

DOSSIER/Comics & Jews

“A spasso per Lucca con Eisner e altri miti”

Lucca Comics 2010 sta per aprire i battenti e per Vittorio Giardino, il grande maestro del fumetto italiano che ha dato vita a eroi ebrei indimenticabili come Max Fridman e Jonas Fink, è il momento di aprire il cassetto dei ricordi. Dal suo tavolo da disegno a Bologna ha ricostruito meticolosamente luoghi e incontri strettamente legati all'Europa ebraica, ora tornano alla luce alcune delle esperienze più significative della sua carriera, come il primo faccia a faccia con il mitico Will Eisner.

Giardino, che rapporto ha con Lucca Comics?

Ottimo. Ho tanti e splendidi ricordi relativi a questa rassegna, la più importante in assoluto su scala nazionale. La prima volta che partecipai ero agli inizi del mestiere. Avevo ambizione di fare fumetti professionali ma non avevo idea di come si facesse. Fu una rivelazione straordinaria vedere miti del fumetto in carne e ossa passeggiare per le strade di Lucca: all'epoca entrare in quella ristretta cerchia di professionisti mi sembrava un sogno irrealizzabile. Tanto che quando nel 1982 ricevetti lo Yellow Kid (il maggior riconoscimento del fumetto) al Teatro del Giglio il premio arrivò totalmente inaspettato. Le telecamere possono provare che ero seduto nelle ultime file del loggione. Quando arrivò l'annuncio impiegai una eternità per salire sul palcoscenico. Mi tremavano le gambe, anche perché nella giuria sedevano mostri sacri come Preccia e Pratt. Ricordo con emozione la cornice meravigliosa del Teatro del Giglio, un vero peccato che le premiazioni non si svolgano più al suo interno perché è un luogo pieno di suggestione.

Altri ricordi?

Qualche anno dopo ricevetti il mio primo premio da autore professionista. In quell'occasione veniva omaggiato anche il grande Will Eisner, a cui la giuria aveva assegnato un premio alla carriera. Eisner benché bravo a dissimulare mi parve comunque molto emozionato e quando lo incontrai in seguito a Bologna gli chiesi se la mia impressione fosse stata corretta. Lui mi rispose di sì aggiungendo sarcasticamente che avrebbe preferito ricevere un premio all'opera prima piuttosto che un premio alla carriera. Adesso che inizio ad avere una certa età, capisco appieno quella battuta, che non era solo spiritosa, ma anche molto realistica.

Qual è il suo padiglione preferito?

Ho una passione per il padiglione delle autoproduzioni, dove si trovano tanti ragazzi di talento che faticano a trovare un editore ma che sfruttando i moderni mezzi tecnologici riescono comunque a produrre in proprio. Lì è facile trovare lavori imperfetti, ma dotati di una grande carica di originalità, che spesso è maggiore rispetto a quella che si può riscontrare in situazioni più consolidate. Altra mia passione sono le mostre, anche se in realtà cerco di ficcare il naso dappertutto. Dopo un periodo di eclissi, non saprei dire se per colpa mia o per colpa del programma proposto, ho ripreso a frequentare la manifestazione e sono rimasto piacevolmente sorpreso dalla straordinaria affluenza di pubblico. Il rinnovato interesse dei lettori è indice della buona salute del settore dopo anni di crisi.

In che direzione sta andando il fumetto?

Per motivi generazionali sono legato a un modo di fare fumetti all'antica e non sono sempre al corrente delle ultime novità. Sintetizzando al massimo direi che dopo un primo momento in cui sembrava che i mezzi digitali avessero messo in crisi il fumetto, adesso ho la sensazione che vi sia una sorta di scambio osmotico di influenze reciproche. Il momento è senz'altro vivace ma un punto resta inderogabile: l'immaginazione visuale degli artisti fa sempre premio su tutto. Non c'è mezzo tecnologico che tenga, per quanto raffinato resta sempre un mezzo.

Come evolve la realtà italiana?

Mi sembra che ci sia la tendenza al formarsi di tribù stilistiche che hanno pochi contatti tra loro. Faccio un esempio: da una parte ci sono i disegnatori bonelliani che hanno evidenti vincoli stilistici, dall'altra giovani disegnatori che si rifanno al linguaggio graffiante dell'underground americano.

Sono ambienti molto diversi, figli delle scuole di fumetto che tendono a settorializzare gli allievi, ma sarebbe bello se comunicassero perché ne verrebbero fuori delle belle.

E il fumetto d'autore invece come sta?

Nel panorama europeo ci sono paesi che sviluppano grande attenzione culturale e importanti volumi di vendita come Francia, Belgio e Germania oltre ad alcune realtà di recente vivacità tra cui cito volentieri la Spagna, ma ci sono anche noti dolenti come quelle che arrivano dal nostro paese, dove la situazione è assai complessa e arretrata. Ciò è in parte dovuto all'assurdo ostracismo e snobismo mostrato da chi si occupa di critica letteraria. In genere i critici non digeriscono il fatto che possano esistere fumetti con alto valore culturale. Così non li leggono. E se per caso gli capita di leggerne uno si guardano bene dal dirlo in giro quasi se ne vergognassero. Per i critici è come se i fumettisti d'autore non esistessero. La conseguenza è che i lettori spesso si stupiscono quando scoprono che abito a Bologna: sembra impensabile che uno viva in Italia e faccia delle cose buone in ambito fumettistico! Lo stesso discorso vale per Sergio Toppi e per altri grandi autori a cui raramente capita di essere profeti in patria. È un vero peccato che esistano barriere di questo tipo perché il fumetto d'autore conquista sempre più consensi tra uomini di cultura e semiologi, con l'esempio più noto di Umberto Eco che è stato il primo a portarlo nelle aule universitarie.

In conclusione, ottimista o pessimista sul futuro del fumetto italiano?

Direi ottimista, visto che il numero di lettori e dei giovani che provano a fare del fumetto il mestiere di una vita è in crescita. Il fatto che siano scelte maturate non per tornaconto economico ma per passione è un segnale importante. Sono tanti anni che disegno ma questa straordinaria propulsione dei giovani a disegnare per soddisfare un bisogno interiore è rimasta la stessa di quando ho iniziato.

