



I fumetti e lo sport

11 Toscana Beni Culturali



I fumetti e lo sport

a cura di Enzo Linari

11 Toscana Beni Culturali



Regione Toscana

Diritti Valori Innovazione Sostenibilità

“Collana Toscana Beni Culturali”
Volume 11- **I Fumetti e lo Sport**
A cura di Enzo Linari

Il presente volume documenta la mostra “I fumetti e lo sport” e le conferenze ad essa collegate.
Per tale iniziativa, che ha avuto luogo a Certaldo e Cascina nel periodo 15 marzo - 1 giugno 2008,
è già previsto un lungo tour italiano e internazionale.

Ideazione, ricerche iconografiche, testi critici di Enzo Linari

Grafica: Busini srl.

Organizzatori: Comune di Certaldo e Comune di Cascina

Con il patrocinio e il contributo di Regione Toscana

In collaborazione con Lucca Comics and Games, Coni Provinciale di Firenze, Museo del Calcio,

Museo Italiano del Fumetto, Cedes Massa Carrara

Con il patrocinio di Provincia di Firenze, Provincia di Pisa, Circondario Empolese-Valdelsa,

Comune di Lucca, Coni Regionale Toscana, Università di Pisa

Con la sponsorizzazione di Busini srl., Fiomas

Immagine di copertina: Busini srl.

Apparati iconografici:

Fotografie: Matteo Benedetti, Carla Freschi

Immagini a fumetti: di proprietà di Autori e Editori riportati sotto le rispettive riproduzioni

Il curatore e l'editore hanno fatto il possibile per rintracciare i titolari dei diritti delle immagini
pubblicate e sono disponibili ad assolvere ai propri impegni nel caso di eventuali errori o omissioni.

Regione Toscana

Direzione generale Politiche formative, beni e attività culturali, Settore Sport, Associazionismo

Catalogazione nella pubblicazione (CIP) a cura
della Biblioteca della Giunta regionale toscana:

I fumetti e lo sport. – (Toscana Beni Culturali ; 11)

I. Toscana. Settore sport e associazionismo II. Toscana. Settore comunicazione pubblicitaria e istituzionale

III. Linari, Enzo 1. Fumetti – Temi particolari : Sport – Mostre – Certaldo e Cascina

741.507409455

Copyright Regione Toscana per la veste grafico-editoriale

Copyright dell'autore per i testi

Coordinamento comunicazione e eventi

Direzione generale della Presidenza

Settore comunicazione istituzionale e pubblicitaria

Realizzazione e stampa: Centro stampa Giunta Regione Toscana

Via di Novoli 73/a -50127 Firenze

Luglio 2008

Prima Ristampa Settembre 2009

Tiratura copie 1500 – Distribuzione gratuita

Indice

- 5 **Presentazione**
Paolo Cocchi
Assessore alla Cultura della Regione Toscana
Gianni Salvadori
Assessore alle Politiche Sociali e allo Sport della Regione Toscana
- 7 **Andrea Campinoti**
Sindaco del Comune di Certaldo
- 8 **Moreno Franceschini**
Sindaco del Comune di Cascina
- 9 **Mauro Favilla**
Sindaco del Comune di Lucca
- 10 **Renato Genovese**
Direttore Lucca Comics and Games
- 11 **Paolo Ignesti**
Presidente Coni Firenze – Vicepresidente Coni Toscana
- 12 **Serena Masseroni**
Amministratore unico Fiomas
- 13 **La finestra sullo sport**
Enzo Linari
Curatore mostra
- 19 **Parte I - Il vento di Olimpia**
- 41 **Parte II - Quelli che lo sport...**
- 75 **Parte III - Chiaro scuri**
- 87 **Parte IV - Sport in progress**
- 89 **Sport, disabili e fumetto**
- 90 **Sport e disabilità**
Adriana Balzarini
- 91 **La legalità nello sport**
- 92 **Sport e diritto: ovvero degli incerti confini tra Stato e società**
Leonardo Ferrara
- 99 **Sport e fumetto: storie parallele**
- 100 **Sport, Disney style**
Alberto Becattini
- 104 **Da Yellow Kid a Pelezinho**
Claudio Bertieri
- 108 **Tra sfide rotanti, colpi di pedale e pugni proibiti**
Gianni Bono
- 114 **La fisica dei supereroi**
- 115 **L'apprendimento informale scientifico dai fumetti alle ludoteche scientifiche**
Giuseppe Maria Pierazzini
- 119 **Parte V - Bibliografia essenziale**
- 122 **Ringraziamenti**



Disegno di Riccardo Pieruccini realizzato per l'iniziativa.

Presentazione

Paolo Cocchi

Assessore alla Cultura della Regione Toscana

Gianni Salvadori

Assessore alle Politiche Sociali e allo Sport della Regione Toscana

Sport e fumetto: due componenti della società moderna, due elementi di estrema popolarità nel pubblico di ogni estrazione sociale e culturale; ma anche due attività che vantano, per ascendenza, origini antiche ed una diversa, rinnovata rinascita avvenuta poco più di un secolo fa, a distanza di un solo anno.

Lo sport fu nell'antichità una delle pratiche di elevazione non solo fisica ma anche morale ed etica, e gli *athla* svolti nell'*Iliade* ai funerali di Patroclo hanno fatto da modello spirituale a tutte le civiltà antiche, andando a formare una costante nell'*imagerie* del repertorio celebrativo dei valori più nobili, un *fil rouge* che attraversa la pittura vascolare e la scultura di Grecia, Etruria e Roma. Di quelle mute narrazioni per immagini, che come un racconto illustravano la successione di gare, la valenza fisica degli atleti ed il trionfo dei campioni, sono diretti eredi i moderni fumetti, che come l'arte pubblica di un tempo costituiscono una *vulgata* descrittiva di un messaggio dai forti valori intrinseci e simbolici, arricchiti dal connubio con la letteratura di cui il

fumetto è ormai concordemente ritenuto un'espressione.

Non è un caso se Yellow Kid nel 1895 e le moderne olimpiadi di de Coubertin nel 1896 nascono ad un anno di distanza: sono entrambe espressioni di una medesima necessità diffusa, che mira a *desporter*, a svagare, ma al contempo anche a formare una società, quella di fine Ottocento, che vedeva l'emersione delle masse come protagoniste e come fruitrici di settori – tra i quali appunto l'attività ludica e la letteratura- in precedenza appannaggio solo dell'aristocrazia. I quotidiani di cui il fumetto nasce come allegato permettono alle masse di accedere alla lettura ed all'informazione come prima era stato loro precluso, e lo sport delle olimpiadi moderne ha ugualmente per fine principale, dichiaratamente, la *partecipazione*, quella che diviene più importante del vincere, e che apre alla fortuna delle discipline a squadre, traduzione simbolica della "democratizzazione" dell'atto sportivo una volta pegno solo individuale del nobile campione.

Oggi dunque sport e fumetto si pongono

come segmenti della cultura contemporanea dove ognuno, attraverso un *transfert*, diviene protagonista, ed anche come agenzie formative attraverso le quali, con la riflessione o la partecipazione, è possibile uno sviluppo delle proprie capacità cognitive e interiori. La mostra in corso in questo momento al Metropolitan Museum di New York dal titolo "*Superheroes – Fashion and fantasy*" sui supereroi del fumetto dà conto dell'importanza sociale del *comic* come *medium* nella psicologia di massa e dell'appropriazione moderna del ruolo "eroico" dell'atleta attraverso queste figure simboliche: i testi dell'esposizione sottolineano come "*the superhero serves as the ultimate metaphor for fashion and its ability to empower and transform the human body [...] the superhero has exercised a powerful influence over our collective imagination, serving as avatars or conduits for our hopes, dreams, and desires*".

E' quindi con convinzione che la Regione Toscana ha sostenuto la pubblicazione di questo volume – che in qualche modo completa il percorso già avviato col preceden-

te libro su *Spettacolo e sport in Etruria*-, nell'ottica di rendere a tutti più chiare, dopo le origini delle discipline sportive, alcune delle attuali implicazioni popolari del gareggiare, lette proprio attraverso un veicolo di comunicazione di massa come il fumetto. Ecco dunque le discipline esaminate attraverso la loro traduzione in *comics*, le loro componenti interne ed esterne nelle testimonianze illustrate, le analisi di alcune tematiche specifiche –sport, disabili e fumetto; la legalità nello sport; sport e fumetto storie parallele; la fisica dei supereroi- oggetto di incontri seminariali di specialisti del settore.

Il volume curato da Enzo Linari è dunque un'opportunità formativa ed al contempo piacevole: come appunto lo sono, per definizione, lo sport ed il fumetto.

Andrea Campinoti

Sindaco del Comune di Certaldo

Il fumetto è uno strumento per raccontare storie, divertire, ma anche educare e divulgare informazioni, pensieri, sentimenti e passioni, fa parte integrante della storia moderna della nostra civiltà, ed è capace, come pochi altri linguaggi, di rivolgersi al pubblico di ogni età.

È con questa consapevolezza che, a partire dal 1991, l'Amministrazione Comunale di Certaldo ha organizzato periodicamente una serie di mostre, denominate *I percorsi del fumetto*. Le iniziative sono state curate da Enzo Linari, esperto del settore ed insegnante, particolarmente attento anche all'aspetto divulgativo e didattico, ed hanno di volta in volta preso in esame da vari punti di vista (iconologico, sociologico, narratologico, pedagogico, ecc.) importanti personaggi del fumetto italiano (Tex, Mister No, Martin Mystère, Nick Raider, Dylan Dog, Nathan Never, Legs, Diabolik, Lupo Alberto). Dopo aver festeggiato nel 2001 il proprio decennale con una rassegna dedicata al giallo, *I percorsi del fumetto* sono sfociati in iniziative di più ampio respiro. È stata la volta de *Le città dei Simpsons* insieme ai Comuni di Poggibonsi e Abbadia San Salvatore, iniziativa corredata da incontri di approfondimento con esperti delle varie tema-

tiche presenti nel celebre fumetto americano: dai problemi della famiglia, all'alimentazione, alla diffusione di *Halloween*. Successivamente, la mostra *I fumetti e la salute* ha preso in considerazione più da vicino i tanti aspetti dell'educazione sanitaria dei giovani, in collaborazione con medici ed esperti della USL 11.

Convinti che nel mondo contemporaneo sia sempre più importante trasmettere, attraverso messaggi efficaci, quelle informazioni che possano educare i giovani, e modificare in meglio i comportamenti e gli stili di vita delle persone, nel 2008 abbiamo accolto la proposta di una mostra che si situa nell'ambito dell'EduComics. In linea col precedente progetto su *I fumetti e la salute* è nata così l'esposizione *I Fumetti e lo Sport*, che vede la collaborazione tra Comune di Certaldo e Comune di Cascina, il coinvolgimento del CONI e di associazioni sportive locali con iniziative di vario genere, nonché il contributo da parte di Lucca Comics & Games e Fiomas wellness che include l'evento nell'ambito del progetto *SPORTIVAMENTE*.

In un periodo in cui lo sport non cessa di essere sotto i riflettori per le sue potenzialità ma anche per tutte le problematiche – violenza ne-

gli stadi, doping, fair play, ecc. – è quanto mai importante parlarne e sottolineare tutti quei valori che dal campo di gioco (sportività, lealtà, partecipazione) escono e si riversano nella vita di tutti i giorni, sposando anche i valori della giustizia e della legalità, oggi quanto mai attuali. L'auspicio è quindi che la mostra e le iniziative ad essa collegate – convegni, dimostrazioni sportive, ecc. – possano aiutarci a stabilire un ponte, un legame ed una collaborazione tra istituzioni, associazioni sportive, giovani, per mettere in contatto tutti gli attori di questo quadro e diffondere e consolidare, in modo giocoso ma serio – come è quello di ogni pratica sportiva – questi importanti valori.

Moreno Franceschini

Sindaco del Comune di Cascina

Un significativo ulteriore passo in avanti dell'iniziativa a suo tempo promossa dai Comuni di Certaldo e di Cascina sul tema "I fumetti e lo sport" viene a realizzarsi con la pubblicazione del catalogo da parte della Regione Toscana.

Ritengo che questo possa essere interpretato come un importante riconoscimento di valore per una iniziativa che ha inteso sviluppare un percorso verso una particolare interpretazione dello sport.

In effetti vi leggiamo la chiave decoubertiniana, in cui, nell'esercizio dello sport, accanto a un giusto livello di competitività e di vigore sportivo, abbia tuttavia analogo rilievo il gusto di stare insieme, di mettere alla prova le proprie capacità fisiche in rapporto agli altri e di maturare quindi una forma di collaborazione solidaristica che coinvolge in ugual misura compagni e avversari.

Il fumetto, di cui non possiamo sottovalutare il valore formativo-educativo, diviene quindi un emblematico elemento rappresentativo di una realtà in parte fantastica e immaginaria, che si propone però come coordinata di riferimento per uno sviluppo di uno sport giocato sui

valori positivi del confronto a viso aperto con l'avversario e con se stessi.

Mi sento obbligato di rivolgere un sentito ringraziamento a tutti coloro che hanno contribuito alla realizzazione dell'iniziativa e un ringraziamento particolare alla Regione Toscana che ha ritenuto di valorizzarla con la stampa del catalogo. La mostra "I Fumetti e lo Sport" ha iniziato un suo lungo percorso di presenza in numerose città italiane. Il mio augurio è che incontri gli esiti tanto positivi come avvenuto in occasione delle mostre a Certaldo e a Cascina.

Mauro Favilla

Sindaco del Comune di Lucca

L'idea di dedicare particolare attenzione al tema dello sport, in questo anno che vede lo svolgimento del più grande evento sportivo, le Olimpiadi, e conseguentemente ai valori di correttezza e lealtà che allo sport dovrebbero accompagnarsi, è senza dubbio meritoria e degna di attenzione. Specialmente in un momento come quello che stiamo vivendo, caratterizzato dalla crisi dei valori e dallo sbandamento sempre più evidente in alcune fasce giovanili.

L'intuizione poi di abbinare ai temi sportivi un mezzo espressivo di grande impatto su giovani e non come il fumetto, è da considerarsi particolarmente efficace e di sicuro successo. In particolare in questo anno in cui si celebra anche il centenario della nascita del fumetto italiano.

E' quindi significativo che dalla sinergia tra enti locali come i Comuni di Cascina, Certaldo e Lucca, quest'ultimo attraverso Lucca Comics and Games ed una società privata come la Fiommas, specializzata nella formazione attraverso lo sport, sia scaturita un'iniziativa come "Sportivamente", progetto al quale la bella esposizione curata dal prof. Enzo Linari fa da sostegno.

Lucca è conosciuta in tutto il mondo per le sue bellezze architettoniche e artistiche e per le grandi opere di Puccini, Catalani e Boccherini, ma a partire dal 1966 è diventata anche un prezioso punto di riferimento per il mondo del Fumetto, confermandosi anno dopo anno come l'evento italiano più spettacolare e coinvolgente nel campo della comunicazione per immagini.

Per questo siamo ben lieti di far parte di questo grande progetto e di ospitare "Sportivamente" anche nella nostra città in occasione di Lucca Comics and Games 2008.

Renato Genovese

Direttore Lucca Comics and Games

Forse tutti conoscono il mondo dei Fumetti come un (a volte) sorridente mondo colorato di intrattenimento e di svago utilizzato come passatempo rilassante da noi (almeno da chi ama i Comics) e dai nostri figli.

Eppure il Fumetto è soprattutto un mezzo di comunicazione efficacissimo, grazie alla sintesi irripetibile di testo, disegno, simboli ed onomatopee che costituisce la sua struttura portante. Un *medium* dotato di un enorme potenziale atto a sviluppare programmi educativi integrati finalizzati alla realizzazione di progetti di supporto comunicativo e didattico su misura per le scuole di ogni ordine e grado.

E proprio il mondo della Scuola, da alcuni anni, ha cominciato ad aprire le porte al Fumetto in questa sua accezione comunicativa, in quanto esso è da considerarsi un vero e proprio elemento di alfabetizzazione in una realtà sociale dove le generazioni più giovani si dedicano sempre meno alla lettura. L'utilizzo interattivo del fumetto, veicolato attraverso stages, workshop, laboratori ed incontri con esperti, può costituire, infatti, una integrazione ben articolata ed un valido supporto alle varie discipline scolastiche nel loro specifico contesto culturale

e pedagogico. In modo gradevole e senza dubbio coinvolgente.

Ma non solo. Numerosi, infatti, sono i percorsi formativi che possono essere attuati grazie alla Comunicazione per Immagini: da quelli istituzionali dedicati alla comprensione della macchina pubblica sino all'educazione ad una più corretta gestione dell'ambiente e del territorio, per finire con quelli più strettamente legati all'avviamento professionale ed all'utilizzo consapevole delle implicazioni tecniche e comunicative connesse all'uso di Internet e della multimedialità. E, cosa che più ci interessa in questa sede, quelli dedicati alla valorizzazione dei principi di una pratica sportiva sana, gratificante e corretta.

In questa ottica, l'iniziativa del professor Linari - alla quale abbiamo offerto ben volentieri il nostro patrocinio - si arricchisce di una doppia valenza, di due diversi piani di lettura. Da una parte, la documentazione quanto più possibile organica di quanto e come lo Sport sia stato protagonista delle storie a fumetti. Dall'altra la valorizzazione di quella capacità intrinseca al Fumetto di trasmettere messaggi culturali ed educativi alle generazioni più gio-

vani, già perfettamente avvezze a tali tipi di linguaggio.

Un'impresa non da poco, un risultato efficace, meritevole senz'altro di una medaglia al valor sportivo!

Paolo Ignesti

Presidente del CONI di Firenze

Vicepresidente del CONI Regionale Toscana

Lo scorso 15 marzo ha preso il via, in varie località della Provincia di Pisa e di Firenze la manifestazione “*SPORTIVAMENTE*”; un evento-contenitore targato Lucca Comics & Games e Fiomas, che ha raccolto al suo interno vari eventi: dalla mostra *I fumetti e lo sport*, curata da Enzo Linari – in cui oltre 70 pannelli proponevano momenti di sport raccontati a fumetti, passando dai grandi classici, come Topolino o Charlie Brown, a vere e proprie ricercatezze per intenditori - ad un’ampia serie di incontri e conferenze su temi d’attualità e di grande interesse, fra cui “Sport, disabili e fumetto”, (che si è tenuta il 29 marzo) “La legalità nello sport” (del 5 aprile) e “Sport e fumetti: storie parallele” del 17 maggio).

Il CONI di Firenze ha scelto di esser partner di questa serie di eventi e di lavorare attivamente alla loro realizzazione: la scelta di collaborare a queste iniziative viene dalla convinzione che il fumetto, vera e propria forma artistica, sia in grado di parlare di sport e dei valori ad esso strettamente legati attraverso un linguaggio assolutamente originale e universale, che può varicare le barriere ed essere comprensibile a tutti, proprio come riesce a fare lo sport che unisce

nel nome del sano agonismo e della crescita dell’individuo. Un modo quindi assolutamente originale per veicolare, questa volta fra matite e colori, quei valori che sono al centro della missione del CONI e di tutte le persone che quotidianamente dedicano la propria passione ed il proprio lavoro alla promozione dello sport e di un modello di vita più sano e corretto.

Serena Masseroni

Amministratore unico Fiomas

“Le Olimpiadi del Fumetto”, che comprendono e sviluppano l’iniziativa de “I fumetti e lo sport”, sono il primo progetto nazionale attraverso il quale Fiomas, in collaborazione con le istituzioni e gli enti di ogni città che ospiterà il progetto, veicolerà dei contenuti che coinvolgeranno il pubblico per dimostrare come sia possibile migliorare la vita e l’ambiente.

