

Fumetti di fantascienza, letteratura popolare e previsione sociale

Un universo culturale destinato a conquistare
sempre più spazio anche in biblioteca

FERRUCCIO DIOZZI

ferruccio.diozzi@gmail.com

Premessa

Da decenni i fumetti hanno acquisito uno specifico riconoscimento culturale. Individuati già molti anni fa come “nona arte”,¹ oggetto di riflessione e di ricerca da parte di intellettuali come Umberto Eco,² analizzati con cura nelle loro remote origini,³ di essi si può oggi discutere senza complessi, ricevendo sempre nuove suggestioni.

Dell’universo fumettistico il racconto scientifico e fantascientifico ha da sempre rappresentato una parte notevole. Con precursori lontani che si sono cimentati con idee, spunti e riflessioni che sarebbero stati sviluppati dagli autori moderni, gli *science fiction comics* hanno avuto il loro centro di sviluppo negli Stati Uniti, prima e durante la Grande depressione. Agli autori americani si sono dapprima affiancati artisti italiani, inglesi, giapponesi, poi i disegnatori di area francofona e quelli latinoamericani.⁴

La molteplicità dei contributi ha fatto in modo che, nel corso di quasi un secolo di letteratura di fantascienza a fumetti, si sviluppasse un’ampia dimensione narrativa in grado di offrire al lettore, attraverso testi e immagini, metafore del presente, visioni del futuro e riflessioni mai banali nell’interazione tra l’uomo, gli

ambienti che lo circondano, la scienza e la tecnologia. Anche a partire da un’esperienza condotta alcuni anni fa, come associazione di Amici di Città della Scienza, con una specifica mostra sul fumetto di fantascienza e i suoi linguaggi,⁵ con questo articolo si intende proporre una riflessione sul linguaggio e, più in generale, sulla valenza del fumetto di fantascienza, al tempo stesso forma narrativa, medium ibrido e risorsa informativa, attraverso la presentazione e l’analisi di alcuni tra le più importanti esperienze del genere.

L’immaginazione al potere del fumetto

“Ogni scienziato sa che in un bicchier d’acqua c’è una potenza sufficiente a far attraversare l’oceano a una nave... se si riesce ad utilizzare tutta quella potenza... mi capite?”.

“Sig. Topolino, grazie alla mia forza atomica tutti quanti potrebbero essere ricchi e felici!”.

“Certo! Allora perché non dargliela? Perché non donarla al mondo?”

“Perché invece di usarla per l’industria e per la pace la userebbero per la guerra!”.⁶



La città sospesa degli uomini falchi



Flash Gordon e Dale Arden nelle mani di Ming lo spietato

Questo scambio di battute tra il Dr. Einmug e Topolino, all'inizio della storia *Topolino e il mistero dell'uomo nuvola*, costituisce un'eccellente introduzione alla lettura dei fumetti di fantascienza come media di previsione sociale. Con le storie del periodo classico, il fumetto "comico" della Disney affianca e a volte supera, soprattutto con autori come Floyd Gottfredson, l'intreccio e le capacità di lettura dei fumetti "naturalistici".

Un fenomeno interessante da molteplici punti di vista, testimonianza dell'importanza che il fumetto, rappresentante per eccellenza della cultura popolare e di massa di quegli anni, assume come elemento di divulgazione di realtà scientifiche e tecnologiche complesse e, contestualmente, come strumento di analisi e di previsione dei comportamenti sociali. L'approccio consapevole a un fatto epocale come l'utilizzo dell'energia nucleare che si ritrova in quelle strisce è quanto

di più lontano si possa immaginare dalle narrazioni che le dittature naziste e fasciste sviluppano proprio in quegli anni attraverso le "proprie" culture popolari e marca il confine invalicabile tra esse e le democrazie. È un approccio altrettanto lontano dalla odierna affermazione delle *fake news*: nei limiti loro propri di elementi della letteratura popolare e di massa, quei fumetti di fantascienza sembrano, probabilmente in forma involontaria, rifarsi allo storico slogan della BBC "Informare, educare, intrattenere" e hanno mantenuto nel corso del tempo tutta la propria propositività.