Adam Smulevich

Il fuoco della ribellione che generò un Maus

Il fumetto ha compiuto recentemente cent'anni. Non è quindi un bambino, è anzi un adulto consapevole dalla vita ricca e sfaccettata ma, come quasi tutte le persone brillanti, con un'adolescenza ribelle e tempestosa. La conquista della maturità è avvenuta, non a caso, all'interno di quel movimento controculturale che, cominciando dai campus californiani, mette in discussione tutta la cultura ufficiale americana: la letteratura, la musica, il cinema e non da ultimo il fumetto. Proprio con questo mezzo il pensiero sottoculturale, l'underground, trova un'espressione congeniale che si dirama in innumerevoli fiumi di carta ciclostilata carichi di immagini distorte dai fumi lisergici e dai contenuti fortemente satirici e critici. Il movimento, che si svilupperà nell'arco di un decennio, quello a cavallo tra anni Sessanta e Settanta e che porterà a scardinare le regole e i codici stessi del proprio linguaggio, comincia a fermentare qualche anno prima, agli inizi degli anni cinquanta quando qualche cosa stava effettivamente cambiato nel panorama dei fumetti americani. Prima di allora i comics erano stati essenzialmente un prodotto per l'infanzia, animali parlanti e supereroi, quando irruppe sul mercato un'esplosione di polizieschi, di violente storie di guerra e di horror comics come le famose Tales of the Crypt di Gaines e Feldstein. Nel 1950 questi due ragazzi ebrei newyorkesi (William M. Gaines era nato Ginzberg) lanciano per i tipi della EC Comics decine di testate dove i termini Weird, Crime, Terror e Fear si sprecano in un acme di pulp. Uno dei loro scrittori più talentuosi è un altro ebreo newyorkese, Harvey Kurtzman, che per rinforzare i magri guadagni derivati da due riviste di combat-comics (il fumetto di guerra) propone di dirigere una nuova testata satirica: il Mad Magazine. Mad è subito aria fresca in una cantina chiusa da troppo tempo, si impone sulle scelte dei lettori con un humour rivoluzionario che non esita ad attaccare tutto ciò che gli sembra troppo convenzionale, non esita a criticare e deridere i classici del fumetto, del cinema e della neonata televisione. È sulle pagine di Mad che la generazione dell'underground si formerà e nella geniale, anarchica scrittura di Kurtzman affonderà le proprie radici. Questa onda di rinnovamento libertario trova uno scoglio d'arresto quando uno psichiatra, anch'esso newyorkese di origine ebraico-tedesca diede alle stampe, nel 1954, un libro dal titolo Seduction of the Innocent.

Lo psichiatra si chiamava Fredric Wertham, era un autorevole allievo di Freud e si proponeva di analizzare l'impatto che avevano sui giovani lettori le più o meno esplicite rappresentazioni di violenza, sesso e droga che apparivano sui fumetti americani, nelle pulp crime story ma anche nei più candidi supereroi. La tesi era chiara e semplice, Wonder Woman è una lesbica sado-maso, Batman e Robin una coppia omosessuale e non possiamo permettere che le giovani menti siano condizionate da tali sconcezze. Quella che sembra un'opinabile tesi ebbe un successo clamoroso nell'America maccartista, tanto da far convocare una commissione dal senato statunitense incaricata di occuparsi di delinquenza giovanile. Tra le persone ascoltate figurava anche Gaines per il carattere pernicioso dei suoi comics. Benché supportato da innumerevoli associazioni familiari, da insegnanti e da benpensanti, il rapporto finale della commissione non portò ad alcuna sanzione ufficiale ma la pressione creatasi convinse gli editori a fornirsi di un codice di autoregolamentazione. La Comics Association of America compose il Comics Code, sulla falsa riga del Codice Hays, le linee guida che dal 1930 governavano e limitavano le produzioni cinematografiche. Gaines e i suoi collaboratori furono le uniche voci ad alzarsi contro il codice in un mondo editoriale annichilito da possibili persecuzioni. Le necessità di espressione trovarono comunque le loro strade; in primis sulla rivista *Help!* fondata da Kurtzman nel 1960 e precorritrice di quasi tutto quello che venne dopo, dall'umorismo dei Monty Python alla grafica punk. *Help!* divenne la palestra editoriale per quei ragazzi cresciuti sui primi numeri di *Mad* che saranno i fari del futuro movimento Underground come Terry Gilliam (più noto come regista ma che è stato fumettista e animatore), Robert Crumb, Gilbert Shelton e Jay Lynch. Il solco tra fumetto main stream e circuito parallelo è ormai segnato; a partire dal 1965 cominciano ad apparire testate dove il debito di ispirazione diretta al movimento controculturale, alla beat generation è ormai chiaro, se non addirittura enfatizzato. È la stagione di Berkeley Barb, della L.A. Free Press, della East Village Other. Tra i giovani del movimento della West Coast un periodico in particolare riscuote un clamoroso successo: è *Zap* di Crumb. Pubblicato non nel grande formato rivista ma in quello tascabile dei comuni comic books, forte di una diffusione relativamente importante ma capillare, diventerà catalizzante esempio per decine di cloni che nasceranno nei campus americani e nelle comunità alternativa. Nel 1973 si conteranno oltre 400 testate del genere.

Per opposizione ai comics tradizionali anche il nome viene cambiato aggiungendo una rivoluzionaria x: Comix. Si giunge addirittura a fondare un sindacato, l'Underground Press Syndicate.

I temi delle storie sono quelli censurati da Wertham, soprattutto droga e sesso ma anche la politica diventa centrale, sempre all'estrema sinistra, antimilitarista (sono gli anni del Vietnam) ed ecologista. Il tratto grafico è sempre eccessivo, tortuoso, anticipatore di grafismi celebrati nel decennio successivo da artisti come Keith Haring. Il riflusso della fine degli anni settanta porterà con sé anche la maggior parte delle testate underground. Sopravviveranno solo quegli autori riconosciuti internazionalmente e diventati classici come Crumb e Shelton. Altri, più giovani, formati proprio sui comix underground, continueranno la loro carriera allargando ulteriormente i confini del fumetto; è il caso di Richard Corben e delle sue tavole dall'acido iperrealismo ed ancor di più di Art Spiegelman che, sovvertendo di nuovo le regole, pubblicherà la rivista *Raw* dove l'underground sarà declinato in una versione lussuosa di grande formato. È su *Raw* che incomincia ad essere pubblicato *Maus*, forse apice della controcultura e al contempo Big Bang della Graphic Novel.

Giorgio Albertini

Kurtzman, papà irriverente dell'orfanella Annie

Nato nel 1924 e cresciuto a Brooklyn, New York, Harvey Kurtzman è il padre riconosciuto del fumetto satirico e alternativo americano. Disegnatore e soprattutto sceneggiatore, Kurtz è

l'inventore di un umorismo che influenzerà molti artisti nel fumetto, ma anche nel cinema: dai già citati Monty Python a Mel Brooks a John Landis, e nella televisione dal Saturday Night Live alla pluripremiata trasmissione per bambini Sesame Street. Alla fine degli anni Quaranta comincia la sua carriera scrivendo sceneggiature e dirigendo fumetti di guerra.

