettistica, approfondendoli e flettendoli sempre più alle proprie concezioni, chissà se inizialmente inconsapevoli) egli finisce per svincolarsi dalla tradizione, arrivando a un montaggio della pagina sempre più audacemente inconsueto. C'è per esempio una innovativa frattura netta alla tavola 37, quella del primo abbraccio-bacio (...e il resto) fra Valentina e Philip-Neutron: nella quale, benché muta, la concitazione narrativa si traduce in una sequenza di vignette in cui, riunendone i centri nel modo sopra accennato, si potrà constatare come la monocorde sequenza della tradizione sia qui profondamente alterata. Quasi a configurare – costringendo l'occhio a guizzare rapidamente da un punto all'altro – la concitata sequenza cronologica narrata. In tale prospettiva, quindi, la non-visibile ma ben-

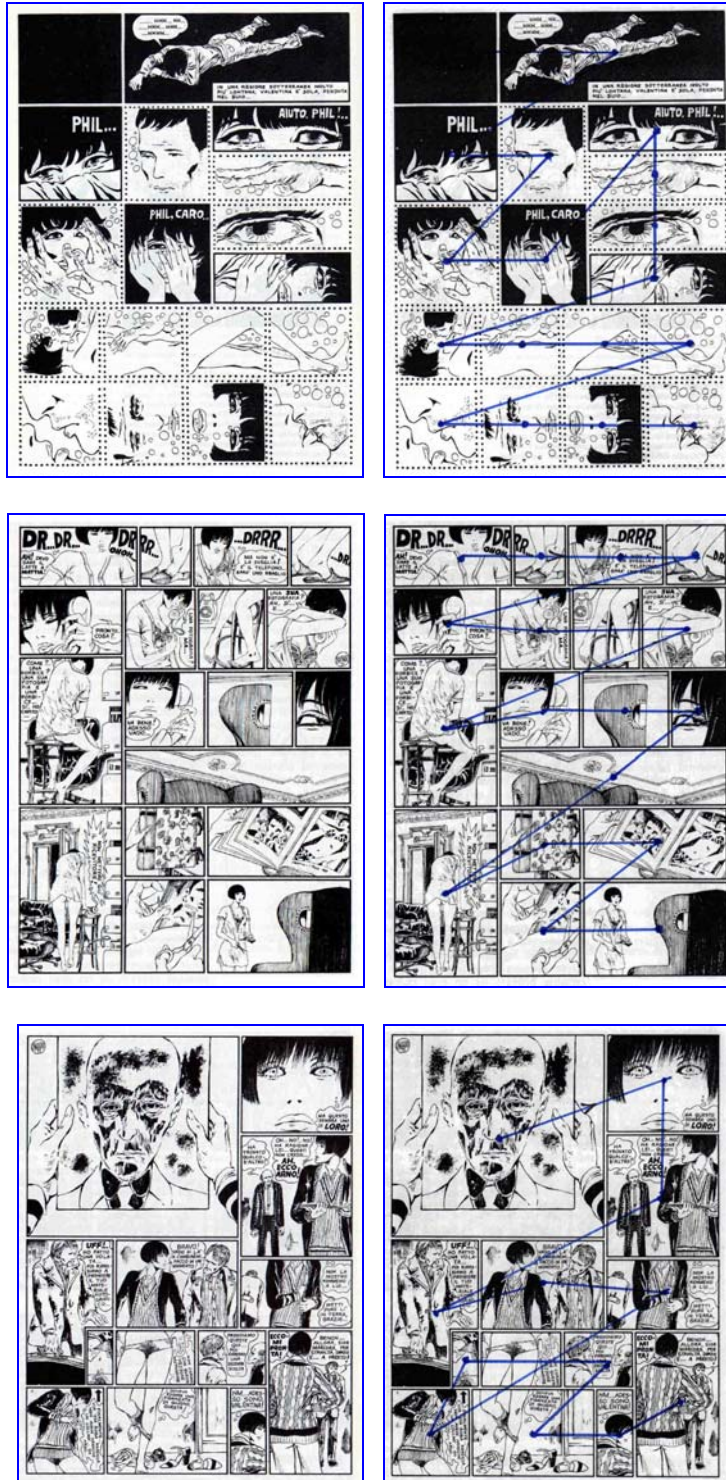
intuibile successione di segmenti diventa una metafora grafica degli spostamenti dell'occhio, quando segue la logica della lettura, quindi in sostanza il senso narrativo.



Tavola proveniente da La curva di Lesmo

Tuttavia voglio qui intenzionalmente prescindere comunque – negli esempi che seguiranno – dal **contenuto** narrativo delle tavole. Intendo cioè riferirmi esclusivamente all'aspetto **formale** della narrazione, ossia al montaggio dei quadretti, che è la modalità di successione della loro sequenza. E allora sarà abbastanza chiaro ciò che intendo sottolineare. Specie perché la **varietà** delle

linee spezzate risultanti dalle successive tavole è a sua volta **metafora del dinamismo** delle concezioni narrative, nient' affatto statiche, a differenza di quelle monocordi della tradizione, definitivamente soppiantate da Crepax.



Tavole provenienti da La curva di Lesmo e storie successive

Negli esempi uno/uno-bis, due/due-bis e tre/tre-bis qui sopra, corrispondenti a coppie di tavole a confronto (a sinistra quella originale e accanto quella con

la relativa sovrapposizione della linea spezzata), si può vedere come, mano a mano che avanzava con le storie, Crepax concepisse strutture via via meno lineari, disancorandosi sempre più da schemi classici.