Per questo, parafrasando uno slogan del 1968, negli anni Trenta con i fumetti di fantascienza l'immaginazione prende il potere, non solo come volo pindarico ma anche come capacità di immaginare, nel positivo e nel negativo, il futuro prossimo venturo, in modo tale da costruire narrazioni che dureranno nel tempo e che saranno all'origine di molteplici esperienze, in questo e in altri media. Nelle pagine seguenti si tenta di ripercorrere questo percorso esaminando esempi dell'età classica e altri più moderni. Tali esempi, pure se frutto di preferenze specifiche di chi scrive, puntano comunque a rappresentare un universo culturale che merita, nel suo insieme, una maggiore attenzione.

Fantascienza a fumetti come fusione dei tempi: Flash Gordon

Nel contesto americano, preceduti all'inizio del XX secolo da classici come *Little Nemo* che sono, assieme, un inno alla fantasia e una testimonianza artistica di altissimo livello,⁷ i primi esempi di fantascienza classica a fumetti compaiono a partire dai tardi anni Venti con le apparizioni di *Buck Rogers* nel 1928-1929 e soprattutto con le strisce di *Flash Gordon* di Alexander Gillespie Raymond a partire dal 1934.

Concepito dall'artista che può a buon diritto essere ricordato come uno dei più importanti autori di fumetti di tutti i tempi, la cui versatilità e prolificità furono fermate solo dalla morte prematura avvenuta nel 1956,⁸ Flash Gordon è stato per molti anni il principe dei fumetti di fantascienza.⁹

Prodotto di grande successo commerciale, creazione d'arte tanto ammirata da far accostare il suo autore a Delacroix o ai pre-raffaeliti inglesi,¹⁰ nell'universo di Gordon si fondono motivi storici, mitologici e politici: il pianeta Mongo, su cui precipitano Flash Gordon, la



Il Dr. Einmug spiega a Topolino le potenzialità negative dell'energia nucleare

sua eterna fidanzata Dale Arden e lo scienziato Hans Zarkov, è un eterogeneo connubio tra un grande paese orientale, il mondo greco-romano e l'attualità politica degli anni Trenta. In esso antichi modi di vita convivono con macchine e dispositivi inconcepibili per la civiltà terrestre dell'epoca; un pugno di uomini liberi, tra cui terrestri come Gordon e abitanti del pianeta Mongo, si batte per rovesciare l'impero del crudele Ming, la cui somiglianza con il regime nazista si accentua nel corso del fumetto. La lotta terminerà con pieno successo degli uomini liberi e Mongo sarà trasformato in un pianeta governato da regni e repubbliche democratiche. Negli anni seguenti, dopo passaggi di mano tra artisti di diversa levatura, nel 1951 Dan Barry modernizzerà completamente il fumetto. Molte delle nuove avventure saranno ambientate sulla terra sino a quando Gordon, Dale Arden e il dr. Zarkov torneranno su Mongo dove affronteranno, tra gli altri, il figlio di Ming. Continuerà il collegamento tra fantascienza e attualità, in questo caso quella dell'America degli anni Cinquanta, raccontata come nei film di Vincent Minnelli, Elia Kazan o Nicholas Ray. Passano così sotto gli occhi del lettore scontri tra lavoratori e le non sempre trasparenti strutture sindacali, replicando l'intreccio di *Fronte del porto* trasportato da Hoboken, New Jersey, in un altro pianeta;¹¹ contrasti generazionali in agiate famiglie borghesi che saranno superati proprio grazie alle avventure spaziali dei protagonisti;¹² sovrapposizioni tra piani temporali e dimensioni diverse e l'ossessione, politica ma anche esistenziale, dell'invasione dell'"altro".¹²

Il mondo Disney e la science fiction

Nella storia del fumetto la figura e l'opera di Walt Disney hanno occupato e occupano un posto centrale.

