

Alternative Comics

Fra pop e underground, il fumetto nell'era di Internet

di **Duccio Dogheria**

Nato nell'ultimo decennio dell'Ottocento come appendice per lo più domenicale dei quotidiani, il fumetto ha saputo ben presto conquistarsi una sua autonomia editoriale. Ma non è del fumetto classico che qui vogliamo occuparci, quanto di quello sotterraneo, underground, che sberleffa quello ufficiale, o che comunque ad esso si pone come alternativa.

Se la stagione d'oro del fumetto alternativo sono gli anni Sessanta e Settanta (soprattutto con Clay Wilson, Robert Crumb e Gilbert Shelton, autore dei *Freak Brothers*), antecedenti illustri sono senz'altro i cosiddetti "dirty comics", venduti ai bordi delle strade dai primi anni Trenta. Queste strisce erano fantasiose parodie sacrileghe delle icone del fumetto del tempo. I protagonisti, da Topolino a Batman, da Betty Boop a Braccio di Ferro - ma anche personaggi politici e divi del cinema - si sbizzarrivano in *short adventures* a carattere esplicitamente sessuale, lasciando inalterata (e da qui il conseguente spiazzamento) la veste grafica dei personaggi.

Anche in Italia il fumetto underground ebbe svariati protagonisti, da Matteo Guarnaccia a Max Capa, per non parlare dell'Officina Frigidaire della quale già ci siamo occupati tempo fa.

Il fronte odierno si presenta assai convulso e parcellizzato. Svariato e variegato appare infatti questo particolare genere editoriale che vive tra circuiti librari alternativi e le sempre più diffuse fiere del fumetto, per non parlare di chi ha oltrepassato la barriera cartacea per passare nell'immateriale di Internet. Tra le riviste più sperimentali e radicali italiane ricordiamo *Torazine* (sottotitolato "*Capsule policrome di controcultura pop*"), anche se in essa il fumetto ha un ruolo più che altro marginale, comunque saldo su un immaginario totalmente pop.

Un illustre nome del fumetto alternativo contemporaneo è invece l'artista spagnolo Miguel Angel Martin, noto soprattutto per *Brian the Brain*, edito in Italia dalla Topolin edizioni. Derive assolutamente assurde e cariche di humour noir sono invece le vicende minimali create dal duo Maicol & Mirco e pubblicate dalla "Fummo Produzioni" (simbolo uno scheletro): violenza, mutilazioni, perversioni spesso estreme sono narrate con assoluta brevità ed immediatezza e soprattutto con un tratto ingenuo ed infantile, quasi fossero scarabocchi di un poppante.

Un fumetto sperimentale nella grafica quanto nei contenuti è *Odrillo* (Multimage edizioni), il cui numero 12 è un adrenalinico speciale ideato da Roberto "Freak" Antoni, leader degli Skiantos, dedicato all'ex cardinale catto-integralista di Bologna Giacomo Biffi, con tanto di CD con colonna sonora in omaggio...

Fra tutti, il progetto editoriale che più ci ha convinto - più per l'apertura pluridisciplinare che per il fumetto in sé - è però *Inguine*. Rivista di fumetti (edita dalla Coniglio), sito Internet, mostre & eventi, *Inguine* è un vero e proprio processo multimedia che ha trovato nel web un fondamentale strumento per creare rete, diffondere e proporre progetti, organizzare incontri e momenti ludico-creativi. All'innovazione unisce però la tradizione del mezzo cartaceo, insostituibile. Di tutto questo abbiamo parlato con Gianluca Costantini, uno dei suoi creatori

Come è nato il progetto Inguine?

"Il gruppo è stato fondato nel 2001 dando vita al sito www.inguine.net. E' composto, oltre che da me, da Marco Lobietti, Alessandro Micheli e Vanni Brusadin (che poi si è dedicato esclusivamente alla Net-Art). Prima di questo io facevo il disegnatore di fumetti, che continuo a fare, Marco Lobietti il web-designer che continua a fare, Alessandro si guardava attorno, e Vanni faceva l'università".

Dal fumetto al web, andata e ritorno. Nostalgia del supporto cartaceo, ricerca in più direzioni, o cos'altro?

"Nessuna nostalgia: il medium carta è molto diverso dal web e ci piace affrontarlo; comunque l'Inguine su carta è molto diverso da quello della rete. E ci piace soprattutto l'odore della carta..."