In *Two Fisted Tales* e in *Frontline Combat*, due riviste pubblicate dalla EC Comics di Gaines, i racconti mostrano uno spessore insolito per le storie a fumetti, un'attenzione maniacale per il dettaglio storico e una criticità che sfocia a volte nell'antimilitarismo. Nell'agosto del 1952 esce il rivoluzionario *Mad Magazine*, sempre per la EC Comics. *Mad* con la sua irriverente satira scuote gli animi di più generazioni. Infaticabile innovatore, la sua vita è ricca di collaborazioni e di innumerevoli progetti editoriali. *Trump*, *Help!*, *Playboy*, *Esquire*, *The Saturday Evening Post* e *Pageant*, sono solo alcune delle testate che sono state totalmente o in parte influenzate dal suo estro. Proprio sulle pagine di *Playboy* trova spazio il personaggio più longevo di Kurtzman: *Little Annie Fanny*. Ispirato a un classico del fumetto americano degli anni Venti, *Little Orphan Annie*, l'eroina di Kurtz è una sorta di *Candide* al femminile. Le sue irriverenti vicende verranno lette dal 1962 per i successivi 26 anni. Harvey Kurtzman muore nel 1993 lasciando un'eredità immensa al mondo dei comix. Nel 2007 è, come Robert Crumb, tra gli artisti esposti nella mostra *Masters of American Comics* allestita al Jewish Museum di New York.

Spiegelman, amaro all'ombra delle Torri

Art Spiegelman è nato a Stoccolma nel 1948 da genitori ebrei polacchi sopravvissuti ai lager nazisti. Trasferitosi negli Stati Uniti con la famiglia, è cresciuto a Rego Park, nel Queens, un sobborgo di New York. Comincia a disegnare storie nel solco di Harvey Kurtzman che considera il suo padre spirituale. Un forte esaurimento nervoso, una breve permanenza in un ospedale psichiatrico e il suicidio della madre segnano i suoi vent'anni. Si trasferisce, come molti suoi coetanei in California, dove partecipa da protagonista al *Mouvement* e dove diventerà una delle figure più importanti del fumetto underground contribuendo a pubblicazioni come *Real Pulp*, *Young Lust* e *Bizarre Sex*. Nel 1976 rientra a New York dove conosce Françoise Mouly, architetto e artista francese che in seguito diventerà art director del *New Yorker* e che sposerà due anni dopo.

Nel 1980 Spiegelman pubblica con la moglie la rivista *Raw*, un contenitore dove il fumetto alternativo acquisisce una dimensione intellettuale alta e artistica, e dove il materiale sperimentale statunitense si confronta con le avanguardie di tutto il mondo, soprattutto europee. Sulle pagine di *Raw* viene pubblicato in maniera compiuta e regolare il capolavoro riconosciuto di Spiegelman, *Maus*, che vince il premio Pulitzer nel 1992. Famosa è la sua copertina apparsa sul numero del *New Yorker* del 24 settembre 2001, il numero successivo al crollo delle Torri gemelle per mano dei terroristi di Al Qaeda. Le Torri appaiono nere su sfondo nero e saranno lo spunto per il suo libro di riflessioni *L'ombra delle Torri*. Spiegelman continua a vivere a New York dove pubblica la rivista *Little Lit*.

Crumb, travolto dal fascino di una Jewish cowgirl

Indiscusso re dell'underground, Robert Crumb è una delle figure più rilevanti e innovative del fumetto contemporaneo. Pluripremiato e osannato in tutto il mondo, le sue opere, oggetto di culto, sono esposte in musei del calibro del Moma, il Museum of modern art di New York. Crumb nasce il 30 agosto 1943 a Philadelphia in Pennsylvania. Figlio di un ufficiale dei marines, grande divoratore di fumetti, nel 1957 scopre il *Mad Magazine* di Kurtzman. Sarà per lui una folgorazione: la sua strada è già tracciata. Nel '62 si trasferisce a Cleveland lasciando la casa dei genitori con in tasca il biglietto dell'autobus e quattordici dollari. L'idea è quella di dedicarsi al disegno: comincia con cartoline d'auguri per l'*American greeting*. La sera frequenta l'ambiente beat

e si apre a influenze ebraiche, determinanti per la sua vita futura. Il suo primo personaggio di successo è Fritz the Cat del 1964. Altri ne seguiranno, il più famoso è Mr Natural, uno strampalato guru in camicione che parla per aforismi, vera e propria icona della controcultura americana. Nel '68 la sua notorietà è già tale che Janis Joplin gli chiederà di disegnare la copertina del suo disco Cheap Thrills.

Temi ricorrenti delle sue storie sono la musica, declinata principalmente su quella tradizionale americana come blues, country, jazz e cajun, e le donne, vera passione e fonte di frustrazioni. Il rapporto con l'ebraismo di Crumb è strettissimo, tanto da permetterci di parlare di un periodo ebraico della sua arte come di Picasso si parla di un periodo blu. Negli anni del "black is beautiful" Crumb è ossessionato dalla femminilità ebraica. Le sue eroine sono risolte cowgirl ebreo o ferocissime attiviste del fronte di liberazione femminile giudaico. Nel 1974 conosce in una comune Aline Kominsky, una artista-fumettista newyorkese con la quale si sposerà qualche anno dopo. Nel 2007 è tra gli artisti esposti nella mostra Masters of American Comics tenutasi al Jewish Museum di New York. Oggi Crumb vive con la moglie Aline nel sud della Francia, dove lavora a una dettagliatissima trasposizione a fumetti della Bibbia.

Dal Golem a Mosè: le radici dei Supereroi

Da Batman a Superman, passando per gli X-Men, tanti supereroi sono figli di autori di origine ebraica, che in modo più o meno esplicito, pescano dalla loro cultura e tradizione per ispirarsi e imprimere nei loro personaggi la loro stessa identità. Alcuni di questi supereroi portano in sé, più di tanti altri, questo segno del destino che troppo spesso è stato sottovalutato dalla critica italiana. Ma vediamo, attraverso una serie di ritratti, in quali segni e motivi è possibile rintracciare nel supereroe una matrice culturale legata all'ebraismo. A partire dall'uomo pipistrello.

