

# Radici Underground: Un'analisi mediologica del fumetto italiano underground

LORENZO DI PAOLA  
*Università di Salerno*  
*Università di Chieti Pescara*

## Introduzione

Le culture underground si delineano attraverso un processo di opposizione alle norme e alle pratiche culturali e sociali stabilite. Questo concetto è ben illustrato dall'esperienza del Movimento del '77 in Italia, che ha visto un'intensa produzione culturale e artistica parallela e in contrasto con quella istituzionale e mainstream. In particolare, il fumetto ha giocato un ruolo fondamentale come mezzo espressivo capace di veicolare contenuti politici e sociali in modo accessibile e immediato.

Come vedremo, Andrea Pazienza, esponente chiave di questo movimento, ha utilizzato il fumetto per superare la dicotomia tra cultura alta e bassa, culture underground e culture mainstream, rendendo accessibili temi complessi attraverso un medium 'popolare'. Lo stesso Pazienza ha dichiarato:

Prima di fare fumetti dipingevo quadri di denuncia. Erano tempi nei quali non potevo prescindere dal fare questo. Ma i miei quadri venivano comprati da farmacisti che se li mettevano in camera da letto. Il fatto che il quadro continuasse a pulsare in quell'ambiente mi sembrava, oltre che una contraddizione, anche un limite enorme. Da qui il mio desiderio di fare fumetti (Politano).

La cultura underground non solo contesta le norme esistenti ma si nutre anche di elementi della cultura di massa, rielaborandoli in modo critico e inaspettato. La capacità delle culture underground di generare nuovi significati e interpretazioni si manifesta attraverso la complessa interazione dinamica tra produzione e consumo. Questi ambienti culturali, infatti, non sono statici ma in continua evoluzione, riflettono e reagiscono ai cambiamenti sociali e politici. La loro forza risiede nella capacità di rimanere sempre in movimento, di sfuggire alla codificazione definitiva, e di mantenere viva una tensione creativa che sfida continuamente lo status quo.

L'analisi del fumetto come medium deve tener conto della sua capacità di ibridare linguaggi e tecnologie, e del suo ruolo cruciale nella cultura contemporanea. Durante il XX secolo, i fumetti sono stati spesso oggetto di pregiudizio e censura. Negli Stati Uniti, ad esempio, la pubblicazione del libro *Seduction of the Innocent* di Fredric Wertham nel 1954 ha portato alla creazione del Comics Code Authority, un organismo di autocensura che ha limitato significativamente i contenuti dei fumetti, sopprimendo temi considerati inadatti per i giovani lettori (Hajdu). In Europa, la situazione non era molto diversa. In Italia, la Chiesa Cattolica e alcuni gruppi conservatori hanno spesso condannato i fumetti, considerandoli una forma di intrattenimento inferiore e pericolosa per la morale pubblica. Questo atteggiamento ha costretto molti autori e editori a ridurre la portata delle loro opere, limitando la sperimentazione e la trattazione di tematiche adulte.

Nonostante ciò, il fumetto ha dimostrato una straordinaria capacità di adattamento e rinnovamento. Negli anni Sessanta, il movimento underground negli Stati Uniti ha iniziato a esplorare nuove forme di narrazione, affrontando temi politici, sociali e sessuali in modo diretto

e provocatorio. Artisti come Robert Crumb e Gilbert Shelton hanno sfidato le convenzioni del fumetto mainstream, aprendo la strada a una nuova era di creatività e libertà espressiva.

Parallelamente, in Europa, autori come Hugo Pratt, Moebius e tanti altri – e nuovi spazi narrativi come la rivista *Linus* (1965) – hanno contribuito a cambiare la percezione delle élite culturali e dei pubblici, con storie in grado di ‘sfidare’ letteratura e arti pittoriche. La comparsa del graphic novel ha avvicinato poi il fumetto alla forma romanzesca contribuendo a scalfire in maniera decisa i pregiudizi delle culture alfabetiche. La rivalutazione del fumetto ha avuto un impatto significativo sulla percezione del medium. Oggi, i fumetti sono oggetto di studio accademico e sono esposti nei musei di tutto il mondo.<sup>1</sup> La capacità che ha il fumetto di far vivere al lettore le emozioni e le esperienze dei personaggi (Borkent), ha un impatto significativo sulla formazione delle identità individuali e collettive. Il fumetto, infatti, non è solo una forma narrativa, ma un vero e proprio strumento di formazione culturale e personale. Grazie alla sua natura ibrida (ai processi messi in moto dalla sua struttura semiotica, dalla serialità o dalla forte autorialità dei graphic novel), il fumetto è in grado di creare un legame emotivo profondo con il lettore e di dare voce a bisogni sociali e identitari del suo pubblico.