La Mostra e gli eventi collaterali ad essa avranno il ruolo di consolidare lo sport nell’ambito educativo e della vita quotidiana.

La Mostra partirà da Roma a giugno 2008 ed arriverà a Milano ad aprile 2009, toccando in totale 10 città italiane.

La Mostra, composta di circa settanta pannelli illustrati sostenuti da sagome, vuole ricordare che lo sport è lealtà e aggregazione, impegno e correttezza; essa prevede l’abbinamento ad ogni città di una disciplina sportiva con i suoi campioni di riferimento, con eventi sempre diversi e divertenti per ricordare che lo sport non è soltanto fatica, ma anche e soprattutto gioia di vivere.

Inoltre, per in ogni città dove si farà tappa, uno spazio dedicato alle scuole del territorio, in collaborazione con gli U. S. Provinciali:

oltre alla visita gratuita, ai ragazzi sarà offerta la possibilità di riflettere sui valori dello sport all’interno delle proprie istituzioni scolastiche, attraverso la realizzazione di materiale che rappresenti l’idea di sport pulito da trasmettere ai propri coetanei.

E’ prevista anche la promozione di eventi e serate che - attraverso musica, spettacolo e sport – contribuiscano a sensibilizzare il pubblico, i ragazzi e le famiglie nei confronti dei valori di aggregazione, impegno, lealtà e correttezza di cui lo Sport è portatore. All’interno di questi contenitori, spazio per la partecipazione di campioni delle diverse discipline sportive, ai quali verrà chiesta la realizzazione di un bozzetto-schizzo autografato che sarà oggetto di un’asta benefica.

Al termine del percorso della Mostra nell’aprile 2009, un grande evento mediatico finale che avrà luogo a Lucca - città del fumetto per eccellenza - con il coinvolgimento di tutti i Comuni e le istituzioni che hanno collaborato e ospitato la Mostra: l’asta benefica di tutti i bozzetti disegnati dai campioni durante le tappe, che permetterà la realizzazione di un sogno per chi è meno fortunato.

La partnership tra Fiomas e Lucca Comics & Games ha dato vita ad un personaggio “RondiNina”, allo scopo di comunicare in maniera efficace e sintetica un progetto educativo di promozione ed educazione attraverso lo sport.

Il progetto affronta tematiche trasversali al mondo dello sport veicolando idee e valori quali: alimentazione corretta, rispetto dell’ambiente, conoscenza della tecnologia, attività motoria, legalità, interculturalità, impegno, lealtà e correttezza.

La finestra sullo sport

Enzo Linari

Ideatore e curatore “I fumetti e lo sport”

Già nell'antichità il filosofo e matematico Pitagora sosteneva che la vita degli uomini può essere paragonata alle Olimpiadi: alcuni vi guadagnano sopra, altri pensano di acquistarsi la gloria combattendo, altri infine sono soltanto spettatori.

Oggi lo sport è diventato un fenomeno sociale e culturale, oltre che economico, di rilevanza mondiale, ed esso non solo rispecchia la vita ma incide davvero in più modi nell'esistenza di innumerevoli persone. Un fenomeno così complesso, peraltro sprovvisto di un punto di vista privilegiato da cui guardarlo, merita di essere preso in esame ricorrendo a tutte le possibili chiavi di lettura. E il fumetto, *medium* che ormai ha visto pienamente riconosciuta oltre che la propria identità artistica una capacità di cogliere aspetti salienti del nostro tempo e una grande efficacia comunicativa, ha le carte in regola per cimentarsi in quest'impresa.

Anche perché, a voler intraprendere un serio cammino retrospettivo, sport e fumetto hanno in comune più di un aspetto e rivelano parentele insospettite.

Entrambi infatti sono nati, nella loro forma moderna, quasi contemporaneamente. Nel

1895 lo statunitense Richard Felton Outcault (1863-1928) inventa una serie di tavole umoristiche per allietare i lettori dei quotidiani d'oltre Oceano: ambientata in un vicolo sporco ma affollatissimo questa serie ospita ben presto tra i suoi personaggi Yellow Kid, il ragazzino scalzo e con le orecchie a sventola convenzionalmente indicato, in quanto prodotto ormai pienamente massmediale, come il capostipite del nuovo mondo dei *balloon*.

Un anno dopo, il 6 aprile del 1896, rinascono ad Atene le Olimpiadi dell'era moderna grazie all'impegno tenace del barone Pierre de Coubertin (1863-1937), convinto che il miglioramento del sistema educativo passasse attraverso lo sviluppo delle attività sportive e dei valori ad esse collegati. Ben presto, pur tra mille difficoltà, le Olimpiadi hanno raggiunto un grande successo e sono diventate un trampolino di lancio per tutto il movimento degli sport a livello mondiale.

Viene fatto inoltre di osservare che sia lo sport sia il fumetto hanno varcato i limiti previsti dal loro nome di battesimo. Lo sport non può e non deve essere inteso soltanto sulla base della sua etimologia immediata (dal francese



Uno scorcio dell'allestimento della mostra a Certaldo – Foto Matteo Benedetti.

“desporter”, svagarsi), che si limita a sottolineare il momento ludico dell’attività sportiva e trascura completamente quei valori formativi, sotto il profilo fisico ma anche spirituale, che essa ha assunto. E nessuno può oggi pensare di ridurre a semplice “cose divertenti” (*funnies*), “comicità” (*comics*) o peggio a “fumo di bocca fuggito” (fumetto) il significato di un linguaggio tra i più complessi tra le arti visive. Certo a entrambi è capitato e continuerà a capitare, con indubbia sottovalutazione della loro vera natura, di essere sbrigativamente annoverati tra i passatempi. E’ invece corretto osservare che sport e fumetto, “gettati” da fine XIX secolo nelle logiche della società “di massa”, devono successo e diffusione proprio all’odierna disponibilità di tempo libero di molte persone e

allo sviluppo del sistema delle comunicazioni. Quest’ultimo li ha fatti conoscere e amare in tutto il mondo, li ha elevati a icone variamente riproducibili, inserendoli a tutti gli effetti in quella cultura globale che, pur non esente da possibili rilievi, oggi è l’orizzonte ineludibile della nostra esistenza.

Ultimo ma non ultimo, lo sport e il fumetto, protagonisti di vite parallele, hanno già avuto modo di incontrarsi molte volte grazie alla sensibilità di vari Autori del mondo fumettistico, capaci di far rivivere in modo originale con la propria arte lo spirito sportivo e le gesta degli atleti.

In questa serie di considerazioni si trovano le premesse e le principali motivazioni che hanno dato origine all’iniziativa su “I fumetti e lo

sport”. Essa trova linfa peraltro anche in una precedente rassegna espositiva, quel “Fumetto e Salute” che già affrontava tematiche come l’importanza dell’esercizio fisico, la corretta alimentazione o il doping. Di essa riprende certamente la filosofia, e si pone anch’essa sotto il segno dell’*educomics*, ovvero dell’attenzione rivolta all’uso educativo, più che di mero intrattenimento, del fumetto.

La presente rassegna è dunque dedicata al fumetto sportivo ma, per quanto certamente assai ricca di personaggi e di Autori, non ha la pretesa di rappresentare in maniera esaustiva la produzione a livello mondiale di questo importante filone. Di conseguenza nemmeno si propone di illustrare con taglio storico sul tema specifico l’evoluzione del *medium* fumetto, illustrando lo sviluppo di quella che i critici più accorti denominano “la nona arte”.

E tuttavia l’impostazione dell’iniziativa e il criterio espositivo della mostra, prima divisa tra le due sedi di Certaldo e a Cascina e poi riunita nelle tappe successive, la tengono ben lontana dal rischio di diventare solo una semplice carrellata di pregevoli tavole a fumetti. Essa si propone bensì di costituire un iter d’analisi delle varie sfaccettature che riguardano un mondo vasto come quello sportivo: sempre partendo difatti dall’evento e dall’atto in sé (Olimpiadi, specificità delle varie discipline), si prosegue nella particolarità delle tavole a fumetti che fotografano con ironia, serietà e realismo perfetto le varie situazioni. La mostra si articola quindi in varie sezioni, che esaminano ora le Olimpiadi (estive, invernali, scientifiche, paralimpiadi e discipline ad esse più legate), ora le figure tipiche del mondo sportivo e i più popolari sport



A SINISTRA: particolare dell’allestimento della mostra a Cascina – Foto di Matteo Benedetti.

di squadra e individuali, ora quegli aspetti più controversi, in termini di valori e di disvalori ma anche di effettivo benessere psico-fisico, che caratterizzano l'universo delle attività agonistiche.

Anche i fumetti scelti per svolgere questa funzione sono suddivisibili, sostanzialmente, in tre grandi gruppi.

Anzitutto vi sono i fumetti sportivi in senso stretto, ovvero le “Storie” delle Olimpiadi e delle grandi manifestazioni sportive, e accanto ad esse le “Biografie” per immagini delle Nazionali e dei campioni, che insieme vanno a comporre una sinfonia capace di rievocare in modo suggestivo fulgide imprese agonistiche. Sempre a questo livello si pongono i molti personaggi (*Michel Vaillant, Big Ben Bolt, Capitan Tsubasa, Jen-*

ny la tennista, Slam Dunk, solo per citarne alcuni) che nella finzione narrativa praticano un'attività agonistica e che pongono il mondo sportivo come scenario privilegiato delle proprie vicende. Evidentemente in questi casi i loro Autori sono molto legati per vicende biografiche allo sport che scelgono di rappresentare, e questo loro amore traspare in modo evidente dall'accuratezza delle descrizioni.

Ad una seconda tipologia appartengono invece quei personaggi che, pur non essendo impegnati di solito in attività sportive, vi si dedicano però con una certa frequenza. E' il caso, ad esempio, della banda Disney che ormai da decenni ha preso la buona abitudine di onorare la ricorrenza di Olimpiadi, Mondiali e ultimamente anche Europei di calcio con speciali

storie celebrative. A queste sono da aggiungere storie altrettanto speciali, perché opera di campioni dello sport come Valentino Rossi o perché dedicate a loro, come quella su Papertotti. Grazie alla magia del fumetto entrando nel mondo dei paperi i riconoscibilissimi Papertotti o Regaloni acquistano, se possibile, ancora più umanità, mentre gli Autori, con la giusta dose di ironia, lasciano intravedere tutti gli aspetti del mondo sportivo.

Va aggiunto poi che la Disney in Italia ha avuto il grande merito di promuovere i principi di una competizione sana, all'insegna dell'incontro e del confronto tra i giovani, attraverso l'organizzazione del progetto Topolino Sport e di vari Trofei. In ciò è stato pienamente rispettata l'intuizione del creatore di Topolino, che sosteneva il principio dell'*eduteinment*, ovvero della possibilità di educare divertendo. I numeri di questa iniziativa sono eloquenti: il primo Trofeo organizzato in Italia, quello di sci, è giunto alla 47° edizione, e da esso sono passati futuri campioni come Alberto Tomba, Isolde Kostner e Denise Karbon, mentre nel suo complesso al progetto aderiscono annualmente circa 110.000 giovani atleti. Anche in questo caso quindi le ricorrenti storie a fumetti dedicate allo sport nascono da un interesse non superficiale per quel mondo, da una buona competenza degli Autori e dal desiderio di sostenere l'importante funzione formativa delle attività agonistiche attraverso il divertimento e la fantasia.

Su un terzo livello infine sono da collocare quei personaggi che solo sporadicamente e in maniera del tutto occasionale hanno rappresentato nelle loro trame momenti sportivi, ma che



A SINISTRA: una sala dell'allestimento della mostra a Cascina – Foto di Matteo Benedetti.

pure consentono di cogliere situazioni interessanti o anche di dare visibilità a sport minori, magari tipici di una parte del mondo o comunque poco praticati dagli eroi di carta.

La globalità del fenomeno sportivo tende a rispecchiarsi dunque anche nel fumetto che è, come noto, una realtà complessa e articolata sul pianeta. Si è cercato in questo senso di dare voce alle varie tradizioni fumettistiche. Grande attenzione è stata data ovviamente alla produzione del fumetto italiano, di cui tra l'altro quest'anno si celebra il centenario, essendo il 1908 l'anno in cui sul Corriere dei Piccoli vennero pubblicate le prime opere di Autori italiani. Il fumetto italiano è presente in forze non solo con storie e biografie, ma anche grazie alle suddette opere disneyane e perfino a "guest stars" davvero speciali, come *Tex Willer* dedito al rodeo.

Per quanto riguarda il resto dell'Europa, un considerevole apporto è fornito dalla scuola franco-belga, con in *pole position Michel Vaillant* di Jean Graton, (uno dei maestri della *ligne claire*, che resta probabilmente insuperato per la capacità di rendere non solo i momenti della gara ma anche di ricostruire in tutti i suoi aspetti il *milieu* sportivo, inserendo nelle trame piloti e persone davvero esistenti) ben affiancato da personaggi come *Eric Castel*, *Joe Bar Team*, *Les Rugbymen* o l'*Asterix* "olimpionico".

Gli Stati Uniti, culla dei *comics*, contribuiscono al team attraverso vari *character*, come gli immortali *Big Ben Bolt* o *Charlie Brown*, mentre il divertimento è assicurato dal britannico *Andy Capp* di Reg Smythe e dal *brasileiro Pelezinho* di Maurício de Sousa.

Un rilievo particolarmente ampio ha finito per assumere poi il fumetto giapponese, in considerazione del fatto che presso i *mangaka* nipponici la commistione sport-narrativa grafica è molto forte. Questo si lega alle fortune del

filone dello *shojo manga* (letteralmente "fumetto per ragazze"), opere che hanno come pubblico soprattutto bambine in età adolescenziale, e che affrontano tematiche sentimentali in situazioni realistiche. Ambientato molto spesso nei *college*, questo tipo di manga segue non solo l'educazione sentimentale degli adolescenti, ma anche i loro passatempi e le loro attività sportive. Da notare che a questo tipo di opere recentemente si dedicano anche molte Autrici, che descrivono con sensibilità e acutezza la complessa realtà adolescenziale. I fumetti sportivi che si ricollegano a questo filone aprono inoltre un interessante spaccato sulla mentalità degli sportivi in erba nipponici, consentono di conoscerne gli interessi in una prospettiva interculturale, e invitano a confrontarsi con punti di vista non collimanti con i nostri (è appena il caso di ricordare che i manga, in omaggio alle tradizioni linguistico-iconologiche del Sol Levante, si leggono in senso inverso).

Le vicende dei protagonisti di questi manga sportivi sono spesso più note al grande pubblico grazie alla diffusione nel mondo dei corrispondenti cartoni animati (o meglio *anime*, come si dicono nella loro lingua) che tradizionalmente nascono immediatamente dopo il fumetto. Gli esempi di cartoni animati giapponesi che sono arrivati in Italia prima della loro versione fumettistica sono numerosi, come frequenti sono i casi del cambio del nome dei protagonisti nella versione televisiva. La presente rassegna consente anche di restituire il nome originario, ricordandoci che la pallavolista *Mila* si chiama in realtà *You*, la ginnasta *Hilary* risulta all'anagrafe *Hikari* e così via. In qualche caso, come *Eyeshield 21*, addirittura permette di conoscere personaggi che non sono ancora stati presentati sotto nessuna veste al pubblico italiano.

Va detto comunque che tra i *mangaka* sono



Il disegnatore Salvatore Deiana realizza un'opera durante una conferenza.

più numerosi che in altre tradizioni fumettistiche gli Autori che narrano per immagini il mondo sportivo dopo esserne stati coinvolti in prima persona come atleti. Emblematico in tal senso l'esempio di Takehiko Inoue, prima cestista e poi cantore a fumetti del mondo del basket; grazie alla popolarità raggiunta dai personaggi di *Slam Dunk*, diventata una pietra miliare dello *spokon manga* (fumetto sportivo), la pallacanestro è oggi molto più praticata nel paese del Sol Levante.

E' pur vero tuttavia che, nel mondo globalizzato, anche gli stilemi grafico-narrativi delle varie tradizioni suddette tendono a confondersi, dando luogo a forme di ibridazione a volte forse non ineccepibili sul piano dell'estetica fumettistica ma certo molto interessanti, e che proprio sul terreno di un argomento universale come lo sport possono esprimersi.



Disegno realizzato da Salvatore Deiana durante una conferenza.

© The Walt Disney Company Italia

Chi scrive ha poi davvero fatto di tutto per riaffermare anche all'interno del percorso de "I fumetti e lo sport" la parità tra uomo e donna ormai raggiunta nella società. Purtroppo questo sforzo non è stato coronato da successo, perché sono statisticamente ancora di gran lunga prevalenti, nella storia del fumetto oltre che nella produzione più recente, i personaggi maschili, e questo si ripercuote ovviamente anche nell'ambito del fumetto sportivo. Qui bisogna riconoscere agli autori giapponesi, che talora come suddetto sono anche Autrici, il merito di aver dato maggiore spazio, soprattutto ma non esclusivamente nello *shojo manga*, a personaggi sportivi al femminile.

Molto significativa ad esempio risulta la vicenda di *Tetsuwan Girl*, serie in verità non troppo celebre creata da Tsutomu Takahashi. La protagonista di questo manga difatti, nel Giappone del secondo dopoguerra, riesce a sottrarsi alla prostituzione proprio diventando un'abile giocatrice di softball.

E' anche potendo fare riferimento a opere di questo tenore che, per quanto possibile, è stato comunque dato spazio alla figura della donna, ed è stato messo in luce il cammino per il riconoscimento e la legittimazione dei suoi diritti in campo sportivo.

Come detto la priorità è stata accordata ai fatti sportivi. Su un diverso versante, si potrebbe però forse anche avviare il discorso, per così dire, dall'interno e chiedersi se i grandi personaggi dei fumetti parlino, strutturalmente, la stessa lingua, se abbiano la stessa filosofia del mondo sportivo. La squadra unita vince, sembrano insegnare con le loro imprese Tex Willer e i suoi pards. La preparazione meticolosa degli impegni è tutto, sembrano suggerire Diabolik ed Eva Kant. Bisogna sapersi temprare con le sconfitte, sembra testimoniare Lupo Alberto, sempre malmenato da Mosè e tuttavia mai domo. Questi e analoghi "concetti immagine" hanno la capacità di evocare suggestioni, che forse potranno avere in altri momenti un supplemento di analisi.

Per adesso invece è bene sottolineare la forza espressiva del fumetto come medium: ben lungi dal togliere l'aura che avvolge gli eventi sportivi, il fumetto ne rinverdisce la tradizione perché si rivela punto di osservazione quasi privilegiato, rappresenta scorci che la mente del lettore deve ricomporre, trascoglie, condensa, enfatizza, e, in ultima analisi, scopre l'inconscio ottico dello spettatore delle grandi *performances* agonistiche. E proprio lo spettatore, sempre più imprigionato nel ritmo vorticoso delle dirette, può trarre indub-

bio giovamento dall'affacciarsi a questa sorta di hitckochiana finestra sullo sport, può filtrare le proprie emozioni e assaporare l'arte di guardare la realtà non meno che di rappresentarla portandola a compimento espressivo.