In lui in quanto autore, queste modalità narrative andranno facendosi sempre più frequenti, diventando una autentica regola, ed è proprio questo il senso della sua rivoluzione. Non una rivoluzione freddamente programmata a tavolino, bensì concretizzata gradualmente *in itinere*, mano a mano che si ampliavano gli orizzonti espressivi dell'artista. Egli si evolve prendendo coscienza di un fatto importante: siccome opera su una rivista (*Linus*, ovviamente), finisce per concepire le sue storie *non come assemblaggio di strisce, tipico della tavola domenicale, bensì come strisce nate "direttamente" per la pagina*; e con ciò capisce di potere scardinare la sequenza tradizionale di vignette e strisce. Le quali, se come si è detto sopra, sono tutte più o meno uguali, a costituire anche nelle sue storie delle "righe" di quadretti, viceversa Crepax inizia a un certo momento, a "muovere" la sequenza stessa: le vignette non hanno più una successione lineare ma si susseguono offrendo all'occhio una disposizione diversa, a volte perfino incastrandosi reciprocamente le une nelle altre.

Di conseguenza, ne vengono contestualmente alterati sia il ritmo della lettura sia il suo senso (anche se, beninteso, il lettore esperto, ossia colui che già ben conosce il linguaggio fumettistico, segue senza problemi interpretativi questa evoluzione). Quelli delle figure uno, due e tre sopra citate non sono che esempi indicativi. Nei fatti, qualunque lettore, sovrapponendo alle tavole un foglio trasparente, potrà abbandonarsi a questo facile gioco, ciò che gli permetterà di constatare quanto siano diverse, e quanto variabili da tavola a tavola, le linee spezzate risultanti.

Un aspetto senza dubbio interessante di tutto ciò è che tali innovazioni saranno poi seguite/imitate in seguito anche da altri autori, i quali le assimileranno senza difficoltà: come dimostrazione che si trattava di un procedimento **innovativo** portato al **fumetto inteso come linguaggio**.

È qui il caso di sottolineare anche un altro aspetto della faccenda, quello del senso cronologico di alcuni momenti di tali sequenze, i quali hanno in qualche modo una corrispondenza col cinema. Nel senso che vignette più grandi comportano un più lungo momento di osservazione e magari, se sono molto grandi, una automatica sosta contemplativa; mentre vignette più piccole, magari in fitta sequenza, corrispondono a veloci flash successivi. In sostanza, e sempre detto per inciso, l'alterazione della struttura sequenziale delle vignette

te comporta anche, automaticamente, una alterazione del ritmo tradizionale della lettura.

Come è ovvio, questi aspetti non sono - come detto sopra - il presumibile risultato di fredde concezioni studiate a tavolino dall'autore-Crepax, ma l'esito viene creato da lui istintivamente e altrettanto istintivamente recepito poi dal lettore, attraverso la assimilazione di quelle creazioni narrative.

Tutto ciò è un insieme di suggerimenti interpretativi secondo una prospettiva valida sul piano espressivo, figurativo, semiologico. Che però ha fatto scuola, anche perché, in Europa, *Linus* è stata la prima rivista "intellettuale" capace di esercitare, con la sua autorevolezza e la sua diffusione, un certo seguito. Ciò che non avevano conseguito altri tentativi - come per esempio il pur "intellettuale" Celeg (Centre d'Étude des Littératures d'Expression Graphique) francese, con la sua rivista *Giff Wiff*, nata poco dopo *Linus* - rimasti fenomeni interessanti e anticipatori, ma molto di nicchia.



Copertine della rivista critica Giff-Wiff, 1966

Le nostre sono dunque considerazioni riguardanti il piano strettamente linguistico-comunicativo. Ed è il senso fondamentale del contributo apportato da Crepax al linguaggio del fumetto. Poi però c'è anche la sua notevole innovazione sul piano grafico-tecnico, per via del suo tratto sofisticato e dello stile elegante: per esempio il già citato bianco/nero dal contrasto molto accentuato, dalla connotazione decisa, che non lascia indifferente il lettore.

Nelle storie di Crepax, infine, c'è praticamente da subito l'esplosione di Valentina, la sua apparizione come miss Rosselli. Un primissimo piano, bruna, con la frangetta, icona grafico-fumettistica della mitica diva del muto Louise Brooks, ma qui infinitamente carina e così decisa-

mente “innamorabile” da avere affascinato subito i lettori, soppiantando nei loro cuori il protagonista originario Neutron/Rembrandt (rimasto nel semplice ruolo di suo fidanzato e successivamente marito) per diventare a sua volta quel mito planetario che conosciamo.



Vignette in cui compare per la prima volta Valentina, da La curva di Lesmo

A differenza di tante altre donne del fumetto, Valentina è fin da subito un personaggio maturo e sofisticato, magari un po' snob nei comportamenti e nelle frequentazioni ambientali (specie dovute alla sua professione di fotografa di moda), gradualmente via via più disinibita sul piano erotico e titolare di una sensualità estremamente suggestiva, anticonformista sul piano del comportamento. Titolare, fra l'altro, di un complesso rapporto col femminismo, che in quegli anni giungeva a una forte auto-consapevolezza. Dapprima osteggiata dalle femministe, in quanto vista come esecrabile simbolo di donna oggetto, Valentina viene poi da loro invece apprezzata come emblema di donna libera, scevra da pregiudizi, indipendente, volitiva, per nulla succube del partner maschile. Anzi, libera “amministratrice” della propria sessualità. Anche queste componenti hanno avuto un peso nient'affatto effimero nella evoluzione del medium fumetto. Eppure non tanto significativo quanto il sopra citato influsso, da parte di Guido Crepax, sulla evoluzione del corrispondente linguaggio.