La dialettica tra il lato sperimentale e quello popolare dei fumetti (Frezza) trova un terreno fertile nell’esperienza underground degli anni Sessanta e Settanta. In questo contesto, il fumetto diventa un veicolo privilegiato per esprimere bisogni culturali che altri media non sono ancora riusciti a rappresentare compiutamente. Gli artisti underground, attraverso un linguaggio visivo innovativo e spesso provocatorio, riescono a catturare e a dare voce alle tensioni sociali, politiche e culturali del loro tempo. Negli Stati Uniti, il movimento underground (Rosenkranz) è stato fondamentale per la trasformazione del fumetto in un medium più consapevole e impegnato. Artisti come Robert Crumb, Gilbert Shelton e Art Spiegelman hanno utilizzato il fumetto per esplorare temi considerati tabù, criticare la società e dare voce a gruppi marginalizzati. Le loro opere non solo sfidano le convenzioni estetiche e narrative, ma mettono anche in discussione i valori predominanti della cultura di massa. Robert Crumb, in particolare, ha incarnato lo spirito dell’underground con storie che esplorano la sessualità, la politica e la vita quotidiana in maniera cruda e senza censure. La sua rivista *Zap Comix* è diventata un simbolo del movimento, anche grazie alla capacità di puntare l’attenzione su temi controversi e spesso ignorati dai media tradizionali.

Come vedremo, in Italia, il fumetto underground ha seguito un percorso diverso ma altrettanto significativo per la scena culturale nazionale. Le differenze socioeconomiche tra Stati Uniti e Italia hanno influito sulle evoluzioni del medium in modi distinti. Negli Stati Uniti, l’industria del fumetto ha dovuto confrontarsi con una forte censura e con un mercato dominato dal fumetto supereroistico. Questo ha spinto gli artisti underground a cercare canali alternativi di distribuzione e a sviluppare una rete indipendente che ha favorito la nascita di un vivace panorama editoriale autonomo.

In Italia, invece, il fumetto ha trovato spazio anche in riviste culturali e politiche, diventando uno strumento di espressione per intellettuali e artisti. Riviste come *Cannibale* e *Frigidaire* hanno ospitato alcuni dei lavori più innovativi e sperimentali dell’epoca, contribuendo a creare una scena culturale ricca e diversificata.

L’influenza del fumetto underground USA si è estesa ben oltre i suoi confini originari, ispirando movimenti simili in altri paesi e dimostrando la capacità del medium di adattarsi e rispondere alle specificità culturali di contesti diversi. Questo ha permesso al fumetto di diventare un potente strumento di contestazione e di emancipazione, capace di riflettere e influenzare le dinamiche sociali, culturali e mediali.

## 1. Good Morning Comix

È importante sottolineare come negli Stati Uniti (a differenza dell'Italia in cui il fumetto trova spazio e forma nelle riviste dedicate all'infanzia) il fumetto nasce come prodotto generalista, destinato a un pubblico eterogeneo composto sia da adulti che da bambini. Un evento cruciale nella storia del fumetto americano è rappresentato dall'introduzione del Comics Code Authority nel 1954. Questo codice di autocensura, nato in risposta alle crescenti preoccupazioni pubbliche circa i contenuti dei fumetti, imponeva rigide restrizioni: bandiva immagini violente, imponeva finali felici per i 'buoni', censurava e proibiva la presenza di nudità, tabacco, alcool e droga. Le conseguenze del Comics Code Authority furono drammatiche per l'industria del fumetto.

Le case editrici specializzate scesero da trenta a cinque. Nell'arco di due anni, dal 1954 al 1956, i titoli pubblicati si ridussero a duecentocinquanta contro i seicentocinquanta di partenza. Le rigide regole del Comics Code imposero ad autori ed editori il ripiegamento su di una limitatezza espressiva che penalizzava ogni tentativo di far aderire il medium alla dialettica argomentativa praticata, sia pure nel difficile clima del maccartismo, dagli altri settori dell'industria culturale statunitense. Il limite teorico di tale misura era quello di ritenere che i comics costituissero un linguaggio eminente infantil-adolescenziale. Il pubblico dei comic-book era in buona parte così composto, ma ciò era senz'altro meno vero per quello delle strip quotidiane, che invece godevano di una maggiore trasversalità generazionale (Brancato 48, 49).