Un piacere visivo che non deve peraltro far dimenticare le problematiche che attualmente offuscano il mondo sportivo. Di fondamentale importanza resta quindi la riflessione educativa che, proprio a partire dal fumetto, possa riaffermare gli autentici valori dello sport; e questo può essere fatto solo andando a confrontarsi e a scandagliare i suoi "lati negativi" (violenza, illeciti, doping) di cui purtroppo spesso sono piene le cronache. E che gli Autori del fumetto sanno ora con lucida ironia ora con vivido realismo porre in rilievo.

Alle due mostre si affianca quindi una nutrita serie di conferenze rivolte a tutti ma in primo luogo alle scuole con il duplice scopo di educare all'immagine e allo spirito *decobertiniano*: grazie all'aspetto intrigante e fortemente espressivo del fumetto si possono ottenere vari tipi d'approccio alla realtà multicolore rappresentata dall'universo sportivo. In questi casi il fumetto si fa, letteralmente, pre-testo, e segna la strada per i successivi approfondimenti da parte degli esperti. Un sincero ringraziamento voglio qui esprimere a tutti i relatori e ai disegnatori che hanno preso parte alle conferenze, e in particolare a coloro che hanno accolto l'invito di arricchire la presente pubblicazione con apporti critici e opere grafiche.

Nel suo complesso "I fumetti e lo sport" vuole essere un'occasione per riflettere su quanto è stato prodotto sul tema sportivo nel mondo a nuvolette e un trampolino per sviluppi futuri, nella prospettiva di una fusione di orizzonti tra lo sport, rettamente inteso come moderno diritto di cittadinanza in un mondo che fa del confronto la sua regola, e il fumetto come linguaggio universale che tale confronto richiede e facilita.

Enzo Linari, nato il 22 giugno 1963, è laureato in Filosofia e dal 1992 insegna questa materia presso il Liceo Linguistico Europeo di Empoli.

Come narratore ha all'attivo il romanzo giallo-storico "Guardiano d'imbrogli" (Lalli 1989) e alcuni racconti di gusto neorealistico pubblicati sul quotidiano "Il Tirreno". Nel 2001 con il racconto poliziesco "Una disgrazia nata male" è tra i vincitori del Premio Castelfiorentino.

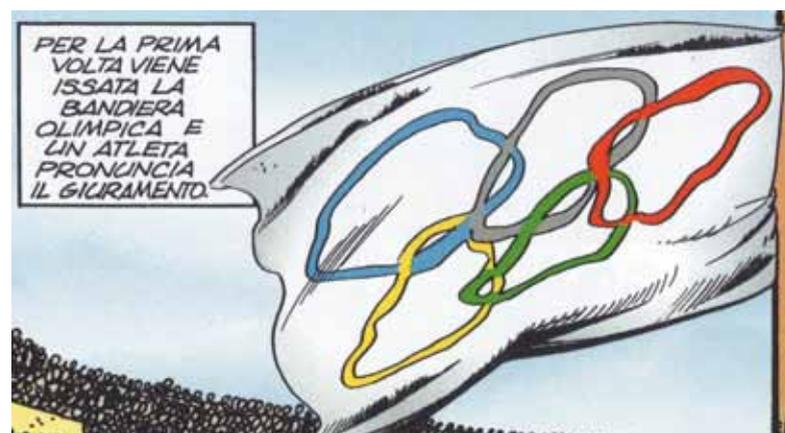
Da sempre interessato ai fumetti, a partire dal 1991 cura per il Comune di Certaldo (Fi) l'iniziativa "I percorsi del fumetto" dedicata all'esegesi di tale arte. Da allora su Autori e personaggi del mondo a nuvolette ha curato, per conto del Comune di Certaldo e di numerosi altri Enti, cataloghi e mostre divenute in molti casi itineranti. Tra queste si segnalano: *Gian Luigi Bonelli dal romanzo a Tex* (1991), *Mister No: Amazonia, ultima frontiera* (1992), *Dylan Dog: gli amori* (1992), *Martin Mystère. Nel tempio dei misteri* (1993), *Nathan Never. Dimensione futuro* (1994), *Dylan Dog: indagine nell'incubo* (1995), *Diabolik. Un giallo in maschera* (1996), *Nick Raider: indagini ad alto rischio* (1997), *Lupo Alberto. Un simpatico lupo d'autore* (1998), *Giallo, rosso e nero: i colori del mistero* (2000). Nel 2002 ha curato *Le città dei Simpsons*, ampia rassegna sulla famiglia dei "gialli" più famosi del pianeta, ospitata contemporaneamente a Certaldo, Poggibonsi (Si) e Abbadia San Salvatore (Si).

Di recente ha concentrato la sua attenzione sull'uso *educational* del fumetto, curando nel 2005 la mostra "Fumetto e Salute", dedicata alle campagne promozionali realizzate in Italia su temi come droga, Aids, incidenti stradali, inquinamento, alimentazione e simili. Con tale mostra, tuttora itinerante, ha preso avvio anche la sua collaborazione con Lucca Comics and Games.

Da autore ha firmato due soggetti di *Diabolik*. Ha inoltre sceneggiato il fumetto sulla malattia mentale "Anna e Piero" allegato nel 2006 al "Venerdì" di Repubblica.

Vive con la moglie Daniela e i figli Sofia e Enea in un casolare restaurato sulle colline di San Gimignano (Siena).

Il vento di Olimpia



Nelle pagine seguenti vengono illustrate attraverso immagini a fumetti la storia delle Olimpiadi e talune discipline ad esse particolarmente legate.

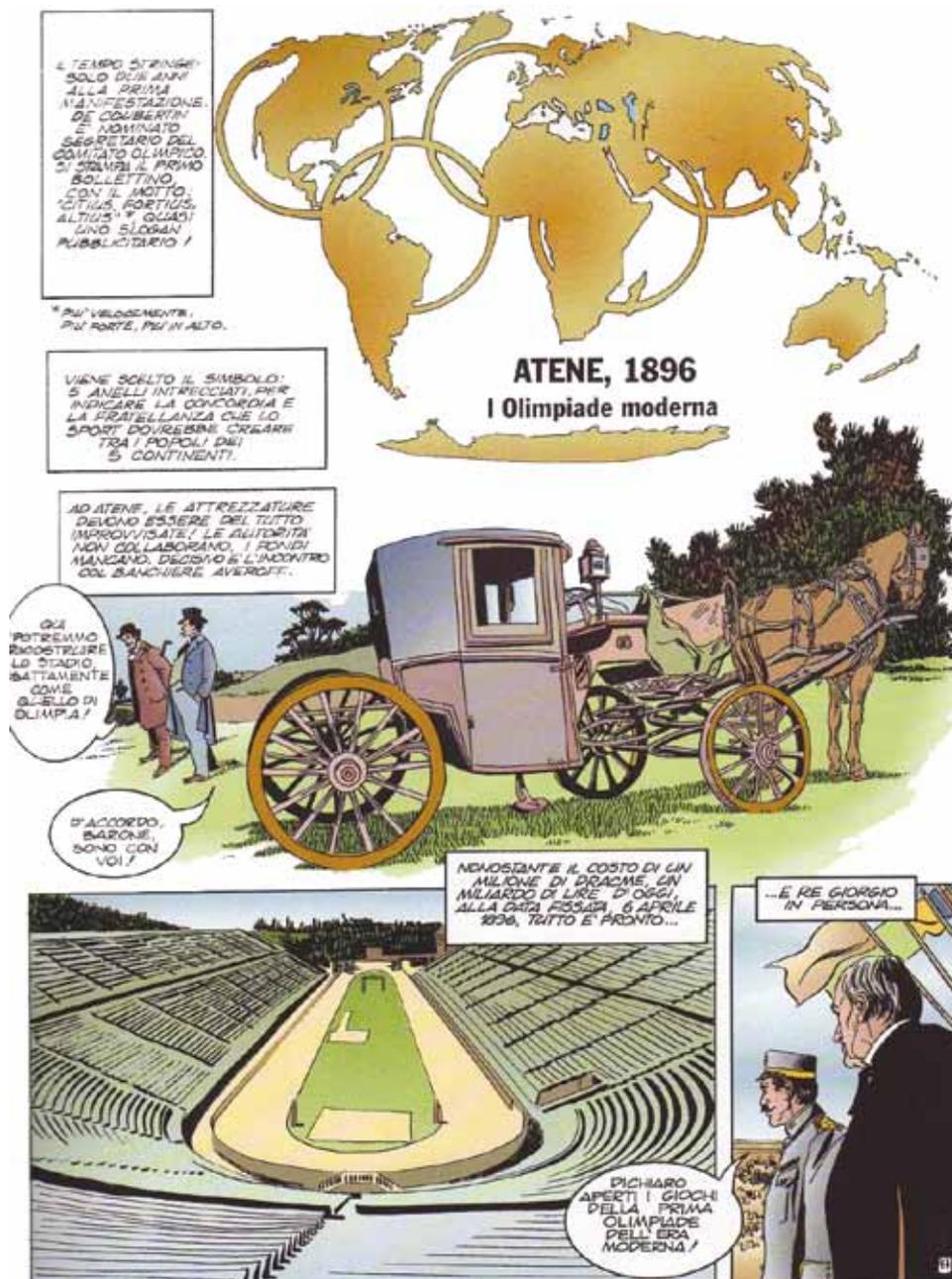
Pagina precedente: particolare da Storia delle Olimpiadi a fumetti, testi e disegni di Paolo Ongaro, 1996.
© Ongaro



La nostra cultura per molti aspetti affonda le radici nella storia dell'antica Grecia, e ciò vale anche per lo sport. I Greci infatti hanno inventato le **Olimpiadi**, che devono il proprio nome ad Olimpia, località dove si trovava un santuario di Zeus. Ogni quattro anni in suo onore venivano celebrati dei giochi, cui erano ammessi solo atleti di sesso maschile. Con la prima olimpiade (776 a. C.) i Greci facevano iniziare la loro datazione e, data l'importanza dell'evento, in occasione dei giochi entrava in vigore una "tregua sacra" che sospendeva i conflitti permettendo agli atleti di parteciparvi. Il premio per i vincitori delle varie gare (corsa, lotta, pugilato, corsa dei carri, lancio del giavellotto e lancio del disco) era simbolico, una corona d'ulivo, ma al ritorno nella propria città l'atleta vittorioso riceveva premi in denaro e onorificenze.

Asterix, creato nel 1959 dai francesi René Goscinny e Albert Uderzo, è una pietra miliare del fumetto mondiale. Il piccolo guerriero, non contento di infliggere continue sconfitte ai Romani in Gallia, in alcune sue storie va insieme all'amico Obelix in giro per l'Europa, dando così modo agli Autori di prendere in giro i difetti dei popoli dell'epoca. E sempre in chiave umoristica, nell'albo *Asterix aux jeux olympiques* viene magistralmente ricostruita l'ambientazione dei giochi, con le gare e gli atteggiamenti del pubblico di Olimpia.

Tavola da *Asterix aux jeux olympiques*, 1968, testi di René Goscinny, disegni di Albert Uderzo.
 © Dargaud



Le Olimpiadi moderne sono rinate grazie alla passione e all'impegno di un barone francese, **Pierre de Coubertin**. Egli non solo ne presentò il progetto alle delegazioni sportive dei vari Stati, ottenendone l'approvazione, ma anche curò l'organizzazione finanziaria dei giochi. Così nel 1896 ad Atene si svolsero le prime Olimpiadi dell'era moderna. Inoltre il barone fissò i principi e le finalità dei giochi olimpici, ed esaltò l'atletismo come sacrificio, disciplina e responsabilità, un valore da perseguire a prescindere dalle vittorie. *"L'importante non è vincere, ma partecipare"* è il motto che ben condensa la sua filosofia olimpica. In seguito, per salvaguardare questi principi, il Comitato Olimpico impose la regola che gli atleti partecipanti alle Olimpiadi fossero dilettanti e non professionisti remunerati per la loro attività sportiva. Tale regola tuttavia si è rivelata presto anacronistica, ed oggi non è più in vigore.

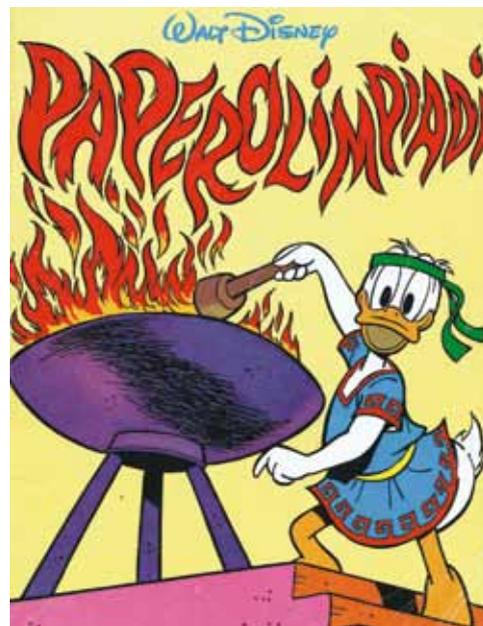


SOPRA e A SINISTRA: vignetta e tavola da Storia delle Olimpiadi a fumetti, 1996, di Paolo Ongaro. © Ongaro

Durante il periodo di celebrazione delle antiche Olimpiadi i Greci erano soliti tenere acceso un fuoco sacro in onore di Zeus. Il fuoco venne reintrodotta nelle Olimpiadi di Amsterdam del 1928 grazie all'idea di un architetto olandese, Jan Wils, e da allora è diventato un importante simbolo olimpico. Il cerimoniale prevede che esso sia acceso a Olimpia e poi trasportato fino alla città sede dei Giochi. Molto suggestiva è la staffetta dei Tedefori, ciascuno dei quali porta per un breve tragitto la fiaccola. Non meno importante è il giuramento che impegna gli atleti a partecipare con lealtà alle gare, dove le loro vittorie sono premiate con medaglie d'oro, d'argento e di bronzo. Emblema delle Olimpiadi sono soprattutto i cinque cerchi, simbolo inventato dallo stesso barone de Coubertin. Essi rappresentano i cinque continenti e si intreccia-

no per dare il senso dell'unione dei popoli in nome dello spirito olimpico.

Nella sua Storia delle Olimpiadi a fumetti *Paolo Ongaro* mostra come lo spirito olimpico risor-



ga, pur tra mille difficoltà, anche dopo eventi apocalittici come la prima guerra mondiale. In questi casi il cerimoniale olimpico, con il giuramento degli atleti, e il simbolo di fratellanza costituito dai cinque cerchi acquistano un particolare valore, sono la testimonianza della volontà dei popoli di superare le tragedie della guerra.

Il grande *Carl Barks* aveva affrontato a sua volta un aspetto del cerimoniale olimpico nel suo Paperino tedeforo, impegnando il maldestro papero in una serie di esilaranti gags. Finalmente, nel disegno di *Marco Rota* il personaggio riesce con l'accensione della fiamma a dare l'avvio allo spettacolo dei giochi.

SOTTO: vignetta da Storia delle Olimpiadi a fumetti, 1996, di Paolo Ongaro.

© Ongaro

A SINISTRA: copertina di Paperolimpiadi, 1976, disegni di Marco Rota.

© The Walt Disney Company Italia





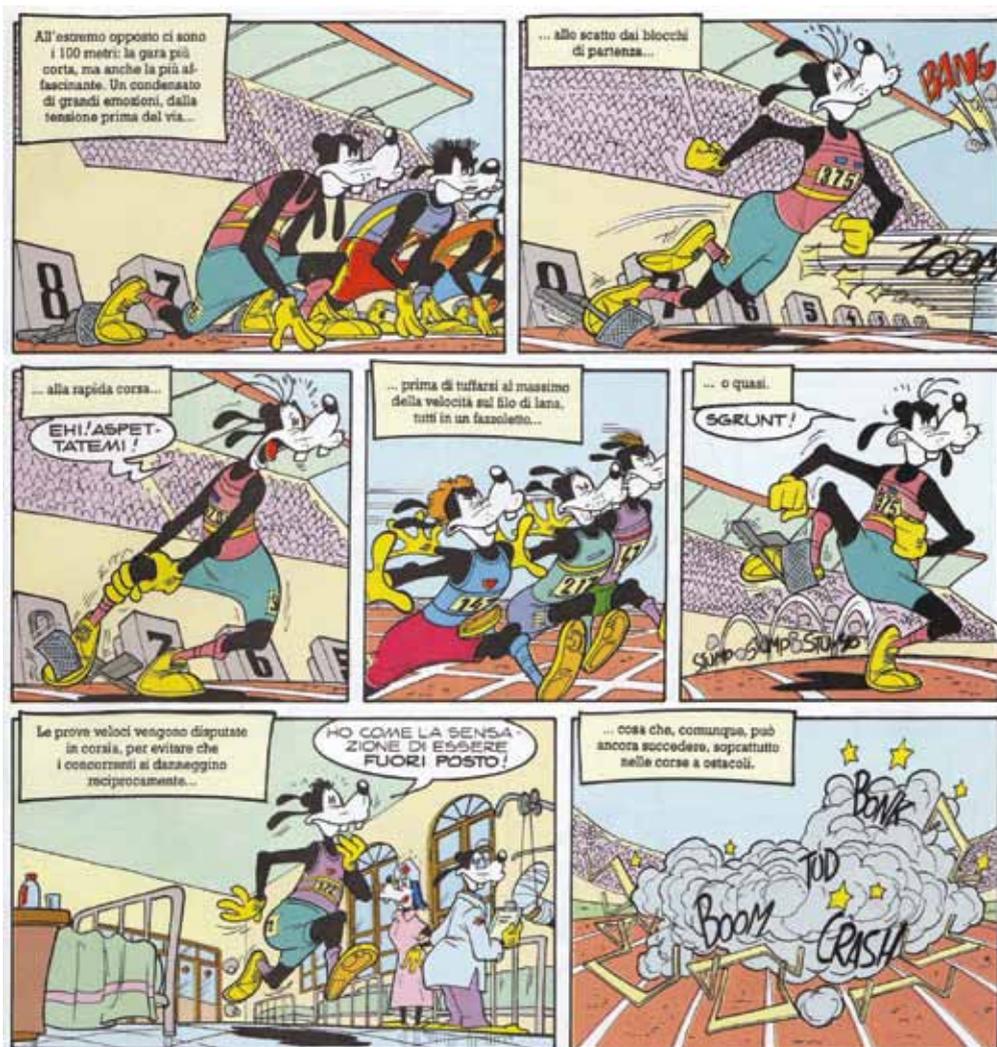
SOPRA: vignetta di Paolo Ongaro su Dorando Pietri in Storia delle Olimpiadi a Fumetti, 1996.
© Ongaro

A DESTRA: tavola da Speciale Atletica, 1994, tessuti Massimo Marconi, disegni di Claudio Sciarrone.
© The Walt Disney Company Italia

Una delle gare olimpiche più suggestive è la maratona, con cui si concludono i Giochi. Questa specialità si ispira a un evento storico: nel 490 a. C. a Maratona gli Ateniesi riuscirono a sconfiggere i Persiani che minacciavano di invadere la penisola greca. Per annunciare la vittoria un soldato di nome Filippide fece di corsa la distanza tra il luogo della battaglia e Atene. Appena dato l'annuncio morì stremato dallo sforzo, perché 42,195 km (tanto distavano le due città) non sono uno scherzo. Le **gare di corsa** nelle olimpiadi antiche erano poche, oggi invece le specialità sono molte: le gare di velocità (100, 200, 400 metri piani, 110 e 400 ostacoli), di mezzo fondo (800, 1500, 3000 siepi) e di fondo (5000 e 10000, 10 e 20 km di marcia, oltre alla suddetta maratona). Le gare

di velocità sono tipicamente anaerobiche (perché l'atleta le affronta senza riprendere fiato), le altre sono aerobiche. Tra il 1994 e il 1995 il Corriere dello Sport- Stadio ha pubblicato, in collaborazione con la Disney Italia, una nutrita serie di

allegati per divulgare tramite il fumetto le caratteristiche tecniche di vari sport. Protagonista della serie è Pippo, o forse il cugino Goofy che già negli Usa si dedica con risultati esilaranti a molte attività agonistiche.