Personalità geniale ma segnata da tratti maniaco-depressivi, "ambasciatore" della democrazia americana e, al tempo stesso, portatore di umori antisemiti,¹³ è impossibile non sottolineare la centralità, non solo per il fumetto, della sua esperienza. Nessuna tipologia narrativa è stata trascurata da Disney e dai suoi numerosi e troppo poco conosciuti collaboratori. L'universo Disney è stato costruito su esperienze artistiche e letterarie composite con un'attenzione importante dedicata all'osservazione della società circostante e alla sua evoluzione. Ciò vale per i grandi maestri americani, soprattutto Floyd Gottfredson e Carl Barks, ma anche per la scuola Disney non americana più brillante, che è quella italiana. In questo contesto non poteva certo mancare la dimensione della fantascienza. È anzi possibile dire che, nel corso dei decenni, essa abbia accentuato il proprio peso specifico. Tre momenti diversi della produzione americana e italiana, che permettono una scansione temporale precisa, sono particolarmente interessanti.

Anni Trenta: la metafora dell'uomo nuvola

Quando il Dr. Einmug, (in italiano Professor Enigm), appare a bordo della sua automobile volante alimentata dall'energia atomica, Topolino e Pippo, equipaggiati da aviatori vecchio stampo, restano attoniti. È il 1936, sono passati pochi anni dalla transvolata oceanica di Lindbergh e il futuro bussava alle porte. Il Dr. Einmug ha portato a termine il processo di utilizzazione di una "nuova, potente forma di energia" su cui, nella realtà, scienziati e tecnologi stanno conducendo una competizione senza esclusioni di colpi legata allo scontro tra democrazia e nazismo. Nelle tavole scorrono così l'illustrazione delle possibilità di utilizzo pacifico della nuova forma di energia e le



Topolino incontra Eega Beeva

minacce provenienti dalla volontà di un suo utilizzo criminale. Dovrà intervenire Topolino per mettere in salvo la scoperta del Dr. Einmug, di fatto un *mad scientist*, incapace di percepire gli appetiti che attorno al suo lavoro scientifico si stanno creando.

Anni Quaranta: l'uomo del futuro, Eega Beeva

L'idea che la dimensione temporale sia una barriera superabile è antica quanto i primi racconti di fantascienza. Naturalmente il passaggio da un'epoca all'altra porta con sé una serie di rischi, primo fra tutti l'alterazione del corso degli eventi o la possibilità che il viaggiatore del tempo, misurandosi con l'epoca in cui è capitato, scateni reazioni impreviste. È questo il caso di Eega Beeva (Eta Beta), l'"uomo del 2000", creato da Floyd Gottfredson. Frutto di una mutazione genetica degli esseri umani, incontra Topolino e Pippo durante un'esplorazione speleologica e, dopo il primo reciproco spavento, non tarda a diventare amico di Topolino. Le capacità intellettuali di Eega sono enormemente sviluppate, le conoscenze scientifiche smisurate, le abitudini e i costumi diversi da quelle degli uomini del XX secolo: dalla predilezione della naftalina come cibo all'insofferenza per il denaro in tutte le sue forme. Tra la fine degli anni Quaranta e l'inizio dei Cinquanta, Eega assumerà un ruolo fon-

damentale in un ciclo di storie, che fonderanno l'epica dell'avventura con la banalità della vita americana quotidiana e, anche se a un certo punto il suo creatore lo farà uscire di scena, il suo posto nell'universo Disney sarà ormai consolidato e su di lui lavoreranno, in seguito, altri autori della Casa.¹⁴