Nonostante la censura, negli Stati Uniti esisteva già da tempo un movimento sotterraneo legato principalmente alla pornografia. Le Tijuana Bibles (Cook), pubblicate tra gli anni '20 e '60, erano piccoli libricini distribuiti clandestinamente nei retrobottega, nei garage o per strada. Durante la Grande Depressione del 1929, queste pubblicazioni ebbero un grande successo, offrendo un ritratto vivace dei costumi e delle fantasie sessuali del loro tempo. In contrasto con la leggenda di un'America puritana fino agli anni '60, le Tijuana Bibles rappresentavano una vena trasgressiva e anticonformista della società.

Sebbene i fumetti underground degli anni '60 e '70 non siano direttamente eredi delle Tijuana Bibles, condividono con esse un atteggiamento ribelle e contestatario. Questi fumetti sono l'espressione di una gioventù in rivolta contro lo stile di vita americano. Al centro della produzione underground c'è una critica sociale e politica, strettamente legata ai movimenti di protesta dell'epoca, come la liberazione sessuale, i movimenti pacifisti e hippie. I futuri autori di questi fumetti spesso debuttano su giornali universitari o riviste studentesche. Non è possibile ricostruire l'intera storia dell'underground USA senza menzionare *Zap Comix*, lanciato nel 1968 da Robert Crumb. Questa pubblicazione rappresentava un punto di riferimento per il movimento, offrendo contenuti espliciti e provocatori che sfidavano le norme del Comics Code.

Le fanzine, le fotocopie e le autoproduzioni sono parte integrante della ribellione culturale degli anni '60. Questi formati alternativi permettevano agli artisti di aggirare le restrizioni del Comics Code, esplorando tematiche vietate come droga, violenza e sesso. Nonostante queste origini segnate da una tensione ribelle e antagonista, molte delle istanze espresse dai fumetti underground sono state in seguito assimilate e commercializzate dall'industria culturale mainstream. Questo processo ha smorzato l'originale carica eversiva, ma ha anche permesso al medium di ampliare le proprie possibilità espressive e narrative.

## 2. Percorsi alternativi molto italiani

Il contesto del fumetto italiano è storicamente molto diverso da quello statunitense. Nato principalmente come forma di intrattenimento per bambini, il fumetto in Italia ha avuto anche una componente adulta e polemica rappresentata dalla satira, un genere che ha sempre avuto

una forte tradizione nel paese. Bisogna però osservare come è attraverso altre strade che il fumetto italiano è diventato realmente adulto. La vera svolta verso il fumetto per adulti avviene attraverso la nascita del fumetto nero, con *Diabolik* (1962) come figura centrale. Il personaggio delle sorelle Giussani, infatti, radicalizza il potenziale trasgressivo del medium, capovolgendo le morali tradizionali e rivelando soprusi, inganni e ipocrisie della classe borghese. Il successo immediato della serie genera una serie di imitatori, come *Kriminal*, *Demoniak*, *Masokis*, *Satanik*, *Sadik* e altri (Castaldi 2010).

Tra i titoli più significativi troviamo *Kriminal* e *Satanik*, creati nel 1964 da Roberto Raviola (Magnus) e Luciano Secchi (Bunker). Magnus e Bunker introducono molte innovazioni nel panorama del fumetto italiano, muovendosi con disinvoltura in un mix di generi narrativi dominati dall'elemento 'nero'. Le loro opere hanno rappresentato un'importante fonte di ispirazione per gli autori chiave del nuovo fumetto italiano per adulti, come Andrea Pazienza, Stefano Tamburini e Filippo Scòzzari. Filippo Scòzzari ha descritto Magnus come una figura luminosa, in grado di combinare oltraggio, semi-pornografia e violenza in modo rivoluzionario; un tipo di approccio che ha preparato il terreno per esperimenti successivi, come *Cannibale*:

Allora il cosiddetto fumetto d'autore era un fumetto salottiero, milanese, di sinistra, da e di stronzi. Poi c'era il mare magnum dei fumetti sporcaccioni, Jacula, il Tromba, Lando, puttante per camionisti. Ma non erano PROPRIO tutti robetta. Proprio in questa seconda tranche per poveri adulti s'inizia ad esempio l'avventura di Magnus, Alberto Raviola, che inventa un tipo di fumetto oltraggioso, semi-porno (per allora) e violentissimo. Non posso che vedere Magnus come una figura luminosa. Non a caso era odiato dalle maestre di *Linus*. Le prime storie di *Kriminal* e *Satanik* erano assolutamente fantastiche perché, specialmente dal punto di vista artistico, costituivano un accento nuovo e ribaldo nel panorama spentissimo e mortissimo del fumetto italiano. Erano storie monellesche sia nei personaggi, sia nel modo di proporsi sul mercato e, naturalmente, soddisfacevano un'esigenza. A ben vedere è quello che è successo, con molta più fatica, e senza la dimensione editorial-industriale, dieci anni dopo con *Cannibale*. Magnus è stato un antenato, un nostro pro-pro zio, davanti al quale mi inginocchio riverente.<sup>2</sup>

Il successo dei 'neri' mostra il sorgere di nuove coscienze, addestrate all'universo dei media audiovisivi, diverse da quelle formate esclusivamente dalla cultura scolastica e letteraria. Possiamo, quindi, affermare che la funzione destabilizzante esercitata dai comix underground negli USA è stata assunta in Italia dai fumetti neri (e in parte da quelli erotici) anche se in una chiave più popolare e accessibile. Ovviamente, un'altra tappa decisiva nell'evoluzione del fumetto italiano è il riconoscimento della funzione autore, avvenuto con la rivista *Linus* nel 1965. Questa rivista ha intessuto un discorso critico sul fumetto, riconoscendo il valore degli autori e creando uno spazio narrativo unico nel panorama nazionale ed Europeo (Interdonato).

Ancora, un elemento cruciale per la formazione della scena fumettistica degli anni Settanta è stato il forte legame con la *bandes dessinées* francese, in particolare con riviste come *Hara-Kiri* e *Métal Hurlant*. *Hara-Kiri*, apparsa nel 1960, era principalmente una pubblicazione satirica. Il suo sottotitolo, *Journal bête et méchant* ('rivista stupida e cattiva'), rifletteva perfettamente il tono provocatorio e irriverente che la contraddistinguevano. Tra i collaboratori di *Hara-Kiri* c'erano Georges Wolinski, il surrealista Roland Topor, Jean-Marc Reiser e Jean Giraud (Moebius). *Hara-Kiri*, con il suo cinismo e la sua poetica oltraggiosa, divenne un modello per gli autori italiani di *Cannibale* (1977) e *Il Male* (1978).

Nel 1975, Moebius, Philippe Druillet, Jean-Pierre Dionnet e il cineasta Bernard Farkas fondarono *Métal Hurlant*. Fu la prima rivista francese ad avere un'edizione statunitense e varie europee, e introdusse una fantascienza molto diversa da quella tradizionale. Il genere si allargò, assumendo tinte politiche, catastrofiche e mistiche, ma mantenendo toni ironici e irriverenti. Grazie all'incrocio di questi fermenti culturali, artistici, mediali, politici e sociali, in Italia

cominciano ad emergere nuovi lettori e autori, divisi tra coloro che riscrivono i generi e le forme dell'avventura disegnata (come *Ken Parker* di Berardi e Milazzo) e quelli che si lanciano in sperimentazioni linguistiche e medialità (come *Cannibale*, *Frigidaire* e il gruppo Valvoline). La politica e l'ideologia diventano territori di nuova rappresentazione del quotidiano, con parodia, satira e una ricerca del nesso tra appartenenza generazionale e culturale-ideologica.

### **3. Il sottosuolo del fumetto italiano**

L'emergere della controcultura negli anni Sessanta e Settanta ha avuto un impatto significativo sulla diffusione del libro e sulla nascita di nuovi circuiti editoriali:

Il Sessantotto aveva attivato processi e circuiti nuovi di diffusione del libro: il tascabile ad esempio si confermava «definitivamente come strumento privilegiato di divulgazione e acculturazione veloce dei giovani e della nuova sinistra» mentre, allo stesso tempo, nasceva «una rete di librerie – spesso librerie-editrici *underground* – alternative ai circuiti dei media», che erano lo specchio del diffondersi della controcultura che privilegiava il libro – ma anche il giornale ciclostilato e distribuito a mano in circuiti limitati – come strumento tecnologicamente «povero» di riappropriazione della parola, supporto per nuove forme di appropriazione collettiva e «dal basso» del sapere, come nel caso delle inchieste e delle scritture collettive oppure dell'inchiesta operaia (Sangiovanni 201).