L'atletica leggera è considerata da molti la regina dei Giochi olimpici. Di essa fanno parte anche il lancio del giavellotto e quello disco, discipline molto antiche e già presenti alle Olimpiadi greche. Attualmente le **gare di lancio** di attrezzi nel programma olimpico sono ben quattro: oltre al giavellotto e al disco, vi sono il lancio del peso e quello del martello. Esse derivano rispettivamente dall'antica gara di lancio delle pietre e da competizioni in cui si lanciava un vero martello. Oggi l'attrezzo è costituito da una sfera metallica legata con un cavo d'acciaio ad un'impugnatura. Gli atleti che si cimentano nelle prove di lancio devono possedere, uomini



e donne, una robusta muscolatura. Ad accomunare queste discipline sono il tipo di regole, dato che i concorrenti hanno sempre a disposizione un certo numero di lanci e vince chi ha



SOPRA: tavola da Paperino ai Giochi Olimpici di Carl Barks da Disney's Comics and Stories 1956.
© The Walt Disney Company

AI LATI: sequenza di un lancio del disco nel manga Sesame Street di Izumi Matsumoto, in Starlight n. 31 1995.
© Star Comics

fatto quello valido più lungo. Il lancio è valido se il concorrente non supera la linea bianca della pedana e se l'attrezzo cade all'interno del settore previsto.

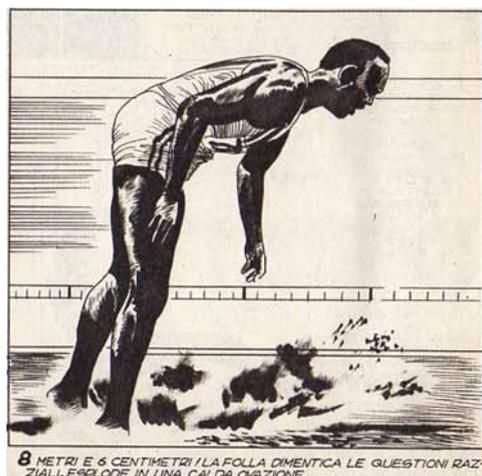
Uno dei riconosciuti maestri della *comic art* internazionale è lo statunitense *Carl Barks*, che si ritrae tra i concorrenti della storia *Paperino alle prove olimpiche*, facendo anche autoironia sulla sua rinite allergica. Interessante è poi l'illustrazione del lancio del peso che fornisce il *manga* *Izumi Matsumoto*: con abile sceneggiatura egli genera un effetto di suspense nel lettore, giocando sull'intreccio di "sfere" contemporaneamente presenti nel cielo.



Tra le gare di atletica spiccano le **competizioni di salto** in cui l'atleta sembra poter vincere, con la forza dei propri muscoli, le stesse leggi della gravità. Solo il salto in lungo e quello in alto erano già presenti nelle gare dell'antica Olimpia. Per quanto riguarda il primo tuttavia, date le considerevoli misure che le fonti attestano, doveva probabilmente trattarsi di un salto triplo.

Per quanto riguarda il salto in alto è risultata decisiva l'invenzione del materassino su cui cadere: attenuando le conseguenze della caduta ha favorito lo sviluppo di nuove tecniche di salto, tra cui quella rivoluzionaria, e ormai consolidata, introdotta da Dick Fosbury alle Olimpiadi di Città del Messico nel 1968. In precedenza si usava saltare soprattutto con lo stile ventrale.

Il salto con l'asta ha invece origine nell'antica Gallia, e grazie all'evoluzione del mezzo, che allora era un ramo, si sono raggiunte altezze considerevoli.



8 METRI E 6 CENTIMETRI / LA FOLLA DIMENTICA LE QUESTIONI RAZZIALI, ESPLODE IN UNA CALDA OVAZIONE.

NON È PRESO MOLTO SUL SERIO, DICK FOSBURY, COL SUO SALTO ALL'INDIETRO, MA A 2,10, QUANDO RIMANE IN GARA SOLO CON GAVRILOV E CARLITHERS, IL SORRISO SARCASTICO LASCIA IL POSTO ALL'INCREDULITÀ E QUESTA AGLI APPLAUSI, QUANDO CON 2,24 VINCE L'ORO!

LA "RIVOLUZIONE FOSBURY" È COMINCIATA!



Si comincia a saltare di schiena

Alcuni salti olimpici hanno un valore particolare: tra questi senza dubbio quello in lungo di Jesse Owens a Berlino 1936, che simbolicamente salta anche i pregiudizi razziali, qui perfettamente rappresentato da *Franco Manocchia* ai testi e *Attilio Micheluzzi* ai disegni.

Tocca invece a *Paolo Ongaro* il compito di raffigurare l'innovazione tecnica imposta dallo statunitense Fosbury nel modo di scavalcare l'asticella nel salto in alto, e il gesto atletico del russo Sergei Bubka, a lungo dominatore nella specialità del salto con l'asta.

A DESTRA e IN ALTO: vignette da Storia delle Olimpiadi a fumetti di Paolo Ongaro, 1996.

© Ongaro

A SINISTRA: vignetta da L'uomo che vinse Hitler, in Corriere dei Ragazzi n. 16 1973, testi di Franco Manocchia, disegni di Attilio Micheluzzi.

© Corriere della Sera



BUBKA METTE IL SUO SIGILLO SUL PRIMO GRADINO DEL SALTO CON L'ASTA.

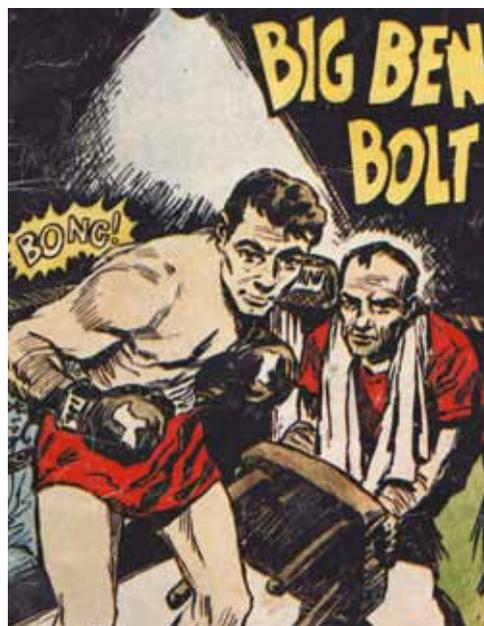
IL SUO È UN DOMINIO DESTINATO A DURARE.

La *noble art*, come è detto **il pugilato**, ha origini antichissime e faceva già parte del programma di gare delle Olimpiadi greche. All'epoca però, poiché non si teneva conto della differenza di peso tra i pugili e essi combattevano a mani nude, molti incontri avevano esiti mortali. Nel 1865 il marchese di Queensberry ha introdotto quelle nuove regole (la suddivisione delle categorie in base al peso, la definizione dell'incontro in round alternati a riposo, la presenza di assistenti per il pugile, etc.) che, via via modificate per meglio garantire la sicurezza dei *boxeurs*, sono attualmente in vigore. Più di altri sport, il pugilato è spesso percepito come occasione di riscatto sociale, una via non solo per sfogare la propria rabbia agonistica ma anche per sfuggire alla povertà e all'emarginazione. Di sicuro il pugilato, con i guantoni che si stampano sul volto e frantumano il sistema nervoso, è uno degli sport più pericolosi per gli atleti.

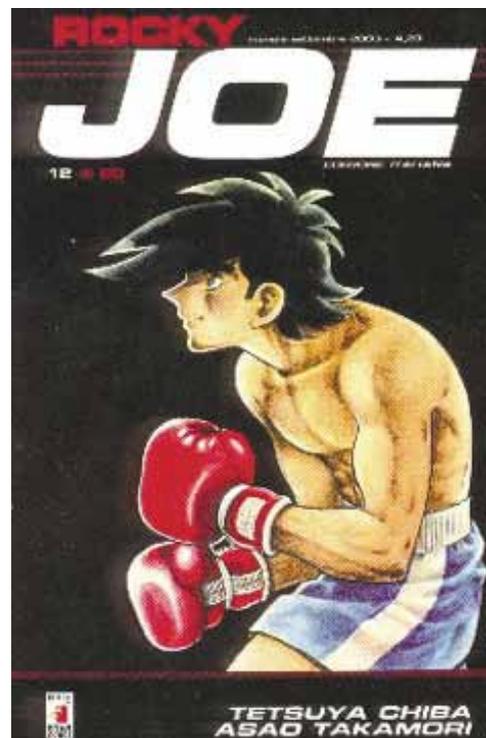
Laura Palmer non è solo la bella fidanzata del giustiziere mascherato *Phantom* nella serie creata nel 1936 da *Lee Falk* e *Ray Moore*: la donna ha coltivato vari sport tra cui il pugilato e ciò la rende una figura femminile per i tempi decisamente emancipata. Uno dei pugili più celebrati del mondo dei fumetti è *Big Ben Bolt*, creato dagli statunitensi *Elliot Caplin* e *John Cullen Murphy* nel 1950 e coinvolto, oltre che in incontri vibranti, in indagini poliziesche. A contendergli il primato è il manga *Rocky Joe* del 1968 scritto da *Asao Takamori* e disegnato da *Tetsuya Chiba*. Protagonista è un giovane disadattato che pur tra mille difficoltà può contare solo sul talento pugilistico per sperare in un futuro migliore.

A DESTRA: striscia con Laura Palmer che si allena nel pugilato, da *The Phantom* di *Lee Falk*.
disegni di *Ray Moore*.

© King Features Syndicate



SOPRA: vignetta di *Big Ben Bolt*, disegni di *John Cullen Murphy*. © King Features Syndicate



A DESTRA: copertina di *Rocky Joe* n. 12, disegni di *Tetsuya Chiba*. © Kodansha/Star Comics



La lotta era già praticata nelle antiche Olimpiadi e oggi si suddivide in due stili: Greco-Romana e stile libero, che differiscono perché nella lotta Greco-Romana non si possono eseguire tecniche di atterramento che prevedano azioni sulle gambe. Questo divieto trovava fondamento nella cultura estetica classica, che privilegiava i gruppi muscolari della parte superiore del corpo come espressione di potenza fisica. Per vincere bisogna in entrambi i tipi di lotta mettere al tappeto l'avversario e fargli poggiare le spalle a terra. A partire dal 1964 anche il Judo, tipica forma di lotta orientale, è inserito nel programma olimpico.

Ju vuol dire flessibilità, e indica che di fronte ad un avversario si vince cedendo: valendosi della forza della sua spinta con particolari tecniche lo si fa cadere quando perde l'equilibrio. Vince chi atterra e immobilizza l'avversario o chi acquisisce più punti per prese efficaci.

La lotta greco-romana è poco rappresentata nei fumetti; fa eccezione *Paolo Ongaro* che, nella sua opera raffigura sia la fase più antica, in cui

gli atleti combattevano nudi e le loro anatomie tendevano ad esasperarsi nella concitazione dell'incontro, sia quella tipica delle olimpiadi moderne, in cui coperti adesso da costumi vivaci gli atleti italiani hanno spesso riportato ottimi risultati nella specialità. Il judo femminile ha trovato invece espressione in *Sobakkasu*, manga creato nel 1994 da *Shota Kikushi*, che con il suo tratto pulito sa ben rendere le fasi di un incontro. In questa storia una giovane, Hajime Hinomoto, riesce attraverso i successi sportivi a riscattare il proprio aspetto non proprio grazioso, che prima la esponeva alla derisione di tutti.



SOPRA: vignetta da Storia delle Olimpiadi a fumetti di Paolo Ongaro, 1996.

© Ongaro



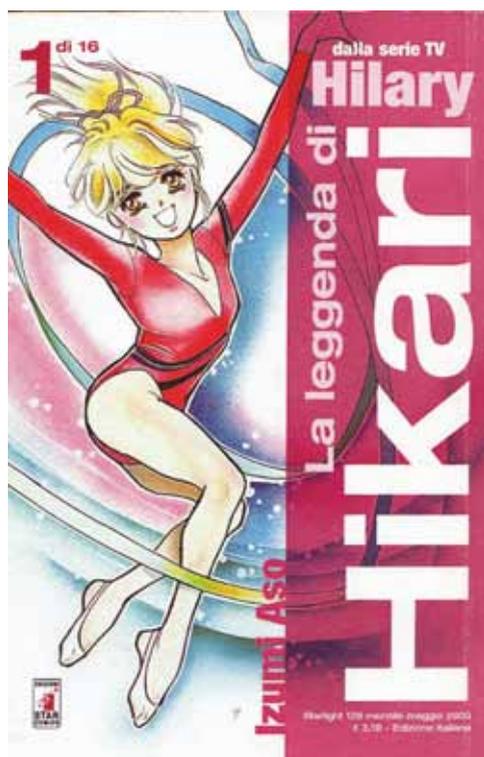
AI LATI: tavole da Sobakkasu n. 1 di Shota Kikushi.
© Akita Publishing / Play Press

Fare ginnastica significa fare movimento, e pertanto essa è alla base della preparazione di ogni atleta. La ginnastica agonistica è anche una specifica disciplina olimpica, e si distingue in **ginnastica artistica e ritmica**. Nella prima gli atleti eseguono esercizi con vari attrezzi, in parte diversificati tra maschili e femminili. Le donne gareggiano al volteggio, alle parallele asimmetriche e alla trave di equilibrio; gli uomini in più hanno il cavallo con maniglie, gli anelli, la sbarra. Molto apprezzati sono gli esercizi svolti a corpo libero. La ginnastica ritmica è specialità olimpica, a partire da Los Angeles 1984, soltanto femminile. In

essa le atlete manipolano cinque tipi di attrezzi: fune, cerchio, palla, clavette e nastro. Nella ginnastica in genere conta il valore tecnico, ovvero la difficoltà dell'esercizio, ma anche il valore arti-

stico, l'armonia e la grazia del medesimo.

Un manga prettamente sportivo è *La leggenda di Hikari* creato dall'autrice *Aso Izumi* nel 1986, la cui protagonista è conosciuta in Italia con il nome di Hilary grazie ad un fortunato cartone animato. Hikari Kamijou scopre la propria passione per la ginnastica ritmica e, pur non avendo eccelse doti naturali, riesce con l'impegno a competere con le migliori campionesse. Parallelamente ai successi sportivi la ragazza vive un amore tormentato per un ginnasta di sesso maschile, per cui nel manga viene illustrata anche la ginnastica tradizionale in tavole ricche di dinamismo.



Copertina e tavole da *La leggenda di Hikari* (tradotta in Italia con il nome di Hilary nel noto cartone animato) n. 1 di Izumi Aso © Shueisha/Star Comics





La **scherma** sotto forma di duello con armi bianche ha origini antichissime, in quanto i nobili guerrieri organizzavano tornei allo scopo di mostrare il proprio valore e allenarsi in vista dei conflitti. Il termine *scherma* di origine longobarda significa copertura e indica l'uso soprattutto difensivo della spada. Sono stati i francesi nel XIX secolo a far diventare la scherma un vero sport, che valorizza la scelta di tempo, la misura e la velocità di movimento. Le tre armi, diverse per peso, tecnica e regole di combattimento sono il fioretto, la spada e la sciabola, subito introdotte nel programma olimpico. A partire dalle prossime olimpiadi anche le gare di sciabola saranno, come già per le altre due armi, sia maschili sia femminili. Oggi il compito dei giudici di gara è facilitato dai sensori elettrici che permettono di attribuire le stoccate valide. L'Italia vanta una ottima tradizione in questo sport, che ci ha dato finora più medaglie olimpiche di ogni altra disciplina.

Luca Enoch, pur essendo un autore ancora piuttosto giovane, ha già all'attivo la creazione di alcuni azzeccati personaggi femminili: tra questi spicca *Gea*, una fanciulla che, dietro una vita apparentemente simile a quella di altre adolescenti, assolve al compito di difendere la terra da terribili entità extraterrestri. Per tenersi in forma *Gea* pratica vari sport, tra cui la scherma, resa dall'autore con plastica evidenza.

A SINISTRA: tavola di *Gea* n. 6, 2006, testo e disegni di Luca Enoch.
© Sergio Bonelli Editore

Il tiro a segno affonda le sue origini nella pratica umana della caccia, dove centrare il bersaglio con frecce o pallottole consentiva di procurarsi il cibo. Come pratica sportiva esso presenta varie specialità a seconda dell'arma che si impiega. La più antica è l'**arco**, una delle prime invenzioni umane. Per le gare esistono in realtà vari tipi di archi, con più o meno raffinati sistemi di mira: i più usati sono detti arco olimpico, arco nudo e arco compound, che danno luogo a diversi tipi di gare. Le armi da fuoco olimpiche per il tiro a segno sono la pistola e la carabina. Il fucile viene usato invece per il tiro al piattello. La concentrazione, la mira, il dominio della respirazione sono doti essenziali del buon tiratore. Soprattutto nelle specialità con le armi da fuoco gli atleti italiani hanno sa-



puto raccogliere molti allori olimpici. L'abilità nel tiro è una prerogativa anche di molti eroi dei fumetti. Un arciere particolarmente dotato è, nel mondo dei supereroi statunitensi della Marvel, *Occhio di Falco*. Grande tiratore con colt e winchester è invece *Tex Willer*, il personaggio

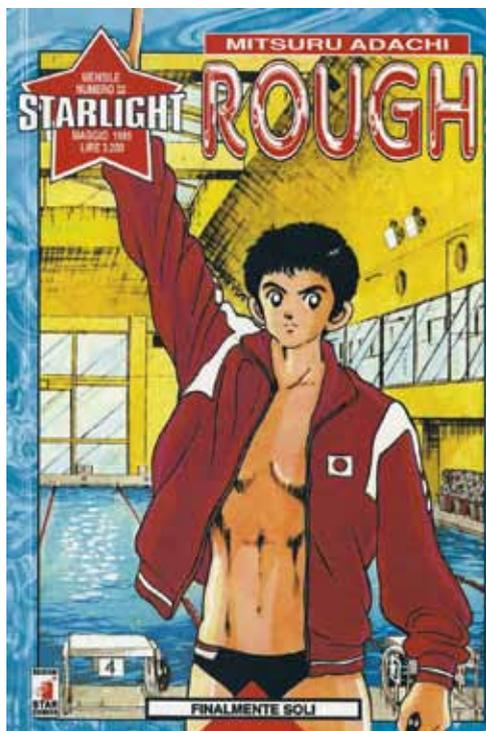
A DESTRA: tavola di Tex n. 82, testi di Gian Luigi Bonelli, disegni di Galep e Francesco Gamba.

© Sergio Bonelli Editore



A SINISTRA: immagine di Hawkeye, l'italiano Occhio di Falco, disegni di Mike Mayhew.
© Marvel Comics

più importante del fumetto italiano creato nel 1948 da *Gian Luigi Bonelli* e realizzato graficamente da *Galep* (Aurelio Galleppini). In una sua storia il ranger ha modo di dimostrare la propria abilità nel tiro sfidando, e battendo, nientemeno che il celebre Buffalo Bill.