Anni Cinquanta: il ritorno di Einmug e Atomino Bip Bip

Tra gli autori italiani del mondo Disney, Romano Scarpa ha rinnovato i fasti di Floyd Gottfredson, ricreando l'atmosfera mitica delle avventure di Topolino dall'epoca del New Deal in avanti. Scarpa non è mai stato però un mero ripetitore, ma un grande artista che ha prodotto storie indimenticabili, riallacciandosi alla tradizione e creando *ex novo* personaggi e situazioni. Uno degli esempi migliori della sua vena si ritrova proprio in un racconto fantascientifico. Nel 1959 viene pubblicata la storia a puntate *Topolino e la dimensione Delta* in cui al *plot* investigativo si abbina quello di fantascienza con il ritorno di Einmug e con la nascita di un nuovo personaggio, Atomino Bip Bip, un atomo che Einmug è riuscito a ingrandire miliardi di volte, permettendogli di assumere l'aspetto di un ragazzino. A dire il vero gli atomi ingranditi sono due: assieme a Bip nasce il suo "lato oscuro", Bep Bep, che si metterà al servizio di Gambadilegno per assecondarne i disegni di conquista del mondo. Topolino e Bip riusciranno a sconfiggerli non senza l'aiuto di Bep Bep che, avendo osato opporsi al delirio di onnipotenza di Gambadilegno, sarà riportato alle dimensioni di un atomo, metafora questa di un omicidio, assolutamente inconsueta in un fumetto Disney.¹⁵

Superman, un uomo solo diventa supereroe

Un'altra grande famiglia di fumetti è quella della casa editrice americana DC, caratterizzata da molti supereroi, esseri umani o alieni che assumono uno o più superpoteri.¹⁶ Quasi sempre la vita del supereroe è tormentata da fatti del passato che non riescono a essere superati e da contraddizioni tra le proprie capacità e l'ambizione di una vita normale. Campione indiscusso della categoria è naturalmente Superman, per molti anni conosciuto in Italia, nella prima versione Mondadori, come Nembo Kid, che presenta le caratteristiche

di un essere dotato di superpoteri, fisici e mentali, e tormentato da molti conflitti interiori. Creato da Jerry Siegel e Joe Shuster e pubblicato per la prima volta nel 1938, viene presentato come un uomo d'acciaio, invulnerabile e super potente ma, dopo un primissimo periodo in cui alla forza sovrumana si abbinano estrema determinazione e una vera e propria ferocia contro gli avversari, si impone la caratterizzazione con cui è conosciuto ancora oggi: un uomo profondamente solo che affronta pericolosi criminali, alieni ostili e, naturalmente, durante la Seconda guerra mondiale, nazisti e giapponesi, ma che al tempo stesso si prende anche cura di bambini in pericolo e di comunità minacciate da catastrofi naturali.

La sua origine affonda nella tragedia: Superman è un alieno di nome Kal El proveniente dal pianeta Krypton e suo padre Jor El, scienziato che ha previsto il collasso e la catastrofe del proprio pianeta, ha individuato nella Terra un luogo dove inviare il piccolo mettendolo in salvo. La capsula che lo trasporta atterra nelle vicinanze della cittadina di Smallville e due maturi coniugi senza figli, i Kent, un chiaro rimando al mito di Antifrone e Giocasta che si prendono cura del piccolo Ercole, lo adottano dandogli il nome di Clark. Il bambino delle stelle dimostrerà di aver acquisito speciali poteri e Clark Kent-Kal El assumerà l'identità di Superboy adottando il caratteristico costume. Da adulto si trasferirà nella grande città di Metropolis dove nella vita ordinaria diventerà un giornalista di punta del "Daily Planet" mentre da supereroe sarà Superman. A differenza di altri personaggi dei fumetti le avventure di Superman continuano ancora oggi: hanno attraversato profonde crisi del personaggio e rilanci, con incontri e alleanze con altri eroi della fantascienza, anche con quelli creati dalla Marvel, grande concorrente della DC, scontri con *vilain* di ogni tipo, ricostruzioni complete della continuità del personaggio (ad esempio il Superman di John Byrne degli anni Ottanta non sarà mai Superboy ma, divenuto adulto nella grande città di Metropolis, scoprirà solo allora i suoi super poteri), culminando nella stessa morte del personaggio.¹⁷