Batman ripropone una serie di caratteristiche del mitico Golem creato da rabbi Loew ben Bezalel a Praga, per difendere gli innocenti. Creato da Bob Kane (il cui vero cognome, che cambiò a diciott'anni, era Khan) e da Bill Finger, due ragazzi ebrei del Bronx, Batman esordì nel numero 27 della rivista Detective Comics nel 1939 e proprio quest'anno festeggia il settantesimo anniversario. In Italia sarà l'editore Cino De Luca a pubblicarlo fino alle più recenti edizioni della De Agostini-Planeta, braccio fumettistico e spagnolo della multinazionale italiana De Agostini. Batman è in realtà Bruce Wayne, giovane miliardario orfano dei genitori uccisi da una delle nemesi più riuscite della serie, il Joker. Il nostro pipistrello è sempre stato studiato secondo alcuni schemi che fanno risalire l'origine dei supereroi alle riviste pulp degli anni Trenta e a una serie di eroi come The Shadow, noto alla radio per la sua risata che intimidiva i criminali e soprattutto per la voce di Orson Welles. Sia Kane, che per quasi tutta la vita negò le sue origini ebraiche, sia Finger frequentarono la stessa scuola, la DeWitt Clinton High School, insieme a un altro signore, Stan Lee, creatore dell'interno universo della Marvel. Difficile dire se in quella scuola ci fosse un portale aperto verso il mondo della fantasia e della creatività, di cosa fantasticassero quei ragazzi ebrei, provenienti da tutto il mondo che si incontravano lì a studiare. Esistono però somiglianze ed elementi in comune tra il mitico Golem e Batman, tanto da far pensare che gli echi di antiche leggende e storie raccontate in famiglia abbiano avuto l'effetto di stimolare i due autori. Entrambi i personaggi hanno famiglie incomplete, il Golem è una creazione di un rabbino, Bruce è cresciuto dal maggiordomo. Entrambi combattono preferibilmente di notte, difendono gli innocenti, cercano la pace, si battono per colmare l'ingiustizia del mondo. E per contrasto, se il Golem non pecca per intelligenza, Batman è uno degli uomini più intelligenti della Terra. Kane nella sua biografia racconta che "le strade erano un melting pot composto da differenti gruppi etnici e spesso ogni nazionalità era l'una contro l'altra. Se uno era solitario come me, doveva aderire a una banda del quartiere per sopravvivere". Forse è una forzatura e forse l'origine di Batman risiede veramente nella mitica voce di Orson Welles, ma nell'inconscio più profondo, dove risiedono le nostre paure più ancestrali, alberga anche il nostro profondo ricordo di salvezza e forse Bob Kane e Bill Finger, che avevano sentito le storie del Golem, di Sansone e di Mosè in sinagoga e in famiglia, soddisfarono (magari

involontariamente) quel desiderio di giustizia e di salvezza frustrato da una vita di quartiere molto competitiva attraverso l'uomo pipistrello.

Uno dei più grandi rimpianti di Will Eisner fu di aver rifiutato la proposta di pubblicare un fumetto su un supereroe ideato da due giovani ebrei di Cleveland. La storia in effetti dimostrerà che quei due visionari autori avevano inventato uno dei personaggi più longevi e famosi della storia del fumetto: stiamo parlando di Superman e di Jerry Siegel e Joe Shuster. Su di loro si possono leggere molti libri in materia, ma *Boys of Steel: The Creators of Superman* di Marc Tyler Nobleman, con le illustrazioni di Ross Macdonald, racconta la loro storia con grande semplicità e con una dose di emotività pionieristica. Spesso, infatti, lo studioso dimentica le emozioni, i sentimenti e le vicende umane che hanno motivato la nascita di un'idea. Questo volume racconta invece con una modalità ricca di spontaneità l'origine dell'uomo d'acciaio. Il libro è dedicato a un target giovane che ha modo di conoscere come questi due ragazzi (oggi li definiremmo nerd), non frequentassero le classiche attività giovanili, come la squadra di football né fossero attratti dalle canzonette dell'epoca, ma passassero il loro tempo a leggere i pulp magazine e a emozionarsi per eroi come *The Shadow*. Jerry Siegel scriveva le storie, Joe Shuster le disegnava. La leggenda narra che una notte Jerry ebbe l'idea, corse dall'amico che subito si mise a gettare una serie di bozzetti. Poco tempo dopo nacque Superman. E soprattutto un progetto editoriale che all'inizio, proprio come fece Eisner, fu rifiutato da diversi editori dell'epoca. Sarà la DC Comics ad acquistarne i diritti e anche la proprietà. Così il 30 giugno appare nelle edicole statunitensi il numero uno della rivista *Action Comics*. Il mondo dell'immaginario non sarà più lo stesso. La S sul petto di quell'alieno proveniente da Krypton forse fu un omaggio che gli autori fecero ai loro cognomi: Siegel e Shuster. Oppure a uno dei loro eroi più amati: *The Savage*. Sicuramente tutti riconosciamo quella S, così come il simbolo del pipistrello.

Kal-El, il suo vero nome, ci rimanda all'ebraico "la voce di D-o" e diversi autori nel 1938 hanno voluto vedere in Mosè la figura biblica che ha ispirato il personaggio; anche se non si possono non identificare diverse analogie con Sansone: la superforza, il punto debole, l'assenza di un rapporto familiare sicuro. Superman ha una seconda famiglia, Sansone nasce sotto il cappello di una volontà divina che gli prospetta già il suo destino, cancellando le naturali aspirazioni dei genitori. La figura paterna è annullata dalla presenza, anche ingombrante, del Creatore. Questo personaggio è diventato l'icona di una nazione, ma anche un oggetto dell'immaginario collettivo imprescindibile per capire la società occidentale. Su di lui hanno pubblicato, prodotto, ideato di tutto, non esiste settore della nostra società che non sia stato toccato dalla S.

Sotto la camicia di ogni ragazzo, per intere generazioni, si è nascosta una calzamaglia, una S. Tant'è che quando è morto, la stampa mondiale lo ha trattato come un essere umano vero, un'autorità che meritava il suo cocodrillo. Quando parliamo di fumetto e Shoah siamo abituati a pensare a *Maus* di Art Spiegelman oppure più recentemente a *Yossel* di Joe Kubert oppure a *Sono figlia dell'Olocausto* di Bernice Eisenstein. Eppure dagli anni Sessanta esce mensilmente nelle edicole statunitensi una serie a fumetti che è fortemente caratterizzata dal tema della Shoah: *The Uncanny X-Men* di Stan Lee e Jack Kirby. Entrambi gli autori erano famosi al pubblico per aver creato personaggi come *L'uomo ragno*, *Capitan America* e tanti altri, ma tutti questi supereroi erano uomini che avevano acquisito i loro poteri a causa di incidenti, esperimenti scientifici. Anche il *Batman* della DC Comics non era altro che un eccentrico miliardario che combatteva il crimine. Gli *X-Men* cambiarono invece radicalmente la percezione dei supereroi nel mondo dei fumetti. I loro poteri sono genetici, questi uomini nascono cioè con i superpoteri. Possono leggere nel pensiero, trasformarsi in acciaio, volare con proprie ali, autocurarsi, lanciare raggi gamma dagli occhi. Proprio nel primo episodio della serie, nel settembre 1963, esordisce anche quello che sarà poi il nemico numero uno, la nemesi, lo specchio dell'ideale che unirà gli *X-Men*.