SOPRA: copertina di Rough - Sesame Street di Izumi Matsumoto.
© Shueisha / Star Comics

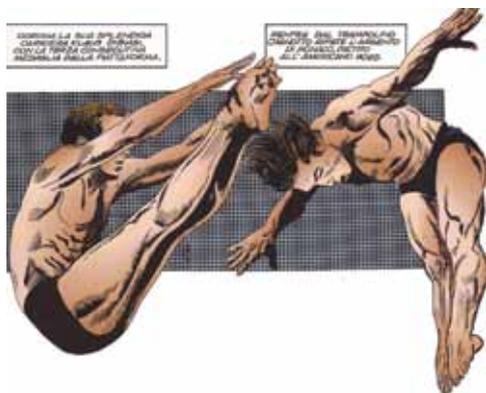
L'uomo ha scoperto fin dalla preistoria di poter galleggiare e di muoversi nell'acqua purché sia capace di compiere i movimenti previsti da una particolare tecnica, il **nuoto**. Soltanto a partire dal XIX secolo però il nuoto, oltre che una pratica ricreativa, è diventata anche un'attività agonistica, e si sono via via precisati i regolamenti e gli stili. Quelli previsti nelle competizioni sono attualmente quattro: la rana, il crawl o stile libero, il dorso, la farfalla o delfino. Il nuoto era presente, con alcuni stili, già alle Olimpiadi di Atene del 1896. Il nuoto ha accresciuto la propria popolarità e ha avuto una grande diffusione soprattutto da quando, grazie alla costruzione di moderne piscine, molti hanno potuto apprezzarlo e praticarlo anche in luoghi molto lontani dal mare e dai grandi fiumi. Da tempo è

noto che la pratica del nuoto può giovare molto al benessere fisico e avere in alcuni casi finalità terapeutiche.

Tra gli *Shojo Manga* di ambientazione sportiva è da annoverare *Sesame Street* di *Izumi Matsumoto*, che, ambientato in un college giapponese, è incentrato sulle vicende sentimentali di due giovani, lui nuotatore e lei tuffatrice. Altro manga sentimentale a sfondo sportivo è *I love You* di *Kenji Morita*, che valendosi di un tratto realistico ha il merito di presentare un altro tema, quello della fragilità del corpo. Il protagonista maschile difatti, pur provvisto di un grande talento naturale, è costretto a rinunciare definitivamente alle gare dopo un grave infortunio alla spina dorsale.



A DESTRA: tavole da I love you di Kenji Morita.
© Shogakukan / Flash book



SOPRA: vignetta da Storia delle Olimpiadi a fumetti, 1996, di Paolo Ongaro.
© Ongaro

A DESTRA: sequenza di due tavole che illustrano le fasi di un tuffo, tratte da Sesame Street, testi e disegni di Izumi Matsumoto.
© Star Comics

SOTTO: vignetta da Topolino Sport – Speciale Nuoto, 1994, testi di Massimo Marconi, disegni di Claudio Sciarrone.
© Corriere dello Sport / The Walt Disney



Alcuni sostengono che i **tuffi** più che uno sport siano una forma d'arte. Certamente nel saltare in acqua gli atleti devono saper compiere diverse acrobazie, tra cui salti mortali e avvitamanti. Le gare di tuffi si distinguono in base al fatto che ci si lanci dal trampolino – una tavola lunga e flessibile che si piega quando il tuffatore vi salta sopra per prendere slancio – o dalla piattaforma. Quest'ultima, oltre ad essere rigida, è posta molto in alto, e per quanto riguarda le gare olimpiche si trova a dieci metri d'altezza. Le gare di tuffi sono molto difficili e spettacolari; in questa particolare disciplina l'Italia ha avuto grandissimi campioni come Klaus Di Biasi

e Giorgio Cagnotto. Di Biasi in particolare è riuscito a vincere la medaglia d'oro olimpica nei tuffi dalla piattaforma in tre diverse edizioni olimpiche, dal 1968 al 1976.

Ancora una volta *Paolo Ongaro* ha il merito di fissare quasi fotograficamente in volo gli atleti italiani Di Biasi e Cagnotto a Montreal 1976. Un manga sportivo ambientato nel mondo delle piscine, *Sesame Street* creato da *Izumi Matsumoto*, consente poi di seguire tutto lo svolgimento di un tuffo, dalla salita in pedana al momento in cui l'atleta entra con il corpo in piscina. Un tuffatore assai particolare è infine Paperon de' Paperoni.





SOPRA: vignetta da Storia delle Olimpiadi a fumetti, 1996, di Paolo Ongaro.
© Ongaro

A DESTRA: tavola da Speciale nuoto, 1994, testi di Massimo Marconi, disegni di Claudio Sciarrone.
© Corriere dello Sport/The Walt Disney Italia

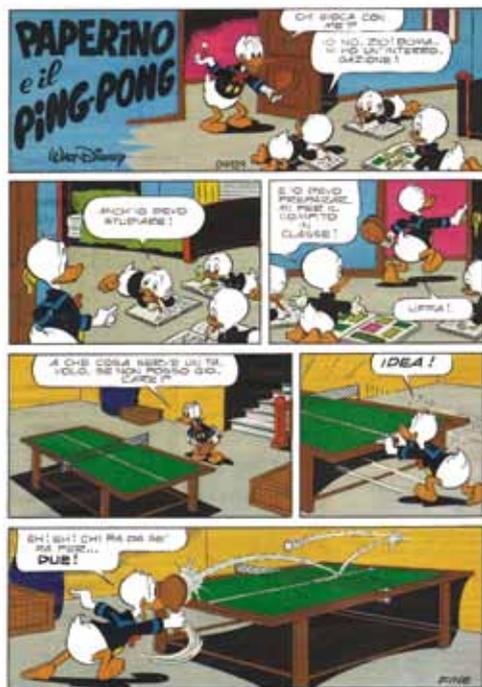
Con le varie edizioni olimpiche il panorama degli sport d'acqua si è molto arricchito, inserendo nel programma altre discipline. La **pallanuoto** fece la sua prima comparsa alle Olimpiadi del 1900 a Parigi. Il gioco era stato da poco inventato in Gran Bretagna, ma ben presto ebbe un buon numero di praticanti soprattutto in Europa. La nazionale che vanta il maggior numero di vittorie olimpiche è quella ungherese, ma anche quella italiana – il famoso Settebello, dato che gli atleti di ogni squadra sono sette – si è affermata in varie occasioni. Ultimamente anche la nazionale femminile, soprannominata Setterosa, ha ottenuto considerazione e successi. Il nuoto sincronizzato invece è stato inserito nel pro-

gramma olimpico a partire da Los Angeles 1984: tale sport prevede che vengano eseguiti esercizi coreografici in acqua a tempo di musica, e nelle competizioni olimpiche è una disciplina solo femminile. La storia della pallanuoto olimpica è stata presentata a fumetti in alcuni suoi momenti significativi da *Paolo Ongaro*. Efficace ad esempio

la raffigurazione, in una vignetta dello stesso Ongaro, di una fase di gioco del settebello azzurro, vincitore della medaglia d'oro a Barcellona 1992. Nell'ambito dello speciale Disney allegato al Corriere dello Sport sul nuoto il solito *Pippo* ha poi modo di illustrare a modo suo le origini e talune caratteristiche di questo sport.

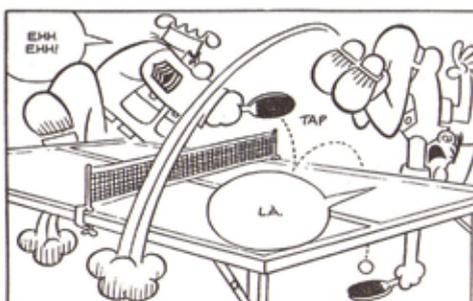
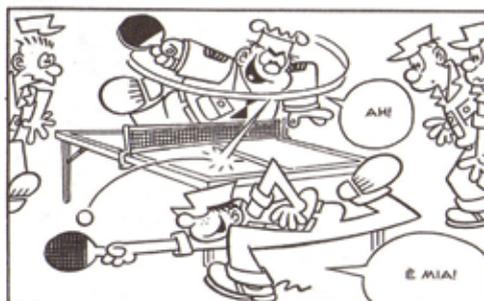
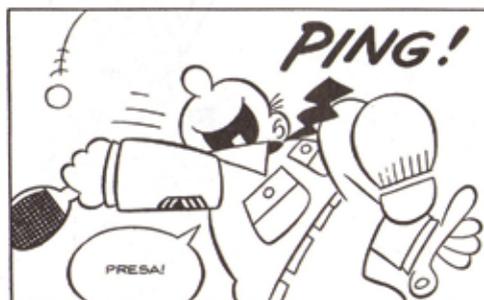


A DESTRA: divertenti fasi di una partita a ping pong di Beetle Bailey, testi e disegni di Mort Walker.
© King Features Syndicate



SOPRA: tavola autoconclusiva Paperino e il ping pong, testi di Tom Anderson e disegni di Enrique Cerdan Fuentes.

© The Walt Disney Company



Il **ping pong** è un gioco nato in oriente ma ormai popolare ovunque. Racchetta, pallina, un tavolino dalle giuste dimensioni e poche semplici regole hanno favorito la sua diffusione tra le attività ricreative. Il tennis tavolo è la versione agonistica del gioco, con federazioni e campionati. A dispetto del nome non deriva dal tennis, ma giunge in Europa dal Giappone, dove era praticato già da alcuni secoli. A partire dai Giochi di Seul del 1988 è diventato disciplina olimpica: i Cinesi sono grandi specialisti in questo sport, e attendono tutti a Pechino per dimostrare il loro valore. A questo gioco va un particolare merito: quando la Cina era ancora politicamente lontana dal mondo occidentale e dagli Usa fu proprio la cosiddetta *diplomazia del ping pong* a favorire il disgelo. Nel 1971 una

tournee della nazionale statunitense di ping pong in Cina creò le giuste premesse per l'incontro diplomatico tra i leader politici di allora, Mao e il presidente Nixon.

Attualmente il tennis tavolo può vantare nel manga sportivo una serie incentrata proprio su di esso, intitolata appunto *Ping Pong* e creata nel 1996 da *Taiyo Matsumoto*, ma ancora non tradotta in Italia. Da noi è stato Paperino, in una breve storia disegnata da *Enrique Cerdan Fuentes* su testi di *Tom Anderson* a presentare ai lettori un modo di giocare abbastanza particolare. Negli Usa invece il ping pong costituisce uno dei passatempi di *Beetle Bailey*, il pigro soldato protagonista della striscia antimilitarista creata da *Mort Walker* nel 1950.

Nel 1924 a Chamonix, in Francia, si svolsero i primi Giochi Olimpici d'Inverno, che videro la partecipazione di 294 atleti provenienti da 16 nazioni. Da allora anche le Olimpiadi Invernali sono diventate un appuntamento quadriennale, e le ultime si sono svolte a Torino 2006. Tra le gare previste dal programma olimpico spiccano gli sport della neve, molti dei quali richiedono l'uso di **sci**. Questo termine deriva dall'antico norvegese, e significa "pezzo di legno". Da secoli varie popolazioni in varie parti del mondo hanno utilizzato sci per spostarsi sulla neve. La prima gara di sci di cui si ha notizia si svolse in



SOPRA: tavola iniziale Paperopoli alle Olimpiadi, testi di M. Bosco, G. Figus, R. Gagnor, B. Sarda, M. Valentini e disegni di M. Palazzi.
© The Walt Disney Company Italia

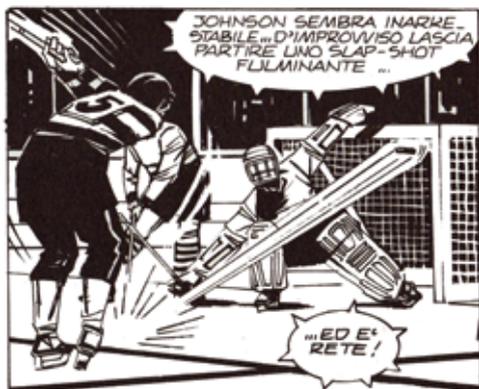


A DESTRA: tavola da Gustav Thoeni: la neve è il suo destino, testi di Roberto Renzi, disegni di Sergio Toppi, in Corriere dei ragazzi n. 1 1972.
© Corriere della Sera

A SINISTRA: tavola di Downhiller della parete nord, di Yoichi Takahashi.
© Shueisha/ Star Comics

Norvegia nel 1843. Da allora grazie a vari contributi si sono specificate le regole delle varie discipline. Biatlon, combinata nordica, salto dal trampolino, slalom speciale, slalom gigante, discesa libera e sci di fondo sono oggi alcune delle gare olimpiche sciistiche più entusiasmanti. Da qualche tempo, come nel caso delle recenti Olimpiadi di Torino, la banda disney vi partecipa con apposite storie celebrative. Allo sci hanno poi dedicato brevi quanto intense storie sia sul versante dei manga *Yoichi Takahashi*, meglio noto come autore di *Capitan Tsubasa*, sia un maestro del fumetto italiano come *Sergio Toppi* che ha realizzato una biografia dell'indimenticato campione *Gustav Thoeni*.





A SINISTRA: vignetta di Lazarus Ledd Extra n. 3, testi di Marco Abate, disegni di Stefano Natali. © Star Comics



A DESTRA: vignetta da Simpsons Comics n. 33, testi di Rob Hammersley, matite di Erick Tran, chine di Tim Harkins, colori di Nathan Kane. © Bongo / Panini Comics

Le Olimpiadi invernali, oltre a proporre anche discipline più recenti come lo **snowboard**, danno opportuno risalto anche agli sport del ghiaccio, praticati all'interno di appositi impianti. Tra questi l'**hockey su ghiaccio** venne sviluppato in Canada fra il 1840 e il 1875 a partire da vari sport di squadra su ghiaccio europei, tra cui lo scozzese Shinty e l'olandese Bandy. La parola hockey deriva dal francese e significa "bastone ricurvo". L'hockey su ghiaccio è un gioco molto fisico, dato che con le cariche si possono spostare gli avversari. Sempre su ghiaccio grande rilievo ha il **pattinaggio**, distinto in pattinaggio di figura e di velocità. Nel primo gli atleti eseguono esercizi composti da figure come cerchi, trottole, piroette e salti su una base musicale. Nel secondo si sfidano due concorrenti, che devono percorrere una determinata distanza su ghiaccio nel minor tempo possibile. Un incontro di hockey su ghiaccio è inserito all'interno della trama avventurosa di *Lazarus Ledd*, il personaggio creato nel 1992 da *Ade Capone*, mentre *Bart Simpson* si cimenta nello snowboard. E' invece il solito spassosissimo *Pippo* a introdurre il pattinaggio.

SOTTO: vignette da Topolino Sport- Speciale Ghiaccio e Neve, 1994, testi di Massimo Marconi, disegni di Claudio Sciarrone. © Corriere dello Sport/The Walt Disney Company Italia



Nel 1944 il neurochirurgo Ludwig Guttmann introdusse attività sportive nel centro di riabilitazione motoria di Stoke Mandeville in Gran Bretagna con persone colpite da paralisi spinale.

L'iniziativa ebbe molto successo perché forniva abilità e motivazioni utili al malato a ricostruire la propria esistenza. A Stoke Mandeville si tennero nel 1948 i primi Giochi per atleti disabili.

Entrando poi l'attività nel contesto del movimento sportivo internazionale, si svolse nel 1964 a Tokyo la prima Olimpiade per disabili. In occasione dell'Olimpiade di Seul del 1988 gli atleti partecipanti nelle varie discipline furono ben 3200.

Dal 1976 si svolgono anche i Giochi Olimpici invernali riservati a disabili.

Le **Paralimpiadi** -questa è la denominazione che si sta affermando - sono un segno importante del cammino fatto dalle persone diversamente abili per raggiungere, anche attraverso lo sport, la piena integrazione nella società.

Le Paralimpiadi finora non hanno trovato spazio nel mondo delle nuvole parlanti. *Takehiko Inoue*, un *mangaka* particolarmente interessato al mondo del basket, ha però il merito di avere creato *Real*, una serie comunque piuttosto legata all'argomento.

Uno dei protagonisti è difatti il giovane Kiyoharu Tagawa che, costretto da una malattia su una sedia a rotelle dall'età di 14 anni, ha cercato nel basket per disabili un'occasione per dimostrare a se stesso, prima che agli altri, di essere ancora una persona valida.

Inoue può così rappresentare, con la sua riconosciuta maestria, anche le fasi concitate degli incontri di basket in carrozzella. Le storie della serie illustrano inoltre i seri problemi psicologici delle persone diversamente abili e offrono ai lettori molti spunti di riflessione.



Vignette da Real di Takehiko Inoue.
© Planning Inc. / Panini Comics



Lo spirito olimpico ha varcato i confini degli sport tradizionali, ispirando competizioni anche in altri campi. In particolare dal 1959, con la prima edizione in Romania delle Olimpiadi di Matematica, hanno preso avvio le **Olimpiadi scientifiche**. Esse oggi riguardano tutte le discipline di quell'area e di recente hanno visto affiancarsi altre materie come la Filosofia. Partecipano giovani studenti pre-universitari selezionati dai singoli Paesi, che gareggiano individualmente. Perfino gli scacchi, arte millenaria, hanno da alcuni anni le loro Olimpiadi. Il minimo comun denominatore di tali manifestazioni è quello di ispirarsi al concetto olimpico e di mettere in campo le doti intellettive dei partecipanti, configurandosi come "Olimpiadi della mente". *Mens sana in corpore sano*, dicevano i Romani: recenti studi neuropsichiatrici hanno dimostrato che lo sviluppo delle abilità mentali è strettamente connesso al moto fisico.

Dylan Dog, creato nel 1986 da *Tiziano Sclavi*, è diventato uno dei personaggi più importanti della storia del fumetto italiano. L'indagatore dell'incubo ha il merito di affrontare nelle sue storie le tematiche più svariate, incontrando anche personaggi sempre molto particolari. Tra questi si deve annoverare un buffo quanto geniale professore che discetta in maniera originale su aspetti tipici della matematica. In *Dylan Dog* non poteva nemmeno mancare l'ormai classica "bergmaniana" figurazione della partita a scacchi tra la Morte e il malcapitato di turno. A creare la giusta atmosfera per questa storia concorre anche l'inconfondibile tratto di un maestro delle ombre, il disegnatore *Corrado Roy*.