Negli anni Settanta, l'Italia ha visto emergere nuove riviste e case editrici che sperimentavano modelli editoriali alternativi e cercavano di raggiungere pubblici nuovi. Una delle principali voci di questo movimento è stata *Re Nudo* (1970), diretta da Andrea Valcarengi. Questa rivista ha rappresentato un punto di riferimento per l'*underground* italiano, dando voce a una vasta gamma di soggetti collettivi e movimenti, dal femminismo ai movimenti omosessuali, che rivendicavano una soggettività culturale prima che politica. La rivista ha affrontato tematiche cruciali come la questione manicomiale, i diritti nelle carceri, l'aborto e la droga. Un elemento distintivo era l'inclusione delle vignette e dei fumetti dell'*underground* statunitense, con Robert Crumb in testa, ma anche delle prime opere di Filippo Scòzzari.

È importante, quindi, notare come già dagli anni Sessanta il panorama fumettistico italiano ha visto emergere una serie di produzioni *underground* che si sono sviluppate in ambito avanguardistico e secondo programmi di carattere contro-culturale. Queste produzioni si sono affiancate e spesso intrecciate con i movimenti giovanili dell'epoca. Tra i protagonisti di questo movimento, spiccano figure come Matteo Guarnaccia e Max Capa, che con le loro opere hanno segnato profondamente il fumetto *underground* italiano. Matteo Guarnaccia è considerato uno dei maggiori animatori della controcultura italiana. Le sue tavole, caratterizzate da un uso eclettico e decorativo dello spazio, sono apparse su poster, copertine di libri e riviste autoprodotte. La prima rivista realizzata da Guarnaccia, sia in senso cronologico che per importanza, è *Insekten Sekte*, nata nel 1969. Le tavole di Guarnaccia sono caratterizzate da una saturazione dello spazio della pagina, con un intarsio di personaggi, animali e motivi floreali, che riflettono l'arte psichedelica diffusasi in Europa dagli Stati Uniti. Questa estetica si ibrida nei suoi fumetti con elementi della pop art, dei fumetti di fantascienza, dei cartoni animati e dei comix d'oltreoceano (Echaurren, Salaris):

I racconti di Guarnaccia si costituiscono in effetti come delle “contro-favole”, storie del tutto antieducative rispetto alla morale comune e al perbenismo del tempo, in linea con quella che secondo l'autore è la funzione principale dei comix, ovvero la capacità di operare la “corruzione della gioventù per via oculare” (Guarnaccia 75), secondo quanto già sostenuto in merito al fumetto da Timothy Leary, figura simbolo dell'*underground* internazionale e teorico dell'esperienza psichedelica (Lo Monaco 404).

Non è un caso, infatti, che i suoi disegni non prevedano alcuna forma di copyright e che la firma sia ridotta al solo nome, in linea con la filosofia della condivisione e della libera riproduzione tipica dell'underground.

Un ruolo decisivo nella costituzione dell'underground italiano lo ha avuto anche il Situazionismo. Utilizzando la tecnica del *détournement*, il Situazionismo impiegava il fumetto come strategia di critica alla società dei consumi e come arma di propaganda politica. Questo movimento ha promosso la riappropriazione dei mezzi di comunicazione da parte dei movimenti rivoluzionari, trasformando il fumetto in uno dei principali mezzi di espressione del dissenso culturale e della contestazione politica. Tra gli eredi dichiarati del Situazionismo in Italia si annovera il gruppo raccolto attorno alla rivista milanese *Puzz*, ideata nel 1971 da Max Capa. I fumetti di *Puzz* veicolano un preciso messaggio politico che risponde ai principi del cosiddetto 'negazionismo', una corrente interna ai movimenti di contestazione che critica radicalmente la sinistra, accusandola di alimentare inconsapevolmente il sistema di condizionamento operato dalla società dello spettacolo.

Ciò che rende particolare la lettura di *Puzz* è il rapporto istituito tra immagini e testi. Mentre i disegni si ispirano al modello del fumetto 'classico' con storie di fantascienza o western, i testi presentano considerazioni ideologiche e proclami politici basati sulle teorie dell'Internazionale Situazionista. Questo apparente disallineamento tra testo e immagine non è una mera dissonanza estetica, ma una scelta deliberata che riflette e amplifica la logica di opposizione della rivista nei confronti dell'ideologia dominante (Lo Monaco). *Puzz* utilizza la contrapposizione tra la familiarità delle immagini e la radicalità dei testi per disorientare e scuotere il lettore, costringendolo a confrontarsi con contenuti che sfidano le narrazioni convenzionali e i valori stabiliti. La scelta di combinare visivamente le storie di genere popolare con discorsi ideologici situazionisti serve a sottolineare la critica della cultura di massa, vista dai situazionisti come uno strumento di oppressione e di alienazione.

