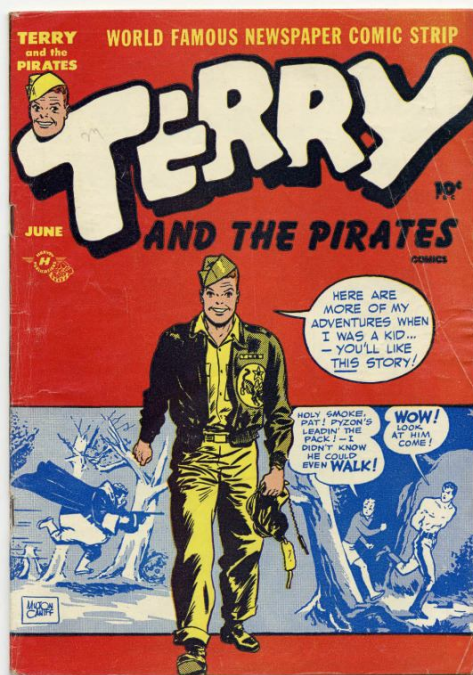


ftNews

freetopnews

L'AVVENTURA

domenica, 26 luglio 2015



di *Cristina Roselli*

Il fumetto avventuroso "" forse la classe pi"" di ampio respiro nel mondo di carta ed inchiostro in quanto racchiude ed interlaccia al suo interno differenti sottocategorie le quali assumono un proprio rilievo all'interno del pi"" ampio genus letterario a cui appartengono.

Il primo fumetto prettamente d'avventura, che si distacca dal filone umoristico prevalente fino a quel momento, nasce il 7 gennaio 1929 con la pubblicazione della avventure di Tarzan sui quotidiani americani ad opera di Harold Foster.

Inizialmente prive di balloon, con le didascalie poste sotto l'immagine, le avventure di questo grande personaggio della letteratura classica aprirono le porte ad un mondo inesplorato dall'arte sequenziale, all'epoca ancora molto giovane, la quale raccolse le tematiche proposte e le trasform"" in un genere acclamatissimo.

Contemporaneamente alle storie pi"" propriamente d'azione, inizi"" a svilupparsi un interessante connubio tra il genere avventuroso e quello comico tramite l'introduzione di *Popeye* all'interno della saga *Thimble Theatre* di Elsie Crisler Segar.

Uno degli esempi di fumetto d'avventura pi"" famosi ed amati del periodo "" sicuramente *Terry and the Pirates* di Milton Caniff (1934) che segue i protagonisti mentre viaggiano verso terre esotiche e misteriose, evitando pericoli ed ostacoli in puro stile avventuriero.

Altro personaggio molto amato e quasi fondatore del genere poliziesco e un precursore delle spionaggio bondiano, "" *Secret Agent X-9* di Alex Raymond un personaggio burbero ed incorruttibile che ha come unico scopo nella vita quello di scontrarsi con vari criminali e, ovviamente, uscirne vincitore.

Esponente del fumetto d'avventura nel quale si uniscono anche elementi magici e fantastici "" senza dubbio *Mandrake the Magician*; nato nel 1934 dalla matita di Phil Davis su idea di Lee Falk questo straordinario personaggio entra ben presto nella coscienza collettiva divenendo un'icona popolare.

Sebbene gli Stati Uniti abbiano dato avvio ad una rivoluzione legata al fumetto d'avventura, in realt"" l'opera che ha consacrato tale tematiche e diffuso il genere avventuroso nella sua dimensione pi"" pura e concettuale "" senza dubbio *Tintin* del belga Herg .

Il piccolo giornalista diede avvio alle proprie peripezie nel 1929 dalle pagine del quotidiano *Le Petite Vingtieme*, trasportando il lettore in giro per il mondo alla scoperta di nuove ed inusitate culture, ottenendo un successo iperbolico e consacrando *Tintin* come eponimo del genere, seguito a breve distanza dal francese *Asterix* (Ren  Goscinny e Albert Uderzo) la cui pubblicazione principi  solo nel 1959.



In Italia il fumetto d'avventura vede i suoi massimi rappresentanti nel celeberrimo *Tex*, creato nel 1948 da Gian Luigi Bonelli e Aurelio Galleppini, ancora oggi identificato



come uno dei principali fumetti italiani, nello **Zagor** di **Guido Nolitta** (pseudonimo di Sergio Bonelli) il quale, come **Tex**, riesce ancora ad appassionare i lettori con le sue vicissitudini legate al mondo western e soprattutto nel malinconico **Corto Maltese** (Hugo Pratt).

Opere più recenti che richiamano il genere avventuroso sono **Magico Vento e Volto Nascosto** di **Gianfranco Manfredi** nonché **Brandon** di **Claudio Chiaverotti** il quale mescola facilmente elementi tipici del fantasy post-apocalittico.

Anche i manga presentano una dimensione avventurosa decisamente spiccata e quindi è facile imbattersi in opere del calibro di **One Piece** di **Eiichirō Oda**, forse la produzione più rappresentativa a riguardo, seguita da altri lavori quali il bellissimo **Full Metal Alchemist** (Hiromu Arakawa) nonché **Tsubasa Reservoir Chronicle** del gruppo **CLAMP** che ha ottenuto un enorme successo sia in patria che all'estero guadagnando un sequel attualmente in corso di pubblicazione.