A SINISTRA: tavola da Dylan Dog n. 66, testi di Claudio Chiaverotti, disegni di Corrado Roy.
© Sergio Bonelli Editore



SOPRA e A SINISTRA: tavola e vignetta da Dylan Dog n. 125, testi di Tiziano Sclavi, disegni di Bruno Brindisi.
© Sergio Bonelli Editore

Durante la storia dei giochi olimpici si sono verificati molti **eventi curiosi**, soprattutto nei primi tempi, quando l'organizzazione dell'evento era ancora approssimativa. Tra gli aneddoti uno riguarda la maratona corsa a Parigi nel 1900. La vittoria andò a un atleta francese ma lo statunitense Newton affermò, senza che la sua protesta fosse accolta, di essere stato primo fin dall'inizio della gara senza che nessuno lo superasse. Il sospetto è che qualche calesse abbia "ospitato" per un tratto il vincitore. A St. Louis nel 1904 invece sempre nella maratona i giudici si accorsero che il primo arrivato nello stadio aveva sfruttato per 15 km il passaggio di un camion, e la folla che già lo aveva acclamato per poco non

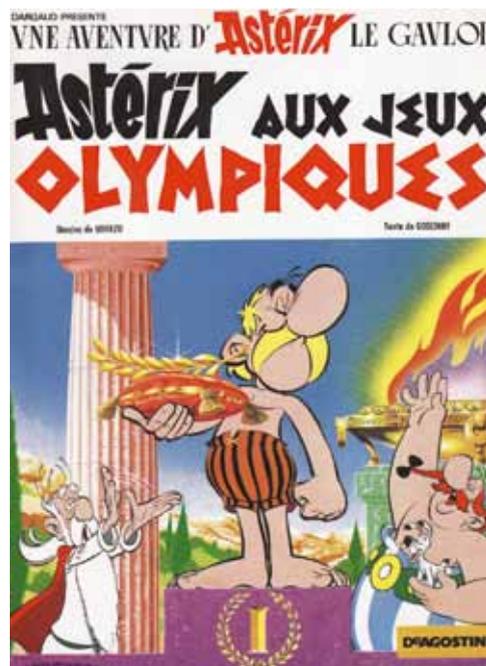
lo linciò. Sempre nel 1904 poi vi furono alcuni curiosi concorsi collaterali: ricevette la medaglia d'oro la miglior mucca da latte, si svolsero la gara di lancio del peso dei pigmei e la battaglia con palle di fango.

Non capita spesso di vedere gli eroi dei fumetti

partecipare, tra un'avventura e l'altra, alle Olimpiadi. Per questo merita una particolare menzione *Asterix*, il piccolo guerriero gallico creato da *Goscinny* e *Uderzo*, che in una sua avventura non solo ha gareggiato, ma è perfino risultato vincitore in una gara di corsa ad Olimpia.

Qualcuno invece, come capita a *Phantom*, l'Uomo mascherato per gli italiani, il personaggio creato da *Lee Falk* e dal disegnatore *Ray Moore* nel 1936, le olimpiadi se le costruisce su misura: in questa storia, che vede *Wilson McCoy* ai disegni, organizza suggestive prove in tono con l'ambiente della giungla.

Assai divertente è poi l'olimpiade degli *Schtroumpfs*, in Italia *Puffi*, i simpatici gnometti blu creati nel 1958 dal belga *Peyo*.



SOPRA: copertina di *Asterix aux Jeux Olympique*, 1968, testi di René Goscinny, disegni di Albert Uderzo.

© De Agostini-Dargaud

A DESTRA: tavola da *I puffi olimpici*, testi e disegni del belga Peyo (Pierre Culliford).

© Peyo

A SINISTRA: tavola da *Le olimpiadi nella giungla*, testi di Lee Falk, disegni di Wilson Mc Coy.

© King Features Syndicate / Spada



Quelli che lo sport...



Nelle pagine che seguono vengono illustrate attraverso immagini a fumetti le principali figure del mondo sportivo e alcune importanti discipline.

PAGINA PRECEDENTE: vignetta da tavola n. 1183 di Lupo Alberto di Silver.
© Silver/Mck

Chi vuole svolgere l'attività sportiva in maniera adeguata, specialmente se si tratta di un atleta professionista, deve assumere un corretto stile di vita e rispettare alcune regole. Una vita sana, un'alimentazione equilibrata, il giusto tempo concesso al riposo sono condizioni indispensabili che, unite all'impegno, all'allenamento costante e allo spirito di sacrificio possono portare a buoni risultati. Non meno rilevanti sono i principi morali dello sportivo, a partire dalla capacità di accettare le decisioni di allenatori e di arbitri, imparando anche a superare le sconfitte e i momenti di difficoltà che pure si presentano. Tutti gli atleti dovrebbero dare prova di *fair*



SOTTO: tavola n. 1183 di Lupo Alberto, testo e disegni di Silver (Andrea Silvestri).
© Silver/Mck

play, ovvero, in sintesi, di buona educazione nei confronti dei propri avversari, rispettando la loro prestazione e sfidandoli sempre in maniera corretta. Quando poi lo sport prescelto è uno sport di squadra, diventa fondamentale la conoscenza e il rispetto del proprio ruolo all'interno del team.

Con grande chiarezza *Sergio Comisso* nel suo manuale a fumetti *Magico Calcio* ricorda la natura e l'importanza del *fair play* nelle attività sportive. L'allenamento è importante, ma non è detto che basti, come ci fa intendere ironicamente *Lupo Alberto*, il personaggio creato da *Silver* nel 1973.

A SINISTRA: tavola da *Magico Calcio* di Sergio Comisso, 2003, disegni di Mauro Marchesi.
© Mondadori



Il processo di **emancipazione della donna** ha portato anche nello sport un sostanziale progresso. Nell'antichità difatti le donne non solo non potevano gareggiare, ma nemmeno assistere alle gare olimpiche pena la morte. A partire dal XIX secolo nei paesi anglosassoni le donne cominciarono a praticare alcuni sport, ma alle Olimpiadi di Atene del 1896 solo poche atlete parteciparono a titolo di esibizione nelle gare del tennis e del tiro con l'arco. Fu per merito della francese Alice Milliat che il pregiudizio maschilista di de Coubertin venne superato. La Milliat infatti organizzò campionati mondiali femminili di vari sport e così obbligò il Comitato Olimpico a inserire molte gare "rosa" a partire dalle Olimpiadi di Amsterdam del 1928. Da allora la rincorsa dell'atleta donna verso l'uguaglianza con i maschi è andata avanti, e tante campionesse hanno incarnato questo processo. Rispetto agli eroi maschili però nel mondo a nuvolette sono ancora abbastanza poche le protagoniste celebri, e tra loro scarseggiano le atlete. Fa eccezione il fumetto giap-



SOPRA: tavola da Tetsuwan Girl n. 1, 2000, di Tsutomu Takahashi.
© Kodansha / Star Comics



A SINISTRA: il trionfo di Sara Simeoni a Montreal 1976 in Storia delle Olimpiadi a fumetti, 1996, di Paolo Ongaro.
© Ongaro

ponese che, avendo un buon seguito anche nel pubblico femminile, ha rappresentato spesso le gesta di giovani campionesse. Tra esse anche la protagonista di *Tetsuwan Girl* di Tsutomu Takahashi, la quale, nel Giappone prostrato dal secondo conflitto mondiale, si realizza grazie al nascente softball. Un'atleta capace di farsi amare dagli sportivi di tutto il mondo è stata "la gazzella nera" Wilma Rudolph, le cui imprese sono state narrate per immagini da un maestro del fumetto italiano, Giancarlo Alessandrini. Paolo Ongaro ha ben rappresentato la mutata condizione dell'atleta donna che, grazie a gesti atletici come quelli di Sara Simeoni, si merita il plauso di tutti.



SOPRA: vignetta da La gazzella nera, in Corriere dei Ragazzi 33/34 1972, testi Franco Manocchia, disegni Giancarlo Alessandrini.
© Corriere della Sera

Una figura molto importante è quella dell'**allenatore**, il cui ruolo può variare a seconda dello sport in cui è impegnato. Spesso gli allenatori sono stati a loro volta atleti, e vogliono mettere a frutto l'esperienza maturata nella loro precedente carriera. Negli sport di squadra l'allenatore decide la formazione da far giocare, le tattiche di gioco, le sostituzioni durante la gara; deve inoltre saper amalgamare il gruppo e valorizzare i talenti dei singoli, nonché rapportarsi efficacemente con tifosi e mass-media. A volte, quando non è affiancato da un preparatore atletico, a lui tocca anche curare la preparazione fisica degli atleti. In molti casi dalle sue scelte dipendono i risultati degli atleti che gli sono affidati e quindi di solito, in ottemperanza ad una regola non scritta, è il primo a essere esonerato quando questi non ottengono i risultati sperati.

In *Attacker You* di Jun Makimura e Shizuo Koizumi l'allenatore di una squadra di pallavolo è rappresentato in un momento delicato della gara, quando le avversarie della sua squadra sembrano prendere il sopravvento. E lì, più che gli schemi efficaci, contano la capacità di leggere la partita e di sostenere psicologi-



Vignetta e tavola da *Attacker You!* (noto in Italia come *Mila & Shiro*), 1984, testi Jan Makimura, disegni di Shizuo Koizumi.

© Kodansha/Star Comics



camente le sue atlete. Anche Charlie Brown, il più celebre personaggio del mondo dei *Peanuts* creato da *Charles M. Schultz* nel 1950, ha fatto per un certo periodo l'allenatore della squadra di baseball composta da lui e dai suoi amici. I risultati, come spesso capita a questo "bambino" mite e maldestro, sono stati disastrosi.

SOTTO: striscia di *Peanuts* di Charles M. Schulz. © King Features Syndicate





SOPRA: tavola da Magico Calcio, 2003, di Sergio Comisso, disegni di Mauro Marchesi.
© Mondadori

A DESTRA: vignetta di Gunner, 1973, testi di Alfredo Grassi, disegni di José Luis Salinas.
© King Features Syndicate / Ciscato

Arbitro, guardalinee, giudice di linea, giudice di sedia e simili svolgono una funzione tanto delicata quanto difficile, con il rischio di prendere decisioni che scontentino molti. In effetti durante le gare sportive l'**arbitro**, spesso ingiuriato dal pubblico, deve saper conservare grande equilibrio e serenità di giudizio; inoltre egli deve operare in situazioni intricate, costretto a decidere in un attimo senza l'ausilio di moviole o simili. Appare evidente tuttavia che le gare sportive, per potersi svolgere, hanno bisogno di regole, e altrettanto indispensabile è la presenza di persone che le facciano rispettare in maniera imparziale. E' compito dei giudici, che pure possono sbagliare nei propri giudizi, rendere al massimo e fugare ogni sospetto di partigianeria. A dispetto dell'importanza della loro funzione, nel fumetto arbitri e giudici compaiono solo sullo sfondo di avvenimenti sportivi, come nel caso di *Gunner*, il calciatore creato nel 1973 dagli argentini *Alfredo Grassi* e *José Luis Salinas*. Molto convincente è la presentazione che dell'arbitro calcistico fa *Sergio Comisso* nel manuale a fumetti *Magico Calcio*, dove si cerca di educare il giovane al rispetto per una fondamentale figura sportiva, insegnandogli ad accettare verdeti sfavorevoli e ad evitare le facili contestazioni.





SOPRA: vignetta con tifosi esultanti per le calli (e i canali) di Venezia da Azzurri di Paolo Ongaro.
© Ongaro

SOTTO: strisce da Andy Capp di Reg Smythe.
© Syndication International



Le gare sportive erano molto seguite già nell'antica Grecia e a Roma. Il Circo Massimo, ad esempio, poteva ospitare fino a 250.000 persone per assistere alle corse delle bighe. Anche allora esistevano fazioni, tifoserie divise dalla simpatia per questo o quel corridore. Oggi il tifo è un fenomeno diffuso in ogni sport, anche se in Italia quello più seguito resta il calcio. Le tifoserie hanno il merito di organizzare splendide coreografie, con bandiere e striscioni, e, inneggiando continuamente ai propri beniamini, possono sostenerli durante le gare. Alcune persone sono talmente attaccate ai colori della propria squadra da poter parlare di vera e propria "fede" sportiva. I tifosi sopportano anche lunghi viaggi pur di non far mancare il proprio supporto. Al tifoso tuttavia, proprio in virtù della sua passione, spesso capita di non valutare in maniera imparziale gli avvenimenti agonistici.

L'importanza dei tifosi, che non sono soltanto contorno ma spesso a loro volta protagonisti dell'evento sportivo, è ben raffigurata dalla tavola di *Capitan Tsubasa*, il calciatore creato da *Yoichi Takahashi*. Nella sua storia della nazionale italiana a fumetti *Paolo Ongaro* ha modo di rappresentare i momenti di giubilo collettivo dopo un trionfo degli azzurri. Anche sugli spalti *Andy Capp*, il personaggio inventato da *Reg Smythe*, è il perfetto esempio di come uno sportivo non si dovrebbe comportare.

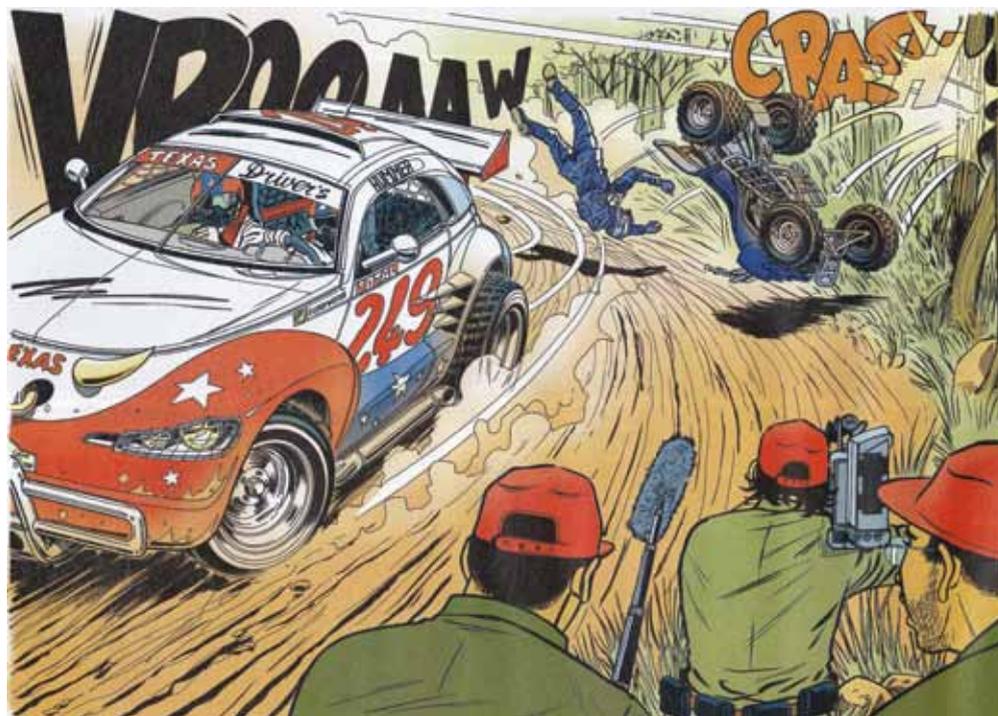
SOTTO: tavola di *Capitan Tsubasa* di Yoichi Takahashi.
© Shueisha/Star Comics





A SINISTRA: vignetta da Azzurri, 1990, di Paolo Ongaro.
© Ongaro

A DESTRA: vignetta da Michel Vaillant di Jean Graton.
© Graton Editeur



SOTTO: tavola da Bobby Gol, testi di Paolo Facchinetti, disegni di Paolo Ongaro.
© Mondadori



Fino all'avvento della televisione il **giornalista sportivo** era il testimone privilegiato di un evento, e doveva saperne descrivere l'atmosfera e i protagonisti a chi non poteva assistervi. Oggi sulla stampa o in televisione i giornalisti sportivi, di solito specializzati in alcune discipline, propongono tutti i risvolti del mondo dello sport, talvolta anche quelli che rischiano di accendere troppo l'animo dei tifosi. Firma prestigiosa del quotidiano, inviato, telecronista, commentatore, intervistatore, partecipante ad accesi dibattiti: quale che sia il ruolo in cui si cala non v'è dubbio che una grande responsabilità tocca al giornalista spor-

tivo nell'odierna società della comunicazione. Nicolò Carosio è stato il fondatore del giornalismo sportivo radiofonico italiano, e a lui rende omaggio *Paolo Ongaro* nel suo *Azzurri*, raffigurandolo in piedi a bordo campo intento a narrare gli eventi. La presenza di telecamere ovunque, anche dove capitano gravi incidenti agli sportivi, è ben rappresentata nella vignetta di *Michel Vaillant* di *Jean Graton*. Un personaggio a fumetti che svolge l'attività di giornalista sportivo è *Bobby Gol*, creato da *Paolo Facchinetti* ai testi e *Paolo Ongaro* ai disegni, che alterna a interviste e reportage lo svolgimento di indagini poliziesche.



SOPRA: tavola da Zio Paperone e l'avventura in Formula 1, testi di Giorgio Pezzin, disegni di Giorgio Cavazzano .

© The Walt Disney Company Italia

SOTTO: particolare da Ferrari. Una leggenda a fumetti di Jean Graton

© Graton Editeur/Domus

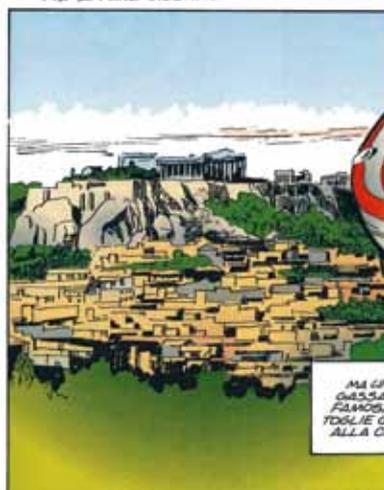


A DESTRA: vignetta da Storia delle Olimpiadi a fumetti, 1996, di Paolo Ongaro.

© Ongaro

ATLANTA, 1996 XXVI Olimpiade

MOLTI VORREBBERO FOSSE ATENE A OSPITARE LE OLIMPIADI DEL CENTENARIO. E LA COSA AI PU' APPARE GIUSTIFICATA E ROMANTICA.



MA UNA BIBBITA SASSATA, LA PIU' FAMOSA DEL MONDO, TOGLIE QUESTO ONORE ALLA CITTA' GRECA...

Gli eventi sportivi sono attualmente seguiti da molte persone, e questo li rende particolarmente utili a diffondere messaggi pubblicitari. Per questo motivo negli Stati Uniti all'inizio del '900 ha preso avvio la pratica della sponsorizzazione. **Gli sponsor** sono aziende che investono dei soldi pur di far comparire i propri marchi su magliette, cappellini, cartelloni e su ogni spazio visibile. Lo sport certamente ha bisogno di sponsorizzazioni, per sostenere le proprie attività e accrescere il compenso degli

atleti. Di fatto oggi gli sponsor sono presenti in tutte le attività sportive, e spesso gli atleti più celebri trattano personalmente con le aziende mettendo in vendita la propria immagine a fini pubblicitari. Bisogna tuttavia stare attenti che le logiche puramente economiche non snaturino troppo l'originario spirito sportivo, riducendo l'interesse degli appassionati.

Nella storia *Zio Paperone e l'avventura in Formula 1* disegnata da *Giorgio Cavazzano* su testi di *Giorgio Pezzin* vengono esasperati, ma neanche troppo, i connotati della sponsorizzazione. Sempre restando nell'ambito delle quattro ruote la vignetta del maestro belga *Jean Graton* testimonia quanti marchi possono comparire su un bolide di Formula 1. *Paolo Ongaro* poi nella sua *Storia delle olimpiadi a fumetti* ha illustrato il peso esorbitante che le aziende sponsor hanno avuto di recente, perfino nella scelta della sede dei giochi olimpici.

Tra gli sport di squadra il **calcio** è oggi il più popolare. Esso si diffuse rapidamente in Italia prima nelle grandi città e poi anche nei centri minori. Le imprese della nostra nazionale, capace di vincere due titoli mondiali consecutivi nel 1934 e nel 1938, insieme a grandi squadre di club e grandi campioni sostennero l'ascesa di questo sport, che poté contare anche su consistenti apporti economici. Il calcio genera entusiasmi anche perché accende le rivalità e i campanilismi, suscita discussioni e così entra nel tessuto sociale del nostro Paese. In effetti solo la nazionale di calcio riesce a mettere momentaneamente d'accordo tifoserie altrimenti fieramente divise, sebbene l'Italia sia anche popo-

lata da potenziali Commissari Tecnici: ciascun sportivo è sempre pronto a criticare e a proporre per la maglia azzurra altri giocatori rispetto a quelli che davvero scendono in campo.