#### **4. Approdi cannibali**

Negli anni Settanta, il panorama delle contestazioni giovanili in Italia subì un'evoluzione significativa. Questo cambiamento rifletteva un disincanto crescente e una crisi profonda che investiva non solo la società italiana, ma l'intero Occidente. Il Movimento del '77 rappresenta un punto di svolta in questo contesto: le speranze e le illusioni del decennio precedente si trasformarono in rivendicazioni identitarie più acute e in un uso dell'ironia come strumento di critica sociale:

Al cadere delle illusioni, la rivendicazione identitaria e l'ironia linguistica si trasformano tuttavia in qualcosa d'altro. Il Movimento del '77 riprende le stesse istanze con una cifra diversa, in un contesto ormai mutato quasi tragicamente, e segnala in profondità la disperazione per il nuovo scenario contrassegnato dalla crisi. Negli stessi anni in cui il Punk indica con precisione l'assenza totale di fiducia nei modelli culturali e politici dell'intero Occidente, il nuovo movimento «si impone all'attenzione generale per la spiccata attitudine a privilegiare l'uso programmatico dell'ironia e del falso, inteso come strumento atto a mettere in crisi il sistema della comunicazione dei mass media». Ecco allora emergere, con una nettezza di cui è difficile rendere conto oggi, il valore profondo di un'arma discorsiva come l'ironia, elevata a prassi espressiva (Colombo 110).

Il falso, l'ironia feroce e 'cannibale' sono le fondamenta di una rivista, *Il Male* (1978) che si situa ibridamente tra il territorio della satira e dell'underground. Fondata da Pino Zac, Jacopo Fo e Vauro Senesi (e vantando tra i collaboratori anche esponenti del fumetto cannibale come Pazienza), *Il Male* aveva fatto di questi elementi la propria cifra distintiva. La creazione di scoop fittizi sfidava il lettore a riflettere criticamente sui media e sulla realtà politica. Celebri

furono i fake del *Giorno*, di *Paese Sera* che riportava l'arresto di Ugo Tognazzi come capo delle BR, o quello del *Corriere della Sera* che annunciava un incontro tra una delegazione ONU e degli extraterrestri. Questo uso della falsificazione non era solo un espediente umoristico, ma una vera e propria strategia di critica culturale e linguistica:

Oltre alla falsificazione come provocazione linguistica e culturale, l'avanguardia tardosettantina utilizzò come strumenti altre fratture con la tradizione. Una rivista come *Cannibale*, per esempio, che mise al lavoro collaborativo artisti di assoluto valore come Tamburini, Mattioli, Scòzzari, Pazienza, seppe riprendere la sperimentazione a fumetti francese (su tutti Moebius e *Les Humanoïdes Associés*) utilizzandola per raccontare storie, e in particolare storie orientate allo svelamento attraverso un nuovo sguardo sulla realtà metropolitana (Colombo 112).

Fondata da Stefano Tamburini, *Cannibale* mise insieme una formidabile squadra composta da Massimo Mattioli, Filippo Scòzzari, Andrea Pazienza e Tanino Liberatore. Pubblicata in modo irregolare, la rivista mostrava fin dai suoi esordi (e dal titolo) la feroce intenzione di 'mangiarsi' la scena artistica e culturale con atteggiamenti tipici delle avanguardie artistiche. Il fumetto più celebre è sicuramente *RanXerox*, figlio dello spirito collaborativo del gruppo, ideato da Tamburini che inizialmente curò le sceneggiature e i disegni in collaborazione con Andrea Pazienza e Tanino Liberatore, lasciando poi il personaggio a quest'ultimo. *RanXerox* è un cyborg costruito con pezzi di fotocopiatrice, che vive avventure in una Roma futuristica ma riconoscibile, tra scontri con la polizia e occupazioni studentesche, droga e violenza gratuita (verbale, grafica e linguistica). Nonostante la loro natura radicale e alternativa molti autori dell'underground collaboravano anche con testate mainstream. Filippo Scòzzari e Andrea Pazienza, per esempio, pubblicavano con riviste come *Linus* e *Alter*. Mattioli, inoltre, collaborava con il settimanale cattolico *Il Giornalino*, creando il personaggio di *Pinky*, un coraggioso coniglietto reporter. Questa contaminazione tra culture diverse testimonia la crescente porosità del confine tra cultura alternativa e mainstream negli anni '70.