Jeff Hawke: l'età adulta della fantascienza

Jeff Hawke segna il passaggio all'età adulta del fumetto di fantascienza. Creato da Sydney Jordan, con la collaborazione ai testi di William Patterson e pub-



Le prime tavole di Jeff Hawke

blicato tra gli anni Cinquanta e Settanta del secolo scorso, Hawke è un pilota della RAF pioniere dei voli spaziali che si incontra con forme di vite aliene, da cui viene salvato da morte certa, e intraprende avventure in altri mondi.¹⁸ Molto presto però le sue vicende diventano un mero pretesto che permette agli autori di presentare una pluralità di mondi e di stirpi aliene in cui si incrociano le dimensioni più diverse: dai marziani, caratterizzati da un atteggiamento benevolo nei confronti della Terra, agli "esseri celesti", esponenti di una civiltà superiore incorporea che interviene più volte per aiutare Hawke; da forme di vita che sembrano uscire dai quadri di Hieronymus Bosch a bellissime donne aliene. La ricchezza delle trame si spinge alle soglie del *fantasy*: compare il diavolo nelle vesti di narratore;¹⁹ con racconti di sbarchi alieni in età remota si spiegano miti primigeni dell'umanità quali quelli della religione Indù e delle sue divinità,²⁰ e così via. La grafica in bianco e nero, la funzione di Hawke di osservatore delle vicende narrate, l'incontro tra la drammaticità di alcune situazioni e il *british humour* a volte tagliente²¹ e la tendenza alla meta-narrazione avvicineranno sempre più il fumetto allo sperimentalismo in forte affermazione nelle culture alte e popolari alla metà del secolo scorso.

Martin Mystère tra science fiction, avventura e fantasy

All'inizio degli Ottanta del secolo scorso la casa editrice italiana del fumetto d'avventura per antonomasia, la Bonelli, decide di percorrere nuove vie: è il 1982 e viene lanciato Martin Mystère. Creato da Alfredo Castelli, disegnato al suo esordio da Giancarlo Alessandrini, Martin Jacques Mystère è un detective dell'impossibile, uno studioso e uno scienziato che affronta, con metodo rigorosamente scientifico, fatti impossibili e casi irrisolvibili.²² Aiutato dall'uomo di Neanderthal Java, incapace di parlare ma dotato di intelligenza e di intuito altamente pronunciati, fidanzato (poi sposato) con Diana Lombard, Mystère gode di un'invidiabile posizione sociale essendo, soprattutto, un divulgatore scientifico di successo che, attraverso libri e trasmissioni televisive, affronta le problematiche di frontiera senza alcun pregiudizio. Le sue conoscenze e l'attitudine all'inchiesta lo portano a collaborare frequentemente con la polizia di New York e, soprattutto, con le agenzie federali di *intelligence* che, si immagina, affrontino in maniera strutturale tutti i casi più eterogenei. Soprattutto, Mystère deve fare i conti con oscure strutture quali gli "uomini in nero", una sorta di gigantesca e potentissima confraternita segreta che esiste da un remoto passato e si batte per mettere sotto silenzio ogni fenomeno – a partire dagli incontri con forme di vita aliena – che possa alterare la spiegazione tradizionale dell'evoluzione umana. Fantascienza, avventura classica e, a volte, ottimi spunti di *fantasy* vengono quindi fusi in un *mix* assolutamente innovativo per il fumetto, e non solo per quello italiano.

Prime conclusioni

Questo rapido percorso, condotto tra personaggi e contesti del fumetto di fantascienza estremamente diversi, ha cercato di enfatizzare alcuni elementi di previsione sociale e di stimolo alla riflessione da parte del lettore che, in forme più o meno pronunciate, nella letteratura a fumetti non sono mai mancati. Soprattutto si è tentato di cogliere gli elementi di continuità che, sia nelle storie editoriali lunghe e complesse che in quelle esauritesi in pochi anni, continuano a contraddistinguere questa specifica forma d'arte e di comunicazione. Sviluppate ulteriormente questa analisi è quanto ci si