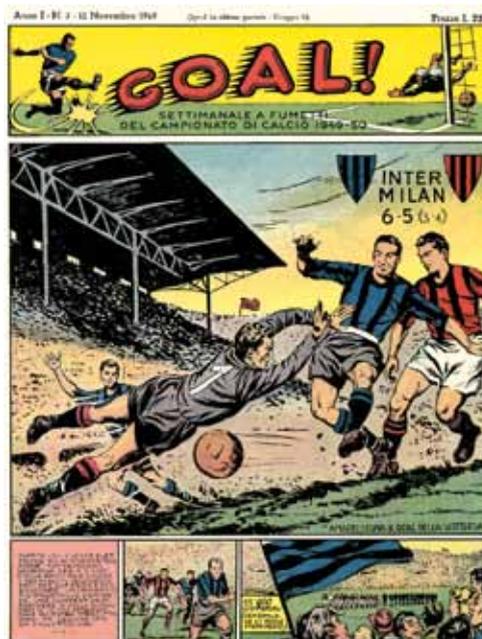
Quando ancora non esisteva la televisione il fumetto era l'unico modo per far vedere a tutti

i tifosi le gesta dei propri beniamini. Così nel 1947 viene creata da *Tristano Torelli* ai testi e *Paolo Piffarerio* ai disegni la serie *Meazzza*, dedicata all'omonimo campione. Franco Paludetti realizza le immagini di *Goal!*, che illustra le partite del campionato 1949-1950. Un altro campione di molti decenni fa, Silvio Piola, ha invece ispirato lo sceneggiatore *Francesco Manocchia* e il disegnatore *Giancarlo Alessandrini*, che in una breve storia hanno ben rappresentato anche il suo gol di mano in un'epica sfida contro i bianchi d'Inghilterra. Nel suo *Azzurri* infine *Paolo Ongaro* ha raccontato con grande efficacia la storia della nazionale di calcio, illustrandone i momenti di trionfo come pure le sconfitte e i periodi bui.



SOPRA: vignetta da Silvio Piola, in *Corriere dei Ragazzi* n. 24 1973, testi di *Francesco Manocchia*, disegni di *Giancarlo Alessandrini*.

© Corriere della Sera



SOPRA: pagina di *Goal!* n. 7, 1950, disegni di *Franco Paludetti*.

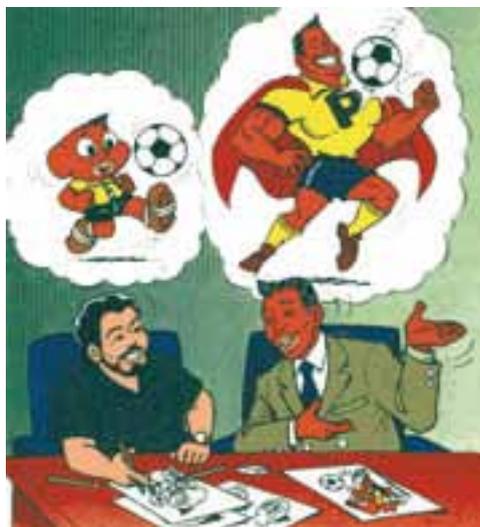
© Sidera/ Epierre



A DESTRA: tavola da *Azzurri*, 1990, di *Paolo Ongaro*.

© Ongaro

Il calcio è attualmente lo sport di squadra più seguito al mondo. Esso vanta antenati tra gli sport con la palla già in voga nell'antichità, e altri antecedenti in tempi a noi più prossimi, come il calcio in costume fiorentino. Con una fisionomia simile all'attuale cominciò ad essere giocato in Inghilterra nel 1700; lo praticavano le classi dei *college*, formate sempre da dieci alunni, cui si aggiungeva il maestro, portando i giocatori al fatidico numero di undici. Solo nel 1863 il *football* fu codificato, dopo una lunga discussione sulle sue regole tra le squadre già esistenti. Il calcio si diffuse dapprima in Europa e poi in sudamerica, spesso per iniziativa degli inglesi che si trovavano all'estero. In Italia, pur con qualche controversia, si indica nel 1893 l'anno di nascita della prima squadra di calcio:



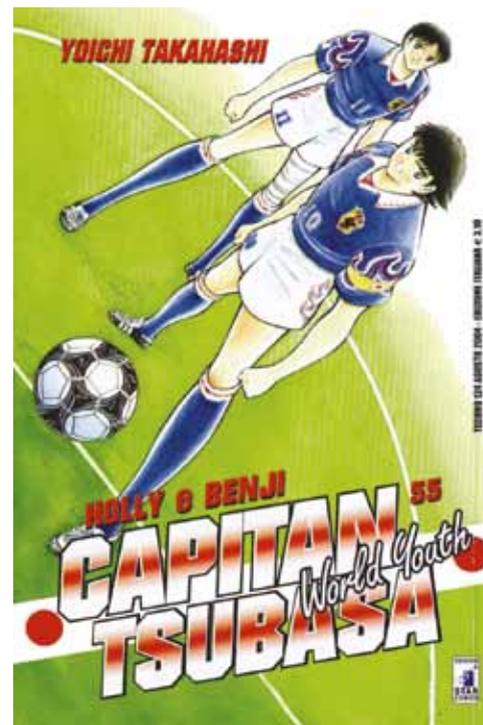
SOPRA: autoritratto di Maurício de Sousa con Pelé e Pelezinho. © Maurício de Sousa

SOTTO: vignetta da Eric Castel di Raymond Reding .
© Novedi / Hachette

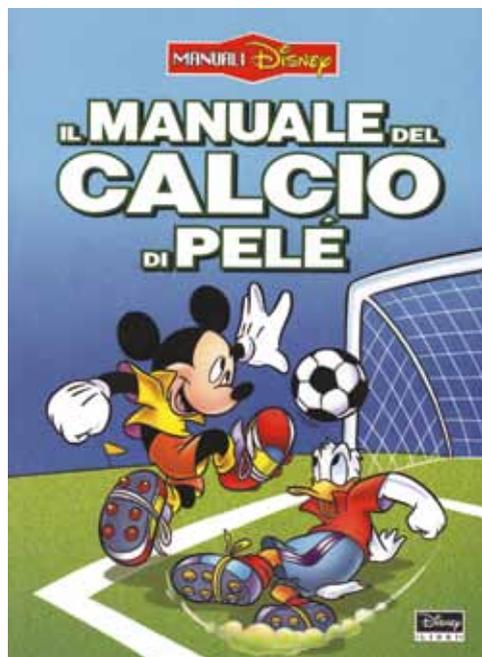


A DESTRA: copertina di Capitan Tsubasa di Yoichi Takahashi.
© Shueisha / Star Comics

è il Genoa, che ha tra i soci fondatori anche il console inglese residente nella città ligure. La vita dei calciatori ha ispirato meno di quanto sarebbe lecito aspettarsi, data la popolarità di questo sport, gli Autori dei fumetti. Tuttavia alcune opere hanno raggiunto buoni livelli artistici e una notevole popolarità. Tra esse spicca *Capitan Tsubasa*, noto da noi come *Holly e Benji*: questo manga, creato da Yoichi Takahashi nel 1981, è ricco di azioni spettacolari. Un calciatore del mondo a nuvolette europeo abbastanza noto è invece *Eric Castel*, creato nel 1979 dai belgi *Raymond Reding* e *Françoise Hugues*. In Sudamerica il brasiliano *Maurício de Sousa* ha poi dato vita a *Pelezinho*, brillante parodia del grande Pelé.



Sul calcio sono ormai stati scritti i proverbiali fiumi d'inchiostro, anche perché è un gioco che muove interessi economici vorticosi e polarizza l'attenzione dei mass-media. Giova sempre ricordare tuttavia che il calcio, per l'appunto, resta un gioco. Non stupisce peraltro che grazie alla sua popolarità in tanti da bambini abbiano coltivato il sogno di diventare campioni di questo sport e per questo si siano messi alla prova in qualche partitella. Ovviamente nulla può sostituire il talento naturale, ma in virtù della fiorente letteratura calcistica il giovane aspirante calciatore può fare affidamento anche su una nutrita manualistica, che lo guida verso i comportamenti più corretti e gli insegna alcuni "trucchi" del mestiere. I campioni sembrano essere le per-

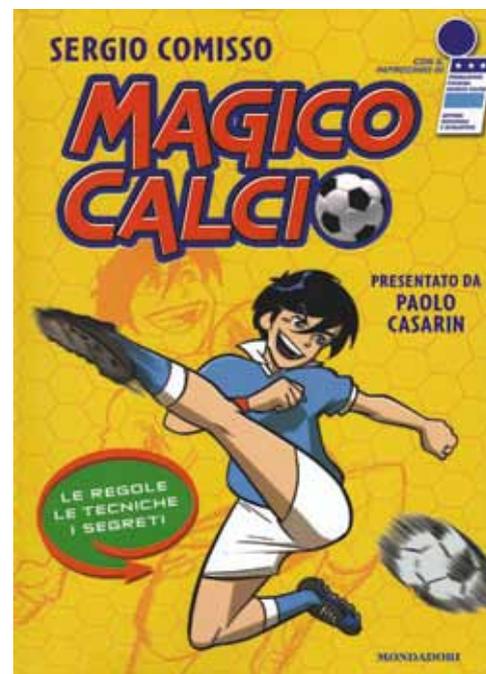


SOPRA: copertina Il manuale del calcio di Pelé, 2000, disegni di Lorenzo Patrovichio.
©The Walt Disney Company



A SINISTRA: tavola da Il gioco del calcio a fumetti (edizione giapponese), di Giuliano Giovetti.
© If edizioni

sone più indicate per insegnare agli altri i trucchi del loro sport. Non stupisce quindi che il grande calciatore Pelé abbia scritto un manuale del calcio e si sia affidato alla verve dei personaggi Disney per rendere meglio comprensibili le sue idee. Prima sportivo, Giuliano Giovetti ha trasferito la sua profonda conoscenza dei soggetti raffigurati in una serie di opere a fumetti. A lui si deve, oltre a numerose rubriche su quotidiani sportivi, la realizzazione di un manuale del calcio a fumetti che ha avuto un buon successo, tanto da essere stato tradotto in altre lingue tra cui il giapponese. Di recente è poi uscita l'opera *Magico Calcio*, scritta da Sergio Comisso, allenatore con la passione del fumetto che si è avvalso dei disegni di Mauro Marchesi.



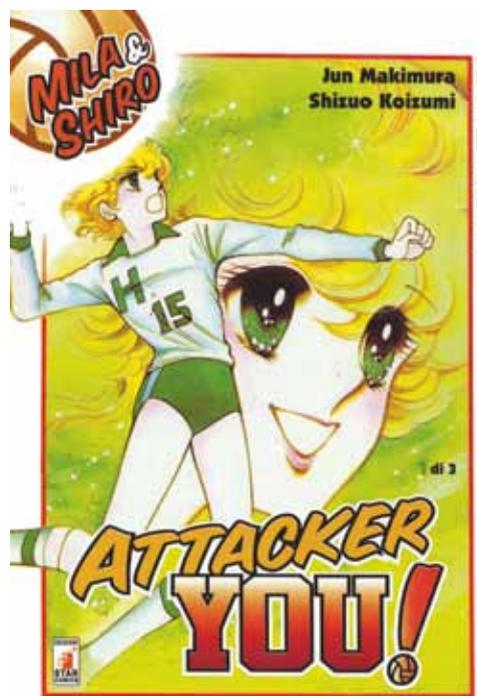
A DESTRA: copertina Magico Calcio, 2003, di Sergio Comisso, disegni di Marco Marchesi.
© Mondadori

Per il gioco della **pallavolo** esistono “antenati” nel Medioevo e addirittura nell’antica Roma; le regole del gioco moderno furono fissate però negli Stati Uniti nel 1896 da un insegnante di educazione fisica, *William Morgan*. La novità di questo gioco consisteva nel fatto che non doveva esserci contatto fisico tra i giocatori e che quindi, più che la forza, dovessero essere privilegiate doti come la prontezza di riflessi, l’agilità, la capacità di concentrazione. Il nome del gioco “*volleyball*” (*volley* in inglese significa raffica, colpo violento) risale ad *Alfred Halstead*, che lo diffuse nel continente americano. Le caratteristiche fisiche degli asiatici, meno potenti

ma assai agili, ne hanno determinato il successo in quel continente. Per quanto riguarda l’Europa, e in particolare quella orientale, decisivo per il successo della pallavolo è stato il fatto di potervi giocare al coperto anche nei periodi freddi. La gara è disputata da due squadre con sei giocatori in campo e sei riserve.

Alla sempre maggiore popolarità della pallavolo ha in parte contribuito anche il successo di

un cartone animato giapponese, *Mila e Shiro*. Il manga da cui esso deriva si intitola in realtà *Attacker You!* ed è opera di *Jun Makimura* e *Shizuo Koizumi*. La protagonista del manga è una ragazzina, Yu Hazuki, che scopre di avere un talento per la pallavolo e, dopo essere entrata a far parte della selezione della scuola media, diventa negli anni una campionessa nel ruolo di schiacciatrice, fino a poter partecipare alle Olimpiadi nella nazionale nipponica. Essendo uno *shojo manga*, non mancano gli intrecci sentimentali, come l’amore per il pallavolista maschile.



Copertina e tavole di *Attacker You!* (noto in Italia come *Mila & Shiro*), testi di Jun Makimura, disegni di Shizuo Koizumi.

© Kodansha/Star Comics



Anche il *basketball*, italianizzato in **pallacanestro**, ha origini statunitensi. Un insegnante di educazione fisica, il canadese *James Naismith*, lo inventò nel 1891 definendone le tredici regole fondamentali, perfezionate poi negli anni successivi. Il canestro usato per la prima partita era un cesto di vimini. L'intento era quello di permettere ai giovani di tenersi in allenamento e di giocare al coperto quando il tempo era brutto. Il gioco ebbe subito molto successo; nel 1936 a Berlino entrò a far parte del programma olimpico. Nel basket i cinque giocatori di ogni squadra, ciascuno con un ruolo specifico, possono giocare solo con le mani la palla, che

devono infilare nel canestro della squadra avversaria. Gioco veloce e spettacolare, fatto di rapide azioni e di fulminei contropiedi, è tanto impegnativo da richiedere frequenti sostituzioni dei giocatori in campo. Il basket è presente in vari fumetti, ma il cantore a nuvolette di questo sport è il giapponese *Takehiko Inoue*. A lui, che ha praticato la pallacanestro e ne è un grande appassionato, si devono varie serie ambientate nel mondo cestistico, la più celebrata delle qua-



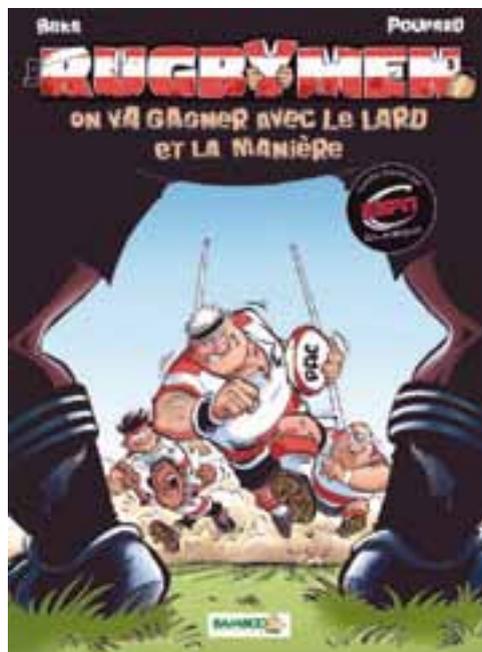
li è certamente *Slam Dunk*, pietra miliare degli *shounen manga*, i fumetti sportivi a tutti gli effetti. Incentrato sulle vicende della squadra del liceo Shohoku, ha il personaggio più in vista in Hanamichi Sakuragi, giunto al basket per conquistare il cuore di una ragazza ma poi fortemente affascinato da questa disciplina. Molti ragazzi giapponesi hanno iniziato a giocare a basket proprio dopo aver letto questo manga, in cui l'immedesimazione è favorita da un tratto realistico e dalla resa vibrante delle situazioni di gioco insieme ad una grande abilità nel tratteggiare la psicologia degli adolescenti e i contrasti tipici del loro mondo.



Particolare e tavole da *Slam Dunk*, 1991, di Takehiko Inoue.
© Planning / Panini Comics



Nel 1845 in Inghilterra, nel collegio di Rugby, durante una partita di calcio lo studente *William Ellis* prese con la mano il pallone e filò verso la linea di fondo. Da quel momento nacque un nuovo sport, che prese il nome dal rinomato college. Solo all'apparenza brutale, il **rugby** era in genere praticato da persone di ceto sociale elevato. Il rugby è modello di *fair play* per il cosiddetto terzo tempo, allorché dopo la gara gli avversari si ritrovano per festeggiare insieme. Molto amato in Francia e nel mondo anglosassone, è diventato un culto in Nuova Zelanda, con i leggendari *All Blacks*. Negli Stati Uniti il rugby si è in parte trasformato, generando il **football americano**, che prevede a sua volta l'uso di una palla ovale e la necessità di varcare con essa la linea di fondo, ma consente di pas-



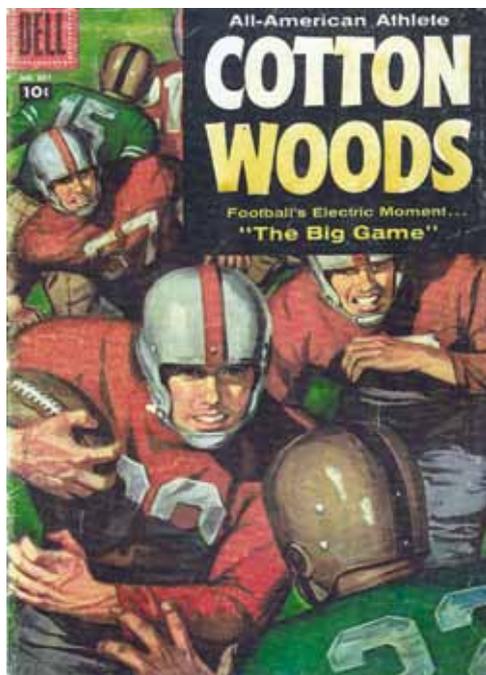
SOPRA: copertina di *Les Rugbymen*, 2005, testi di Béka, disegni di Poupard.
© Bamboo

sare il pallone in avanti e un giocatore è attivo in qualsiasi parte del campo. Risulta quindi più veloce e più spettacolare, ma anche più duro.

In Francia il rugby è uno sport molto popolare e questo ha suggerito nel 2002 la creazione della serie umoristica di successo *Les Rugbymen*, opera degli sceneggiatori *Béka* (Bertrand Eschaic e Carole Roque) e del disegnatore *Poupard*.

Il football americano fino a qualche tempo fa era stato rappresentato a fumetti quasi solo da autori statunitensi come nella serie *Cotton Woods* di *Ray Gotto*.

Recentemente ha invece trovato nel manga *Eyeshield 21*, disegnato da *Yusuke Murata* su testi di *Riichiro Inagaki* ma ancora non tradotto in Italia, un' interpretazione di sicuro valore.