Questi mutanti sono uniti dall'ideale di un telepate, Charles Xavier, di una convivenza civile tra uomini comuni e mutanti. Dall'altra parte Magneto è un uomo con profonde ferite. Stan Lee, ovvero Stan Lee Lieber, nato da una famiglia di ebrei rumeni, così spiega il suo personaggio: "Non ho immaginato Magneto come un cattivo ragazzo. Voleva solo rispondere a quella gente che era così bigotta e razzista. Cercava di difendere i mutanti e poiché la società non li trattava bene, voleva

dargli una lezione. Era naturalmente uno pericoloso, ma non ho mai pensato che fosse un villain”. Lo schema che sarà alla base della serie degli X-Men è impostato. Gli umani temono la diversità dei mutanti e li odiano. Ma gli X-Men non decollano e la testata langue finché non viene assunto alla Marvel Comics Chris Claremont. Chris, che aveva trascorso alcuni mesi in un kibbutz dove aveva incontrato i sopravvissuti dei lager nazisti e aveva toccato con mano la difficile situazione di Israele, impone un ritmo diverso alla saga degli X-Men trasformandola in una delle serie fumettistiche più lette al mondo e ritenuta un capolavoro assoluto di discussione e narrazione sul tema della diversità e del diritto di difendersi. Grazie alla sua penna di sceneggiatore Magneto scopre le carte. Fino al numero 12 della serie Classic X-Men, pubblicata in Italia dalla Star Comics nel mensile Gli Incredibili X-Men. Magneto è un sopravvissuto di Auschwitz, il suo nome forse è Max Eisenhardt, ed è anche un padre che ha perso la figlia uccisa dall’odio del potere sovietico. Nasce così un personaggio che non può fidarsi degli uomini e che, come racconta Stan Lee, vuole difendere il suo popolo, i mutanti oggetto dell’odio razziale. Nei decenni che seguiranno questo personaggio guiderà anche gli X-Men cercando nuove vie per realizzare i propri obiettivi. Magneto rimane un personaggio tra i più apprezzati dai lettori di fumetti, diciassettesimo nella classifica dei cattivi più amati. Ma al di fuori degli schemi del villain, cioè del cattivo che il supereroe di turno deve sconfiggere, Max Eisenhardt è caratterizzato da un forte senso degli ideali e da un obiettivo che nessuno potrebbe contestare: difendere un popolo. Lo stesso Chris Claremont

ha speso un commento su questo personaggio così controverso: “Una volta che trovai il punto di partenza per Magneto (come vittima della Shoah), tutto il resto andò al suo posto, perché mi permetteva di trasformarlo in una figura tragica che vuole salvare il suo popolo [...] quindi ho avuto l’opportunità [...] di tentare di redimerlo, di vedere se si poteva evolvere nello stesso modo in cui Menachem Begin si trasformò dal ragazzo che i britannici consideravano ‘shoot on sight’ nel 1945 nello statista che vinse il premio Nobel per la Pace nel 1976.”

Questi commenti mostrano quanto la Shoah sia un tema molto presente nella saga degli X-Men, forse sottovaluto e troppo spesso inserito in un contesto generico di trattazione del tema della diversità. Mentre appare evidente che gli autori da Stan Lee a Chris Claremont hanno posto la Shoah come un faro che illumina moralmente le scelte e la vita dei loro personaggi, perché direttamente coinvolti. E non solo per aver reso l’avversario principale dei mutanti un sopravvissuto di Auschwitz, ma anche per altri personaggi come Kitty Pride, giovane mutante che nell’episodio 199 di The Uncanny XMen (gennaio 1985) partecipa a un incontro del National Holocaust Museum di New York per cercare la sorella del nonno. “Sono qui per mio nonno, Samuel Prydeman – dice – Avrebbe voluto essere qui più di ogni altra cosa, ma è morto l’anno scorso. Aveva una sorella, la mia prozia Chava. Viveva a Varsavia prima della guerra”.

Andrea Grilli

Quando Capitan America prendeva a pugni Hitler

Il futuro re dei comics, il padre di Capitan America e dei New Gods, deve molto del suo estro visionario all’ambiente in cui cresce. Jacob Kurtzberg, alias Jack Kirby, nasce infatti il 18 agosto del 1917 a New York, il padre ebreo austriaco lavorava in una fabbrica di indumenti. Trascorre l’infanzia e l’adolescenza a Suffolk Street, dove le bande di giovani passavano il tempo a combattersi. Forse proprio per questa esperienza così forte, Jacob realizzerà sempre impressionanti scene di combattimenti di grande effetto cinetico. Di questo periodo non esistono storie autobiografiche salvo un breve racconto disegnato su richiesta di Richard Kyle, considerato uno dei padri del fandom fumettistico statunitense. Si tratta di La legge della strada. Un lavoro in bianco e nero, poco inchiostro, molto dinamico, dove Jacob racconta una breve vicenda in cui fu coinvolto. Questa storia è particolarmente significativa per una splash page dove l’autore ha realizzato una panoramica della via dove abitava. Troviamo di tutto, tante piccole scene che si animano indipendenti l’una dall’altra ma tutte collegate da quella strada di New York.

La famiglia di Jacob ha bisogno di soldi, così il giovane si mette alla ricerca di un'occupazione. Finché nel 1935 finisce alla corte di Max Fleischer, dove in verità tutti trovavano lavoro senza troppa fatica e dove si occuperà dei cartoon di Popeye (il nostro Braccio di ferro). Poi, come molti ragazzi aspiranti dell'epoca, incontra lo studio Eisner & Iger. Eisner non era molto più grande di lui o di altri ma aveva uno spirito pionieristico che lo rendeva più maturo e faceva da padre per molti di loro. Nel 1941 lo troviamo presso la Fox Feature Syndicate dove crea uno dei suoi primi personaggi, The Blue Beetle, con lo pseudonimo di Charles Nicholas, per un compenso di 15 dollari la settimana. Li incontra Joe Simon con cui creerà Capitan America per la Timely Comics, ancora lontana dal diventare quel mostro creativo che sarà la Marvel Comics.

Stiamo un po' correndo, ma possiamo dire che fino al 1941, quando esce Capitan America, Jacob Kurtzberg ovvero Jack Kirby è un autore prolifico, non dice mai di no a una richiesta di lavoro, sempre sul tavolo a disegnare spesso con diversi pseudonimi per realizzare storie per due, tre personaggi al giorno. Era nello stesso tempo veloce, creativo, innovativo ed eccezionale. Il passaggio alla casa editrice di Goodman, uno dei padri dell'editoria dei comics statunitense insieme a Max Gaines, avviene grazie a Joe Simon con il quale crea Capitan America. L'idea nasce dal fatto che i fumetti di azione e guerra cominciavano a spopolare e nello stesso tempo non c'era peggior supernemico di Hitler. Così, la prima copertina del nuovo supereroe lo vede dare un pugno al dittatore nazista. Il personaggio sarà un successo che non porterà tanti soldi ai due autori, ma all'editore sì. E sarà questo uno dei motivi che porterà Jack a passare alla DC Comics, l'editore di Superman e Batman.