propone di fare nel prossimo futuro, anche approfondendo l'aspetto, centrale nel fumetto di fantascienza, della contaminazione tra culture e tradizioni diverse.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Altri mondi, altre dimensioni: i fumetti di fantascienza: una mostra di Amici di Città della Scienza per Futuro Remoto 2013*, presentata a Napoli, presso la Fondazione IDIS - Città della Scienza, dal 7 al 17 novembre 2013.
- DANIELE BARBIERI, *Linea e mito di Flash Gordon*, "Linea Grafica", 5 (1988), p. 1-7.
- Charlie Brown e i fumetti. Umberto Eco intervista Elio Vittorini e Oreste Del Buono*, "Linus", 1 (1965), 1, p. 1-2.
- CLAUDE BEYLIE, *La bande dessinée est-elle un art?*, "Lettres et Médecins, supplément littéraire de La Vie médicale", 1964.
- MARC ELIOT, *Walt Disney. Il principe nero di Hollywood*, Milano, Bompiani, 2004.
- Flash Gordon. L'avventurosa meraviglia: mito, immaginario e media*, a cura di Mario Tirino, Eboli, NPE, 2019.
- Gordon*, Roma, Fratelli Spada, 1964-1969.
- Io Eta Beta*, Milano, Arnoldo Mondadori, 1991.
- SIDNEY JORDAN, *Jeff Hawke*, Milano, Milano Libri Edizioni, 1978.
- WINSOR McCAY, *The complete Little Nemo, 1910-1927*, Köln, Taschen, 2019.
- THIERRY SMOLDEREN, *Le origini del fumetto. Da William Hogarth a Winsor McCay*, Eboli, NPE, 2020.
- Topolino e il mistero dell'uomo nuvola*, "Nel regno di Topolino", 3 (1937), 48; poi ristampato in "Le grandi storie", 8 e 15 luglio 1967 e, successivamente, ne "Gli anni d'oro di Topolino", 1 (2010).
- Topolino e la dimensione delta*, prima pubblicazione "Topolino", 10 e 25 marzo 1959, n. 206-207, poi in "I classici moderni di Walt Disney. Supergiallo di Topolino", luglio 1963.

SITOGRAFIA

- https://en.wikipedia.org/wiki/Alex_Raymond
https://it.wikipedia.org/wiki/DC_Comics
https://it.wikipedia.org/wiki/Fumetto_di_fantascienza
https://it.wikipedia.org/wiki/Jeff_Hawke
https://it.wikipedia.org/wiki/Little_Nemo
https://it.wikipedia.org/wiki/Martin_Myst%C3%A8re
<https://it.wikipedia.org/wiki/Superman>

NOTE

¹ Termine usato per la prima volta dal critico francese Claude Beylie nel suo articolo *La bande dessinée est-elle un art?*, “Lettres et Médecins, supplément littéraire de La Vie médicale”, 1964.

² Di cui in questa sede è impossibile ricordare tutti i contributi e ci si limita a rimandare alla breve intervista dello stesso Eco a Elio Vittorini e Oreste Del Buono sul primo numero di “Linus”, *Charlie Brown e i fumetti*, “Linus”, 1 (1965), 1, p. 1-2.

³ Cfr. in particolare il recente volume di THIERRY SMOLDEREN, *Le origini del fumetto. Da William Hogarth a Winsor McCay*, Eboli, NPE, 2020.

⁴ Per un’illustrazione generale dei fumetti di fantascienza si veda in Wikipedia la voce omonima https://it.wikipedia.org/wiki/Fumetto_di_fantascienza.

⁵ Ci si riferisce alla mostra *Altri mondi, altre dimensioni: i fumetti di fantascienza: una mostra di Amici di Città della Scienza per Futuro Remoto 2013*, presentata a Napoli, presso la Fondazione IDIS-Città della Scienza, dal 7 al 17 novembre 2013.