L'eredità di *Cannibale* fu raccolta da *Frigidaire*, una rivista che tentò di mantenere lo stesso spirito alternativo ma con una gestione più strutturata ed efficiente. Fondata nel 1980 da Stefano Tamburini, Filippo Scòzzari e Vincenzo Sparagna, *Frigidaire* divenne il cuore pulsante del fumetto alternativo italiano, fungendo da punto di riferimento per una generazione di lettori e artisti in cerca di nuove forme di espressione. La rivista offriva uno spazio privilegiato per le storie inedite di Andrea Pazienza, che introdusse il suo nuovo personaggio Zanardi, figura iconica e rappresentativa delle inquietudini giovanili dell'epoca. Fu inoltre un palcoscenico per i lavori di Igort, tra i fondatori del collettivo di fumettisti Valvoline Motorcomics (composto da Igort, Lorenzo Mattotti, Brolli, Giorgio Carpinteri, Jerry Kramsky e Marcello Jori). Questo collettivo, ispirato all'avanguardia pittorica, al Bauhaus e al design radicale, cercava di configurare una nuova cultura del fumetto, esplicitando le sue radici e sottolineando i suoi punti d'intersezione con altri linguaggi mediali, come musica, moda, televisione (Brancato, 1994). Con quest'ultimo collettivo, la sempre più profonda crisi delle edicole, il cambiamento dei consumi mediali e dei pubblici finisce un'epoca breve e intensa del fumetto italiano che però sarà destinata ad avere un'enorme influenza soprattutto con l'affermarsi del graphic novel.

## **Conclusioni**

Una delle caratteristiche distintive dell'underground italiano è stata la sua porosità con la cultura mainstream. Autori come Andrea Pazienza, Filippo Scòzzari e Massimo Mattioli hanno dimostrato come le opere nate nel contesto dell'underground potessero trovare spazio anche nelle pubblicazioni mainstream, pur mantenendo una forte carica innovativa e critica. Questa

contaminazione ha permesso al fumetto underground di influenzare profondamente il panorama culturale italiano, integrandosi nelle pratiche di produzione e consumo dell'industria culturale. Nel corso degli anni, molti elementi dell'estetica e dei temi dell'underground sono stati assorbiti dalle industrie culturali. Movimenti come il goth, il punk, l'hip hop ecc., nati come forme di espressione ribelle e anticonformista, sono stati trasformati in prodotti vendibili, destinati a mercati sempre più individualizzati. Questo processo ha visto il saccheggio di simboli e stili, che sono stati riproposti per rendere i prodotti originali e trasgressivi, rispondendo così alle esigenze di un pubblico sempre più alla ricerca di identità uniche e distintive. Qualcosa di molto simile è successo all'industria del fumetto che ha assorbito le estetiche dell'underground per rispondere a una sempre maggiore individualizzazione dei consumi che ha poi trovato risposta nel formato del graphic novel.

Un esempio emblematico di questo processo di assorbimento e commercializzazione è rappresentato dall'opera di Andrea Pazienza. Con la sua abilità nel rappresentare in modo critico e ironico la realtà sociale e politica dell'Italia degli anni '70 e '80, questo fumettista è riuscito a imporsi come una vera e propria rock star del fumetto. La sua capacità di combinare introspezione personale e critica sociale ha reso le sue storie estremamente popolari, conquistando l'immaginario di numerosi giovani fumettisti in erba. Possiamo affermare che Pazienza è stato un pioniere nell'introdurre l'autofiction nel fumetto italiano (Busi Rizzi). Questo approccio ha influenzato profondamente la generazione successiva di fumettisti, che hanno visto in lui un modello; il suo impatto è stato così imponente da far parlare di una "funzione-Pazienza" (Vacchelli) nel mondo del fumetto italiano.