Kirby per molti decenni salterà da un editore all'altro senza mai trovare un posto adeguato dove accasarsi, ma sempre con una grande espressività. Quando dopo la delusione della DC tornerà in quella che sta per diventare la Marvel, creerà insieme a Stan Lee gran parte dei supereroi che oggi compongono il mondo della Marvel. Spesso doveva avviare solo le prime avventure di una nuova serie, oppure realizzare le copertine per dare quell'effetto incredibile e creativo che smuoveva le vendite. E lavorava così tanto, ossessionato dal pericolo di non poter mantenere la famiglia, che quando traslocò in California, i facchini caricarono la sua scrivania come ultimo mobile in modo che lui potesse finire un episodio di Thor, e anche perché la scrivania sarebbe stata la prima a essere scaricata per permettergli di disegnare una storia dei Fantastici Quattro. Quando finalmente lascia New York scopre un mondo di animazione che è cresciuto con i suoi fumetti. Quando entrava negli studi della Ruby-Spears Production tutti i giovani dello staff si schieravano per accoglierlo, per molti erano stati proprio i suoi lavori a fargli intraprendere quell'attività. Nella sua storia creativa Kirby ha sempre cercato di mettersi in posizione di dubbio e curiosità rispetto a tutto quanto lo circondava. Passava il tempo a leggere e il fumetto era un suo processo di apprendimento. Ci sono diverse prefazioni scritte da Kirby in cui sottolinea l'importanza di capire il ruolo degli esseri superpotenti, come divinità, che forse sono nello spazio o che sono passati sulla nostra Terra molti secoli fa. Per questo quando si trovò a creare in piena libertà presentò sempre personaggi estremamente galattici, universali, come Silver Surfer e Galactus, oppure le due serie de Gli Eterni e dei New Gods, rispettivamente per la Marvel la prima e la DC la seconda. In entrambe la capacità visionaria di Kirby supera ogni immaginazione, non tanto per le storie, quanto dal punto di vista grafico: l'occhio non è in grado di contenere l'esplosione creativa. Il tema di divinità che agiscono sulla vita di uomini così impotenti e fragili è espressa dallo stesso disegno. Il Bene e il Male, la responsabilità di poteri così enormi, sono tutti argomenti che Kirby tratta con un disegno cinetico, privo di ogni stasi. Non è possibile guardare una pagina di Kirby senza avere la sensazione del movimento. Oltre al fatto che la particolare inchiostatura delle chine, con neri estremamente pesanti e addensati in spazi che sono il punto di partenza del movimento, impediscono di pensare i suoi comics come banali fumetti di supereroi. Il nostro occhio non può non fissarsi in quel punto per sentire la dinamicità del disegno. Kirby disegnava personaggi esattamente in quell'istante dopo l'inizio di qualsiasi azione, quindi in procinto di fare qualcosa e non di pensare di farla. Probabilmente l'esperienza produttiva con Popeye aveva influenzato il suo modo di vedere le linee, donandoci una delle esperienze visive più interessanti ed emozionanti del fumetto. Si può essere bravi, eccellenti, oppure essere al livello di Kirby e Eisner. A tanta bravura non ha sempre

corrisposto un successo economico, spesso fu pagato molto poco e raramente gli furono riconosciuti i meriti dei suoi lavori. Eppure era il re per i suoi lettori.

Diventò The King quando Stan Lee lo chiamò così nei credit dei Fantastici Quattro, numero 64, del 1967. E lo sarà a tal punto che a San Diego, durante il Comic-Con si era affermata una tradizione. Quando veniva pronunciato il suo nome l'intera platea, migliaia di persone che lavoravano, leggevano e consumavano comics, si alzava in piedi per applaudire Kirby. Per nessun altro, solo per lui. Quando morì, per i quattro anni successivi che sua moglie partecipò a San Diego le fu concesso lo stesso privilegio del marito. Jack Kirby ci ha lasciato il 6 febbraio del 1994. Ancora oggi è il termine di paragone di ogni fumettista.

Andrea Grilli

Arriva Santa Claus Ma in versione yiddish

In questo periodo dell'anno, con l'approssimarsi del Natale, non può mancare un ricordo di Milt Gross, eccezionale fumettista e animatore del primo cinquantennio del Novecento. Nato nel Bronx nel 1895, dopo aver prestato servizio nell'esercito statunitense nella prima guerra mondiale era entrato nello studio dell'artista T. A. Dorgan (1877-1929) che lo aveva introdotto nel giro del New York Journal dell'editore William Randolph Hearst, famoso per il film di Orson Welles Citizen Kane, ma anche per aver pubblicato le comics strip di Winsor McCay, George Herriman, Hal Foster e tanti altri. Nel giornale di Hearst Gross pubblica la serie Phool Phan Phables. E da quel momento creerà una serie di storie a fumetti di grande successo, trasformate anche in animazioni e trasmissione radiofoniche.

Milt Gross è uno degli ultimi autori statunitensi di origine ebraica che diedero vita a una parentesi del fumetto yiddish americano all'inizio del Novecento. Le caratteristiche essenziali erano l'uso spesso distorto della "lingua mamma" con combinazioni assai divertenti sia nella struttura della frase che nella pronuncia delle parole inglesi e l'anatomia dei personaggi dove i nasoni spesso la facevano da padrone a tal punto che ancora oggi nella animazione stile Hanna & Barbera o Warner Bros è possibile vedere tracce evidenti della creatività di autori come lui. E a tutto questo si aggiungeva il proverbiale umorismo della yiddishkeit. Sul piano linguistico l'autore newyorchese ha ricoperto un ruolo importante a tal punto che esiste uno studio specifico sul suo linguaggio (Is Diss a System?: A Milt Gross Comic Reader di Ari Kelman). Gross infatti costruì il suo successo proprio sul recuperare e giocare sulle mutazioni e storpiature linguistiche della lingua inglese da parte degli emigranti. A lui viene attribuita anche la prima graphic novel, esperimento che non ebbe fortuna, per poi tornare negli anni Settanta con Eisner che ne sarà il consapevole e cosciente ideatore. E a proposito di Natale, non si può non ricordare la sua celebre versione di The Night Before Christmas in De Night in de Front from Chreesmas (1927), che può essere letto e ascoltato sul sito del Tablet Magazine. Un vero poema in rima dove le parole inglesi vengono assorbite e frullate dentro una lingua che, come scrisse Kafka, si compone solo di parole straniere. "Queste però non riposano nel suo seno - dice Kafka - ma conservano la fretta e la vivacità con cui sono state accolte".