Cosa differenzia principalmente Inguine da una rivista di fumetti da edicola, con alte tirature?

"Inguine non è diversa dalle altre riviste da edicola, che poi in questo momento non esistono. La tiratura non c'entra nulla, a noi manca solo la forza economica di andare in edicola e sarebbe uguale".

Dal fumetto alla multimedialità. Quale il rapporto con happenings, videoarte, manifestazioni, mostre, musica?

"Noi pensiamo che chi si chiude in una sola arte, in questo momento, è uno stupido, nel senso che non si può stare tutto il giorno a disegnare fumetti: è troppo noioso. Nella rivista pubblichiamo fumettisti, illustratori, writer, web designer, posterArt ed altro ancora, perché crediamo che appartengano ad un unico immaginario. E quindi non solo la mostra classica, ma proiezioni e performance multimediali per divertire soprattutto. Il mondo del fumetto è pieno di nerds noiosi e antipatici, mentre a noi piace far divertire la gente".

Una cosa che ho apprezzato nei fumetti e nei disegni che proponete è l'assenza di quella esasperata centralità sessuale facile e spesso scontata comune a molti comics underground. Casualità o scelta editoriale?

"Direi casualità, oppure una comune sensibilità, ma non una scelta a priori. Molti di questi fumetti che dici sono interessanti e graficamente bellissimi. E comunque penso che sia più che altro un immaginario del comics underground americano degli anni passati".

La maggior parte dei fumetti presenti su *Inguine* sono brevi storie di poche pagine. Ci sono difficoltà nel reperire lavori di qualità dalle narrazioni più complesse?

"No, il fatto è che abbiamo poche pagine; le uniche due storie lunghe che abbiamo sono "Macchina Suprema" (mia e di Giovanni Barbieri) e "Bosnian Flat Dog" di Max Andersson & Lars Sjunnesson, che vengono pubblicate a puntate. Per riuscire a dare un po' più di visibilità ai lavori dell'underground internazionale pubblichiamo storie brevi, cercando però sempre di introdurle con testi che le contestualizzano".

Se alcuni fumettisti legati ad *Inguine* presentano lavori gustosamente assurdi, altri propongono lavori più impegnati. In tal senso, quali le cose meglio riuscite?

"Le cose più riuscite in rete sono state il progetto Joe Sacco, quello Deus Irae e adesso il progetto Kufia -100 matite per la Palestina. Il nostro sguardo è su tutti e due i tipi, l'assurdo e l'impegnato; comunque ultimamente, visto come va il mondo, preferiamo parlare di quello che accade. Come l'ultimo numero della rivista, dedicato all'immaginario americano".

Gli artisti che compaiono su *Inguine* provengono tutti dal mondo del fumetto o anche da altri ambiti?

*"Siamo aperti a più generi, dal writing al graffito, dal fumetto alla street art in generale. Di tutti questi ambiti ci interessano però solo i lavori più stravaganti e particolari; non ci saranno mai opere di un graffitista classico, ma solo dei più originali (è il caso di Blu, ospitato nel primo numero di *Inguine*), e lo stesso vale anche per gli altri generi visivi".*

Assieme ad artisti italiani, *Inguine* ospita artisti da ogni parte del mondo. Da quello che avete potuto vedere, il fumetto underground contemporaneo adotta un linguaggio globale o persistono connotazioni stilistiche locali, tradizionali, popolaresche?

*"Il fumetto underground non adotta nessuno linguaggio globale, ognuno si rifà per lo più alla tradizione del proprio paese, soprattutto in area balcanica. A questo proposito, nel 2002 abbiamo prodotto un video sui disegnatori dell'Est Europa assieme all'Associazione Mirada, www.mirada.it, mentre nel primo numero di *Inguine* abbiamo ospitato un lavoro del serbo Aleksandar Zograf dedicato a un poeta d'avanguardia di quel paese".*

Che progetti avete per il futuro?

*"E' in preparazione il numero 4 di *Inguine*, inoltre stiamo progettando uno speciale su Benito Mussolini e il fascismo in Italia.*

Quanto al sito, siamo un po' fermi, ma presto avvieremo nuovi progetti. Una cosa che partirà in questi giorni è un vero e proprio mercatino on line dell'underground cartaceo".