Inoltre, l'assorbimento dell'opera di Pazienza nell'industria culturale è visibile nel modo in cui i suoi fumetti sono stati ripubblicati e celebrati, diventando veri e propri oggetti di culto per vecchi e nuovi lettori. Le case editrici hanno riconosciuto il valore commerciale delle sue storie, ristampando i suoi lavori in edizioni di lusso e organizzando mostre dedicate alla sua arte. Questo processo di canonizzazione ha reso l'estetica di Pazienza parte integrante della cultura fumettistica italiana, sebbene in parte depurata della sua iniziale carica sovversiva.

Ecco perché è possibile oggi riconoscere l'eredità dell'underground italiano in molti graphic novel contemporanei, dove autori e autrici continuano a esplorare temi complessi e a sperimentare con nuove forme narrative. Spesso, la capacità di questi autori di mantenere una forte identità critica e creativa, pur integrandosi nelle pratiche di produzione e consumo dell'industria culturale, rappresenta una testimonianza dell'influenza duratura dell'underground italiano. Le opere di autori come Gipi, Zerocalcare, Fumettibrutti e tanti altri mostrano come l'estetica e i temi dell'underground continuino a vivere e a evolversi, adattandosi ai cambiamenti della società e del mercato.

---

<sup>1</sup> Per un'analisi dei processi che hanno portato alla nascita e all'affermazione dei comics studies in Occidente si veda Di Paola.

<sup>2</sup> Da: *Filippo Scozzari: intervista. Radio Alice e Bologna nel '77*. <https://www.radioalice.org/2-uncategorised/5-filippo-scozzari-intervista> [Ultimo accesso 19/06/2024].

## Bibliografia

- Borkent, Michael. *Comics and Cognition: Toward a Multimodal Cognitive Poetics*. Oxford University Press, 2023.
- Brancato, Sergio. *Fumetti: Guida ai comics nel sistema dei media*. Datanews, 1994.
- Busi Rizzi, Giorgio. "Truth, as Only a Liar Can Tell It: Evolutions and Tensions of Self-Narratives in Comics, from Andrea Pazienza's *Gli ultimi giorni di Pompeo* to Gipi's *LMVDM - La mia vita disegnata male*." *Italian Studies*, vol. 79, no. 4, 2024, forthcoming.
- Castaldi, S. *Drawn and Dangerous: Italian Comics of the 1970s and 1980s*. Univ. Press of Mississippi, 2010.
- Colombo, Fausto. *Il paese leggero: gli italiani e i media tra contestazione e riflusso (1967-1994)*. Laterza, 2012.
- Cook, Roy T. "Underground and Alternative Comics." *The Routledge Companion to Comics*, pp. 34-43, Routledge, 2016.
- Di Paola, Lorenzo. *L'inafferrabile medium: Una cartografia delle teorie del fumetto dagli Anni Venti a oggi*. Polidoro Editore, 2019.
- Echaurren, Pablo, and Claudia Salaris. *Controcultura in Italia 1967-1977: Viaggio nell'underground*. Bollati Boringhieri, 1999.
- Frezza, Gino. *Le carte del fumetto: Strategie e ritratti di un medium generazionale*. Liguori, 2008.
- Hajdu, David. *Maledetti fumetti: Come la grande paura per i 'giornaletti' cambiò la società statunitense*. Edited by Marco Pellitteri, Tunuè, 2010.
- Interdonato, Paolo. *Linus: Storia di una rivoluzione nata per gioco*. Rizzoli Lizard, 2015.
- Kukkonen, Karin. "Space, Time, and Causality in Graphic Narratives: An Embodied Approach." *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, pp. 49-66, 2013.
- Lo Monaco, Giovanna. "Controfumetto in Italia negli anni Sessanta e Settanta." *LEA - Lingue e Letterature d'Oriente e d'Occidente*, vol. 8, pp. 397-410, 2019.
- Politano, Luigi. "Il mondo a matita, una storia tutta italiana." *Treccani.it* [https://www.treccani.it/magazine/atlanter/cultura/Il\\_mondo\\_matita.html](https://www.treccani.it/magazine/atlanter/cultura/Il_mondo_matita.html) [Ultimo accesso 19/06/2024].
- Rosenkranz, Patrick. *Rebel Visions: The Underground Comix Revolution 1963-1975*. Fantagraphics Books, 2002.
- Sangiovanni, Andrea. *Specchi infiniti: Storia dei media in Italia dal dopoguerra ad oggi*. Donzelli, 2021.
- Vacchelli, Carlotta. *La funzione-Pazienza: L'Influenza di Andrea Pazienza nel graphic novel Italiano*. Indiana University, 2020.