Andrea Grilli

La vita da matti di Al Jaffee

C'è una parola che non esiste e che forse non esisterà mai nel vocabolario di Abraham Al Jaffee: pensionamento. A 89 anni suonati il longevo cartoonist di Savannah continua infatti a pubblicare con regolarità strisce e vignette su Mad, uno dei totem mondiali della satira e dell'irriverenza. Dal

1955 a oggi, nei suoi undici lustri di collaborazione che lo rendono il contributor più esperto della celebre rivista statunitense, Jaffee ha mancato un solo appuntamento con le rotative (era il 1964) scatenando il panico tra i suoi fan. Scherzetti del genere fortunatamente non li ha più fatti e da allora i suoi lavori sono sempre usciti con regolarità. Così l'unica insidia capace di fregarlo e ritardare la gratificazione dei suoi lettori è stata la crisi mondiale dell'editoria che continua a mietere vittime illustri e che ha recentemente costretto i vertici della rivista satirica a ridurre i ritmi di pubblicazione ("Lo humour sta morendo", commenta lui). Nonostante la minore visibilità mediatica e malgrado alcuni problemi di salute che da tempo lo affliggono, Jaffee, che pur padroneggiando le moderne tecnologie prosegue nel solco della tradizione continuando a disegnare a mano, ha deciso di restare sulle barricate della risata postdatando ancora una volta il giorno in cui riporre definitivamente matita e gomma da cancellare nel cassetto.

Di Jaffee autorevoli colleghi dicono tutto il bene possibile: "è uno dei più straordinari e acuti interpreti dei nostri tempi" oppure "può disegnare qualsiasi cosa" (questa frase è di Charles Schulz, il padre dei Peanuts), così a lui non resta che constatare (naturalmente toccandosi dove meglio crede) "che alla mia età la gente seria è morta da un bel pezzo". Se c'è un vizio che Jaffee non vuole proprio smettere di togliersi è quello di far ridere e riflettere. Coi suoi sketch Al toglie il velo alle certezze delle società americana mettendone a nudo gli aspetti più controversi e ridicolizzando alcune false illusioni. Considerati capolavori di raro e pungente umorismo, le strip di Jaffee vengono venerate dagli appassionati con la devozione che si usa portare ai grandi maestri. Tra i suoi fan nutrite schiere di adolescenti, ma anche tanti della vecchia guardia che non si perderebbero una sua vignetta per niente al mondo: chi è stato giovane nell'ultimo cinquantennio attende febbrilmente l'uscita di Mad per leggere i suoi attacchi al politically correct, alla banalità e all'ipocrisia (memorabili alcune vignette disegnate a suo tempo sulla guerra in Vietnam). Nei lavori di Jaffee il tema ricorrente è l'idea che vivere vuol dire essere tormentati dagli idioti e vittime sacrificali della ineluttabile ferocia del fato. Quello di Jaffee è un mondo alla rovescia: competenza e intelligenza non sono considerate virtù, ma vengono punite. Il risultato di tale capovolgimento di valori è uno spasso assicurato. Giunto alla soglia dei novanta e con migliaia di lavori all'attivo, Jaffee è un santone della risata e un modello di riferimento per i disegnatori di oggi. Dire che ha contribuito in maniera decisiva allo sviluppo del filone umoristico nell'editoria a stelle è ancora poco: di quel filone Jaffee è uno dei pionieri.

Nato nel marzo 1921 a Savannah in Georgia, Jaffee trascorre parte della sua adolescenza in Lituania per tornare nel paese natio prima dell'invasione tedesca, evitando così per un soffio le persecuzioni naziste. La sua infanzia densa di colpi di scena e di avventure, il suo rapporto con l'identità ebraica, la sua straordinaria vita d'artista stanno ora in un libro affascinante appena apparso negli Usa (Al Jaffee's Mad Life - A Biography), scritto da Marie-Lou Weisman e illustrato dallo stesso Jaffee con una dolcezza e un incanto tutto diverso dalla graffiante produzione abituale. A New York, Al studia musica e arte insieme ad alcuni futuri colleghi nella redazione di Mad, gente del calibro di Will Elder, Harvey Kurtzman, John Severin e Al Feldstein, e inizia la sua carriera di fumettista nel 1941 lavorando per Timely Comics e Atlas Comics, avanguardie anni Quaranta e Cinquanta della futura potenza (nota soprattutto per le sue storie dedicate ai supereroi) Marvel Comics. È in quel periodo che nascono i primi personaggi di successo e la serie Ziggy Pig and Silly Seal, protagonisti un maialino e una foca, che passerà alla storia del fumetto americano tanto che ristampe di quelle celebri strip vengono fatte ancora oggi. Gli anni seguenti sono quelli della consacrazione definitiva, con i Tall Tales pubblicati dal New York Herald Tribune in oltre cento puntate e con l'approdo in casa Mad. Jaffee sforna vignette a ripetizione, affermandosi come disegnatore di punta e contribuendo con alcune brillanti idee editoriali al successo del magazine. L'idea migliore gli viene nel 1964, sfogliando le pagine di una rivista per maschietti partorita dal genio imprenditoriale di un distinto signore di Chicago: il giornale era Playboy e Jaffee, ispirandosi al suo pomposo e varipinto inserto propone di farne una parodia in bianco e nero su Mad.

Gli editori accettano. Jaffee ancora non lo sa, ma quello spazio che pensava di riempire in una sola uscita diventerà nel tempo un appuntamento mensile che il passare degli anni non riuscirà mai a intaccare. "Al sa fare cose che i giovani di adesso, abituati a ritoccare le immagini con i software e

altri trucchetti, non sono più in grado di produrre”, dice Sam Viviano, art director di Mad. Oltre 400 i Fold In andati in stampa finora. La geniale disposizione e l’alto valore satirico delle immagini gli sono valsi numerosi premi in carriera e hanno legato indissolubilmente il suo nome al magazine. Ma Jaffee non vive di gloria passata e continua a tenersi informato: sfoglia attentamente i giornali e non perde un colpo di quanto succede in giro. In fondo è questo il suo elisir di eterna giovinezza, continuare a recepire gli stimoli dall’esterno per poi riprodurli a modo suo su carta.

Sulle pagine di Mad naturalmente, ma anche per progetti che gli vengono commissionati da altre riviste e iniziative editoriali, tra cui il mensile del movimento ebraico chassidico Chabad Lubavich newyorkese a cui collabora dal 1984: l’importante per Al è non fermarsi mai. “Sorprende anche me il fatto di essere ancora ad alti livelli – dice Jaffee – soprattutto perché nella mia vita ci sono stati tanti momenti difficili. Ma bisogna sapersi reinventare. La vita ti butta giù, poi ti rialzi e ricomincia il movimento”.