⁶ Cfr. *Topolino e il mistero dell’uomo nuvola* (1936-1937), la cui prima edizione italiana appare in “Nel regno di Topolino”, 3 (1937), 48, poi ristampato in “Le grandi storie”, 8-15 luglio 1967 e, successivamente, ne “Gli anni d’oro di Topolino”, 1 (2010), p. 29-30.

⁷ Su Little Nemo si veda la voce omonima in Wikipedia (https://it.wikipedia.org/wiki/Little_Nemo) e la bella edizione WINSOR McCAY, *The complete Little Nemo, 1910-1927*, Köln, Taschen, 2019.

⁸ Su Alex Raymond si veda la voce omonima di Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Alex_Raymond.

⁹ Sul personaggio di Gordon si veda la recente analisi multidisciplinare, *Flash Gordon. L’avventurosa meraviglia: mito, immaginario e media*, a cura di Mario Tirino, Eboli, NPE, 2019.

¹⁰ Cfr. DANIELE BARBIERI, *Linea e mito di Flash Gordon*, “Linea Grafica”, 1988, 5, p. 1-7.

¹¹ Cfr., per questa e per le successive citazioni, l’edizione italiana di Gordon dei Fratelli Spada (1964-1969), *La scatola del tempo*, “Gordon”, 1966, 57.

¹² Cfr. *L’invasione degli ultracorpi*, “Gordon”, 1967, 78.

¹³ Su Walt Disney e sugli aspetti più controversi della sua personalità è molto interessante il saggio di Marc Eliot, *Walt Disney. Il principe nero di Hollywood*, Milano, Bompiani, 2004.

¹⁴ Tutte le avventure di Eta Beta del periodo classico sono riunite nell’edizione italiana *Io Eta Beta*, Milano, Arnoldo Mondadori, 1991.

¹⁵ Cfr. *Topolino e la dimensione delta*, prima pubblicazione “Topolino”, n. 206-207, 10 e 25 marzo 1959, poi in “I classici moderni di Walt Disney. Supergiallo di Topolino”, luglio 1963.

¹⁶ Per la storia e gli sviluppi della DC si veda la voce di Wikipedia. https://it.wikipedia.org/wiki/DC_Comics.

¹⁷ Su Superman si veda la voce Wikipedia, <https://it.wikipedia.org/wiki/Superman>.

¹⁸ Su Jeff Hawke si veda la voce Wikipedia, https://it.wikipedia.org/wiki/Jeff_Hawke.

¹⁹ Cfr., in edizione italiana, Sidney Jordan, *Jeff Hawke H2012-H2494*, Milano, Milano Libri, 1978, p. 3.

²⁰ *Ibidem*, p. 183-187.

²¹ Cfr. SIDNEY JORDAN, *Jeff Hawke H2495-H2950*, Milano, Milano Libri edizioni, 1978, p. 3-30.

²² Su Martin Mystère si veda la voce omonima in Wikipedia, https://it.wikipedia.org/wiki/Martin_Myst%C3%A8re.

Tutte le immagini riprodotte, tratte da fonti originali di proprietà dell’autore o da internet, sono state usate a supporto del presente articolo e quindi per fini di studio, ricerca e divulgazione e non hanno alcun fine di lucro.

ABSTRACT

The scientific and science fiction story has always represented a significant part of the comics universe. With distant precursors grappling with ideas, insights and reflections that would have been developed by modern authors, science fiction comics had its center of development in the United States, before and during the Great Depression. The American authors were first flanked by Italian, English, Japanese artists, then the French-speaking artists and Latin Americans. In the course of almost a century of comic science fiction literature, the multiplicity of contributions and a wide narrative dimension has developed offering to the reader, through texts and images, metaphors of the present, visions of the future and never banal reflections on the interaction among man, the environment that surrounds him, science and technology. The article, through the presentation and analysis of some of the most important experiences of the genre, proposes a reflection on the language and, mainly, on the value of science fiction comics, which is, at the same time, narrative form, hybrid medium and information resource.

DOI: 10.3302/0392-8586-202106-054-1