Fondamentale, per restare sulla breccia, l’affetto incessante del suo giovane pubblico. “Sono molto fortunato a disegnare per i giovani perché questo ti dà degli stimoli enormi per andare avanti. Volendo usare una metafora mi sento come un vecchio cavallo da corsa che non ha perso il gusto della competizione. Quando gli altri cavalli corrono voglio correre anche io”. E correre significa non solo disegnare situazioni paradossali animandole con caratterizzati personaggi presi in prestito dalla società americana, ma anche scrivere testi e rispondere a domande stupide (come fa nella rubrica Snappy Answers to Stupid Questions) oppure ancora creare gadget di grande impatto. “Al Jaffee – spiega il fumettista californiano Sergio Aragones – è un uomo brillante, capace di inventare cose geniali dal nulla. Non importa quanto sia folle l’idea originaria che ha in testa o che gli viene proposta, il risultato finale funziona sempre. Credo che sia davvero capace di fare qualsiasi cosa”.

Adam Smulevich

Pregiudizio, una battuta ti seppellirà

Qual è il modo migliore per combattere il pregiudizio? Farsi una bella risata. Questa la ricetta di Risate Antirazziste, progetto del Cospe e della Scuola internazionale di Comics con patrocinio della Commissione europea. Recentemente ideato per cercare di contrastare la diffusione degli stereotipi nelle nuove generazioni, è tra i fiori all’occhiello del programma di Lucca Comics 2010. D’altronde è risaputo, ridere fa bene alla salute e aiuta a scacciare brutti pensieri dalla testa. Dalle scuole superiori ai centri giovanili, dai festival del fumetto a quelli dell’animazione: le attività di Risate Antirazziste sono proposte su più fronti e in più paesi (Italia, Francia e Germania) coinvolgendo molti vignettisti in erba e studenti delle scuole superiori, che affiancati da disegnatori affermati partecipano a laboratori didattici e percorsi formativi per imparare a difendersi dalla paura del diverso. Obiettivo prioritario dei promotori dell’iniziativa, tra cui il vignettista Giuseppe Palumbo in qualità di testimonial d’eccezione, è quello di spingere i giovani a esercitare un ruolo attivo nella lotta alla discriminazione attraverso il rafforzamento della capacità di analisi delle dinamiche che portano alla nascita delle teorie e delle ideologie razziste. La chiave di comprensione di questi meccanismi è data dal fumetto e dal linguaggio efficace e rapido dello humour, capace in pochi attimi e col potere liberatorio di una risata di vanificare l’effetto negativo di qualsivoglia stereotipo. La tappa lucchese di Risate Antirazziste, che nei prossimi mesi concluderà le sue attività con una mostra, performance dal vivo e un seminario tematico al Festival internazionale di Angoulême, assume un significato particolare. Tra i padiglioni della più importante manifestazione nazionale dedicata al fumetto, il manifesto per una società inclusiva e accogliente portato avanti da Risate Antirazziste suonerà infatti più forte del brusio e del rumore provocato dallo scalpitare di decine di migliaia di visitatori. Suonerà? Sì, suonare è il verbo giusto perché nel cuore della Toscana che ama Tex, Topolino e Will Eisner, si svolgerà un evento del tutto particolare, una sfida artistica a cui partecipano cinque complessi musicali e un piccolo esercito di vignettisti più o meno conosciuti e in cui ricchezza e impatto delle sette note del pentagramma cercheranno di fondersi e dialogare con la

straordinaria potenza visiva del fumetto. Quale sarà il risultato di questo curioso e intrigante mix? La risposta domenica 31 ottobre. Assortite ed eterogenee entrambe le squadre di artisti: da una parte saranno protagoniste le melodie del mediterraneo con l'Orchestra Bailam, il rock con Dap e Harvest I Maggiori, il folk con Comaneci e il punk rock con I Tre allegri ragazzi morti, dall'altra si passeranno il testimone esordienti e nomi già noti del fumetto che proporranno differenti stili e interpretazioni. E non finisce qui, perché a Lucca il progetto Risate Antirazziste raddoppia. Nell'ottica di diffusione del messaggio alle nuove generazioni, nei locali del liceo artistico cittadino sarà allestita una mostra di vignette realizzate da alcune grandi matite italiane (tra cui Altan, Vauro e Staino), che passerà in rassegna e metterà in ridicolo alcuni stereotipi antichi e ancora terribilmente moderni. Perché in fondo poche cose sono più serie di una risata.

L'allegria utopia che abita il mondo a fumetti

Dopo lo straordinario successo di pubblico della scorsa edizione con 140 mila presenze, dal 29 ottobre torna l'appuntamento di Lucca Comics, la più importante rassegna nazionale dedicata al fumetto, ai giochi e alla fantasia in tutte le sue possibili declinazioni.

Tema forte di questa edizione sono gli anni Sessanta e le utopie nate in quel periodo che fu estremamente fertile per la fantasia e l'immaginazione. Obiettivo degli organizzatori è quello di dar vita a una moderna Woodstock del fumetto. "Quattro giorni di allegria e pace, un'utopia che si tocca con mano", si augura il direttore di Lucca Comics Roberto Genovese. Il percorso della quarantaquattresima edizione della kermesse si snoda in più punti della città coinvolgendo alcune delle location più suggestive del rinascimentale centro storico lucchese.

Articolato il programma di incontri, showcase, proiezioni e dibattiti che vedranno la partecipazione di molti grandi nomi del settore. E ricco come sempre il palinsesto delle mostre, tradizionale fiore all'occhiello della rassegna. Dalla controcultura del fumetto underground agli interni immaginari di Ausonia, dalle visioni oniriche di Massimiliano Frezzato alla retrospettiva su Gary Frank, passando per il fantasy medievale di matrice giapponese, il Libano raccontato dai suoi disegnatori e la performance in cui si fondono fumetto e musica del gruppo Risate Antirazziste. Tra le tante novità di Lucca Comics (compreso il ritorno in grande stile della Disney presente in città con un staff di disegnatori di altissimo livello) ce n'è una che riguarda direttamente l'ebraismo italiano. Venerdì 29 ottobre alle 11.30 nella sala Incontri della Camera di Commercio di Lucca è infatti in calendario un incontro dal titolo Comics e cultura ebraica. Assieme a grandi autori del disegno italiano e internazionale, alle firme che illustrano Pagine Ebraiche e DafDaf (fra cui figurano Giorgio Albertini, Enea Riboldi, Vanessa Belardo, Paolo Bacilieri, Maurizio Rosenzweig, Viola Sgarbi) e alla redazione, partecipano il Consigliere dell'Unione delle Comunità Ebraiche Italiane con delega alla Cultura Victor Magiar e il coordinatore dei dipartimenti Informazione e Cultura dell'UCEI Guido Vitale.

**Da Pagine Ebraiche n°11, novembre 2010
Dossier a cura di Daniela Gross e Adam Smulevich**