A SINISTRA: copertina di *Cotton Woods*, 1955, di *Ray Gotto*.
© Dell



SOTTO: immagine di *Eyeshield 21*, 2002, testi di Riichiro Inagaki, disegni di Yusuke Murata.
© Shueisha

Secondo una leggenda popolare statunitense, il **baseball** fu inventato da un cadetto di West Point, ma probabilmente è la sintesi di molti giochi con mazza e pallina già praticati in varie parti del pianeta. Di sicuro a partire dal 1845 molte regole del baseball vennero codificate dallo statunitense *Alexander Cartwright*, a partire dalla caratteristica forma a diamante del campo di gioco. Il baseball diventò in breve il passatempo preferito degli americani, e già nel 1874 esistevano squadre a livello professionistico. Ogni squadra è composta di 9 giocatori più le riserve. La squadra è in attacco e può segnare il punto quando ha il battitore con la mazza in pedana. Fondamentale è il confronto tra batti-

tore e lanciatore della squadra avversaria, che deve cercare di non fargli colpire in maniera efficace la pallina. Negli ultimi decenni il baseball, anche nella versione femminile denominata softball, si sta diffondendo in molte zone del pianeta.



SOPRA: immagine di Charlie Brown di Charles M. Schulz.

© United Features Syndicate, Inc.



A SINISTRA: tavola da Cotton Woods, 1955, di Ray Gotto.

© Dell

A DESTRA: tavola di Tetsuwan Girl, 2000, di Tsutomu Takahashi.

© Kodansha / Star Comics

Il baseball si è conquistato molte simpatie anche grazie a *Charlie Brown*, celebre personaggio di *Charles M. Schulz*, spesso impegnato in questo sport. Negli Stati Uniti peraltro molti *comics* hanno per protagonisti giocatori di baseball, tra cui *Cotton Woods*, creato nel 1952 da *Ray Gotto*. Nel manga sportivo *Tetsuwan Girl*, creato nel 2000 da *Tsutomu Takahashi*, viene rappresentato con la giusta enfasi un momento molto significativo di un incontro di softball: la sfida infatti è tra la lancia-trice, che qui rappresenta l'intero Giappone deciso a risollevarsi dopo la sconfitta nella seconda guerra mondiale, e la più esperta battitrice, rappresentante dell'esercito statunitense occupante.



Derivante dal rinascimentale *jeu de paume*, il tennis (dal francese “*tenes*”, prendete, detto da chi batteva per avvisare l'avversario) ha avuto varie modifiche alle dimensioni del campo e al proprio regolamento. Il tennis inglese ne definì via via alcuni aspetti, stabilendo la tipologia di racchetta e dimezzando rispetto al passato l'altezza della rete. Poi l'evoluzione è stata rapida e di fatto nel 1900, anno della prima coppa Davis, il gioco era sostanzialmente divenuto quello a noi familiare. In effetti, al di là dei prestigiosi tornei che consentono ai campioni di mettersi in luce, la coppa Davis è, per il tennis maschile, la competizione che più appassiona perché schiera le squadre na-

zionali; tra l'altro, grazie a grandi giocatori del passato come Panatta, Barazzutti e Bertolucci, l'Italia è riuscita ad aggiudicarsela nel 1976. In campo femminile l'equivalente è la Fed Cup, vinta dalle tenniste azzurre nel 2006.

Sebbene alcuni considerino il tennis uno sport d'élite, nel fumetto vari personaggi lo praticano. A cominciare da *Mandrake*, il celebre illu-



SOPRA: tavola di Mandrake, 1934, testi di Lee Falk, disegni di Phil Davis.

© King Features Syndicate

A SINISTRA: tavola da Ace Wo Nerae (in Italia Jenny la tennista) 1972, di Sumika Yamamoto.

© Shueisha / Panini Comics

A DESTRA: tavola da Il principe del tennis, 1999, di Takeshi Monomi.

© Shueisha / Panini Comics

cionista creato da *Lee Falk*, che disorienta l'avversario con una delle sue magie. In Giappone negli anni '70 è nata *Ace Wo Nerae!* (da noi *Jenny la tennista*) di *Sumika Yamamoto*. La protagonista, che si chiama in realtà *Hiromi Oka*, è una studentessa di liceo che arriva al successo sportivo a prezzo di rinunce anche sentimentali. Qui il momento di tensione agonistica è espresso con abile dosaggio di ombreggiature e neri pieni. Gli risponde sul piano stilistico il più recente *Il principe del tennis* di *Takeshi Monomi*, che con un virtuosismo collega la rete con la racchetta. L'opera si fa apprezzare per le vibranti partite e per l'ottima caratterizzazione dei personaggi.



Probabilmente attività agonistiche oggi molto diverse tra loro hanno avuto storicamente origini comuni. E' il caso forse del **bowling** e del **biliardo**, che molti secoli fa erano accomunate dallo scopo di dover colpire dei birilli con delle palle. L'evoluzione successiva le ha molto diversificate, sebbene entrambe siano diventate pratiche sportive svolte al coperto su un terreno ben preciso. Dell'origine all'aperto però, nel caso del biliardo, è rimasto il colore verde del panno che allude al prato. Il biliardo è nato come divertimento nobiliare, ma oggi è diventato un gioco popolare e si pratica con varie modalità in tutto il mondo. Il bowling era praticato all'aperto già nel XVI secolo in Inghilterra e in Germania, dove si abbattevano birilli di legno con pietre rotonde. Importato negli Stati

Uniti, cominciò a essere giocato in piste al chiuso e assunse la sua attuale forma, che poi si è diffusa anche nel resto del pianeta.

Uno dei passatempi di *Napoleone*, l'investigatore svizzero del noir inventato da *Carlo Ambrosiani* nel 1997, è giocare a bowling con l'amico Boulet. In questo caso però, reso graficamente da *Paolo Bacilieri*, partecipa alla partita anche un ispettore di polizia appartenente al gentil sesso, che si rivela praticamente imbattibile. Un personaggio molto noto del reame del fumetto è *Andy Capp*, inventato nel 1957 da *Reg Smythe*. Andy Capp ha chiare connotazioni britanniche e tuttavia è amato ovunque perché incarna in chiave umoristica difetti universali del genere umano. Andy Capp è uno sfaccendato attaccabrighe con molte passioni, tra cui quella del

biliardo; tuttavia, benché dichiari di amare la stecca più della moglie, i risultati sono spesso deludenti.



SOPRA: vignette di Andy Capp, 1957, di Reg Smythe.
© Syndication International



A SINISTRA: tavole di *Napoleone* n. 18, testi di Carlo Ambrosiani, disegni di Paolo Bacilieri.
© Sergio Bonelli Editore

Il professional **wrestling**, detto anche *Catch*, è molto popolare non solo negli Stati Uniti e in Canada, ma anche in Giappone (dove prende il nome di *Puroresu*) e in Messico (dove è chiamato *Lucha Libre*). I *luchadores* messicani hanno la particolarità di combattere mascherati e di non togliersi mai la maschera nemmeno nella vita quotidiana. Nel wrestling i lottatori mirano a offrire agli spettatori una vasta gamma di azioni spettacolari, e l'effetto delle mosse è volutamente esagerato da chi le subisce. In realtà l'esito dell'incontro è già predeterminato, e quindi il wrestling, più che uno scopo agonistico, ha come obiettivo primario l'intrattenimento del pubblico. Questo miscuglio tra realtà e finzione ha peraltro reso il wrestling particolarmente adatto alla diffusione televisiva.



Emblema del wrestling è *Tiger Mask*, creato nel 1969 da *Ikki Kajiwara* (sceneggiatura) e *Naoki Tsuji* (disegni). L'Uomo Tigre, come viene chiamato in Italia, è il giovane Naoto Date, che imparerà a vincere il proprio istinto violento, indurito dagli insegnamenti ricevuti dall'organizzazione criminale della Tana delle Tigri



SOPRA: tavola da *Tiger Mask*, 1969, testi di Ikki Kajiwara, disegni di Naoki Tsuji.
© Kodansha / SaldaPress

AI LATI: tavole di *Quebrada*, 1999, di Matteo Casali.
© Casali/Edizioni BD

presso cui si forma dopo la fuga dall'orfanotrofio. Fondamentale per lui è la riscoperta del mondo degli orfani, in cui ritrova quei valori di umanità e di giustizia per cui battersi. Grafica tondeggiante e impostazione semplice delle tavole attestano la fase ancora iniziale del linguaggio dei manga.

Più di recente *Matteo Casali* nel 1999 ha saputo cogliere il fascino dell'universo della *lucha libre* in una serie di storie intense, raccolte con il titolo di *Quebrada*. Da notare che qui la *maschera* costituisce l'identità dei personaggi, che in essa, carnevalesca e simbolica ad un tempo, di fatto si annullano.



Alcuni sport sono amatissimi da certi popoli, mentre trovano pochi praticanti altrove. E' il caso del **kendo**, che letteralmente significa "la via della spada", una disciplina, tipica del Giappone, che somiglia per certi versi alla scherma. Il kendo si rifà alle tecniche di combattimento degli antichi samurai, e si pratica indossando una tipica armatura per proteggersi dai colpi dello *shinai*, la spada costituita da listelli di bambù. Anche il *sumo*, - a differenza di altre arti marziali come il **karatè** e il judo, che invece hanno avuto un successo mondiale - non è molto praticato fuori dal Giappone. I lottatori di sumo sono figure imponenti perché, dato che perde chi per primo tocca il suolo con una parte del corpo o mette anche solo i piedi fuori



dall'area circolare di lotta, con la massa corporea resistono meglio alle spinte dell'avversario. Anche perdere l'unico indumento, il *mawashi*, provoca la sconfitta.

Il manga *Kizuna*, creato nel 1992 da *Kazuma Kodaka*, offre la possibilità di apprezzare le fasi salienti della sfida tra duellanti nel kendo,



SOPRA: tavola da Zio Paperone Karateka mondiale, testi di Bruno Concina disegni Studio Recreo.
© The Walt Disney Company Italia

A SINISTRA: tavola da *Kizuna*, 1994, di Kazuma Kodaka.
© Biblos / Kappa Edizioni

A DESTRA: tavola da *Shamo*, 1998, testi di Izo Hashimoto, disegni di Akio Tanaka.
© Futabasha / Panini Comics

i cui scontri sono efficacemente rappresentati attraverso una trama di retini e linee cinetiche. Questo manga rivolto ad un pubblico adulto è caratterizzato anche dalla libera trattazione del tema dell'omosessualità maschile. Sempre in Giappone ha visto la luce nel 1997 un altro manga "adulto", *Shamo*. Il protagonista della serie si è macchiato di un delitto orrendo, l'uccisione dei propri genitori, e in riformatorio conosce un ergastolano maestro di karate che gli insegna come sfogare la propria rabbia attraverso la lotta, rappresentata di solito dagli autori in modo crudo e violento. Molto più giocosa è la rappresentazione del karate nella storia *Zio Paperone karateka mondiale*.



Con il termine “alpinismo”, chiaramente derivato dal nome della nostra più importante catena montuosa, si intendono oggi tutte quelle pratiche sportive che portano a scalare le montagne. Di solito si indica nel 1786, anno della prima ascensione del Monte Bianco, la nascita di questa disciplina sportiva. Sia che conquisti la vetta della montagna sia che affronti una sua parete scoscesa, l'alpinista deve possedere una preparazione specifica e doti fisiche notevoli. Presenza di ghiaccio, cambiamenti meteorologici e difficoltà di trovare appigli da un lato costituiscono una continua sfida a se stessi e dall'altro consigliano di condurre l'ascesa in gruppo, la cosiddetta cordata.



SOPRA: tavola di Assalto al K.2, 1954, testi di Roudolph (Raoul Traverso), disegni di Gianni De Luca.
© Società San Paolo

AI LATI: tavole da Moonlight Mile, 2001, di Yasuo Otagami.
© Shogakukan /Panini Comics

Il dinamismo dei manga nelle imprese degli scalatori è evidente in *Moonlight mile* di Yasuo Otagami. Benché infatti si tratti di una serie di fantascienza i suoi protagonisti, prima di affrontare le insidie degli spazi siderali, si allenano cimentandosi nella scalata dell'Everest. Certamente nella storia dell'alpinismo italiano resta memorabile l'impresa di Compagnoni e Lacedelli, protagonisti nel 1954 della conquista del K2. La loro impresa è stata vividamente rappresentata nello stesso anno a fumetti in una storia scritta da Roudolph (Raoul Traverso) e disegnata da Gianni De Luca.



Il gioco del **golf** è probabilmente nato in Scozia molti secoli fa, anche se gli Olandesi a loro volta ne rivendicano la paternità. Certamente nel 1744 a Edinburgo furono messe per iscritto le regole di questo gioco, che lievemente rielaborate costituiscono la base degli attuali regolamenti. Anche i “ferri del mestiere”, mazza e pallina, hanno avuto un’evoluzione: basti pensare che le prime palline erano fatte da piume compresse racchiuse in un involucri di pelle, mentre le mazze erano interamente di legno. Le regole sono meno semplici di quanto sembrino. Ogni giocatore deve colpire con la mazza una pallina facendola entrare nelle buche, di solito 18, del percorso, ma a seconda dei giocatori esi-

stono handicap, penalità e abbuoni. A variare è anche il terreno di gioco, dato che ogni campo da golf - ogni *green* per dirla all’inglese - ha un proprio disegno e presenta diverse difficoltà.

I Simpson, la sgangherata famiglia dei gialli più

famosi del pianeta creata da *Matt Groening*, hanno presentato in alcune storie a fumetti il golf, narrandone perfino alla loro maniera la storia. Un personaggio invece specificamente dedicato a questo sport è il giovane protagonista di un *manga* di *Tetsuya Chiba* mai tradotto in Italia ma conosciuto qui da noi grazie al corrispondente cartone animato, tradotto con il titolo *Tutti in campo con Lotti*. Per dimostrare infine che il golf è uno sport adatto anche al gentil sesso si può apprezzare questa tavola di *Satanik* - il fumetto nero creato da *Max Bunker* (Luciano Secchi) e *Magnus* (Roberto Raviola) nel 1964 - in cui l’eroina si cimenta con mazza e pallina.



SOPRA: tavola da *Simpsons Comics* n. 62, testi di James Bates, disegni di Art Ebuena e Jason Ho.
© Bongo / Panini Comics

A SINISTRA: tavola in giapponese del manga conosciuto in Italia attraverso il cartone animato *Tutti in campo con Lotti*.
© Kodansha

A DESTRA: tavola da *Satanik* n. 63, testi di Max Bunker, disegni di Magnus.
© Max Bunker Production



Da quando, durante il periodo neolitico, è cominciato il processo di domesticazione degli animali, il rapporto tra questi ultimi e l'uomo è diventato assai complesso. L'uomo rimane certamente un carnivoro, e quindi alcune specie finiscono nei nostri piatti. Altre specie invece ci fanno compagnia e ci regalano un affetto talvolta immeritato. Da molti secoli poi gli animali sono stati coinvolti in varie attività ricreative. Talvolta l'uomo misura la sua forza proprio battendosi contro un animale, come avviene nel complesso rituale della corrida, che purtroppo non lascia scampo al toro. Talora gli animali sono addestrati per battersi contro i propri

simili, come i galli o i cani. Talora perfino, come nel caso dei canguri pugilatori, vengono addestrati per scimmiettare attività sportive tipicamente umane.



SOPRA: vignetta con Snoopy dai Peanuts di Charles M. Schulz.
© United Feature Syndicate



A SINISTRA: tavola da Mister No n. 132, testi di Guido Nolitta, disegni di Roberto Diso.
© Sergio Bonelli Editore

A DESTRA: tavola da Zagor n. 6, testi e disegni di Gallieno Ferri.
© Sergio Bonelli editore

Lo sceneggiatore *Guido Nolitta* (pseudonimo di *Sergio Bonelli*) in una storia del suo pilota *Mister No*, disegnata da *Roberto Diso*, rende omaggio alle imprese di un *toreador*. Lo stesso Nolitta ha creato ne 1961 *Zagor*, personaggio sempre affiancato da un buffo messicano di nome *Cico*, che deve vedersela con un pericoloso canguro pugilatore. Quanto possano essere complicati i rapporti "sportivi" tra uomini e animali lo chiarisce l'acuta ironia di *Charles M. Schulz*, l'autore dell'universo dei *Peanuts* e del cane *Snoopy*.



Buona parte della storia umana, in particolare conquiste e migrazioni, sono state fatte a dorso di cavallo, un animale forte non meno che intelligente. Questo intenso rapporto ha prodotto a livello sportivo le varie discipline dell'**equitazione**. Nell'antichità le corse con le bighe erano lo spettacolo più emozionante, e solo i nobili potevano permettersi di gareggiare a causa dei costi delle cavalcature. Oggi invece gli sport equestri sono alla portata di tutti, purché si dimostrino cavalieri capaci. Le discipline più praticate sono le corse di trotto e di galoppo, che attirano appassionati e scommettitori negli ippodromi, e il salto degli ostacoli. In quest'ultima specialità gli italiani hanno spesso raggiunto buoni risultati alle Olimpiadi.

L'importanza dell'equitazione trova riscontro nell'opera di *Paolo Ongaro*. L'autore, illustrando il prestigio di cui le gare equestre godevano alle olimpiadi presso gli antichi Greci, rappresenta in maniera icastica tutta la pericolosità delle corse con le bighe. Il medesimo Ongaro fissa fotograficamente cavalli e cavalieri nell'atto di superare l'ostacolo durante la gara olimpica di Monaco 1972, dove l'azzurro Mancinelli vinse l'oro. La sgargiante tavola a colori del *Principe Valiant* creato da *Harold R. Foster* nel 1937 illustra, con l'apprezzato senso della scenografia, le giostre nell'arena che fanno parte a pieno titolo dell'uso "sportivo" del cavallo nel medioevo.



SOPRA: tavola da Prince Valiant, 1937, di Harold Foster.
© King Features Syndicate



BRONZO PER I FRATELLI D'INZEO, MANCINELLI E ORLANDI, NEL PREMIO DELLE NAZIONI A SQUADRE, ARGENTO AD ARGENTINI, NEL CONCORSO COMPLETO INDIVIDUALE...

...ORO A MANCINELLI NEL PREMIO DELLE NAZIONI INDIVIDUALE. UNA BUONA SUPREMAZIA!

NEL MEDAGLIERE, I SOVIETICI PRECEDONO GLI AMERICANI, MA IN RAPPORTO AL NUMERO DI ABITANTI LA PIÙ FORTE DELLE 121 NAZIONI PRESENTI È LA GERMANIA EST, CON 66 MEDAGLIE DI CUI 19 D'ORO.

A SINISTRA: vignette da Storia delle Olimpiadi a fumetti, 1996, di Paolo Ongaro.
© Ongaro

I cavalli sono diventati protagonisti anche di alcune competizioni davvero singolari. Tra queste spicca il **Palio** di Siena, una delle gare più antiche e più celebri del mondo, che fin dal Medioevo vede sfidarsi le contrade della città. La corsa è di breve durata, ma certo hanno vita molto dura cavalli e fantini durante i tre giri di Piazza del Campo. Proprio per gli incidenti capitati ad alcuni cavalli il Palio è stato più volte criticato dagli animalisti. Una lunga tradizione possono vantare negli USA i **rodeos** (il più lungo si svolge da oltre cento anni a Cheyenne, capitale del Wyoming) che mettono in palio “un mucchio di dollari” per chi è capace di resistere in sella a cavalli indomiti o di catturare

animali con il lazo. Al rodeo sono legati altri emblemi del mondo dei *cow-boys*, come i Jeans, pantaloni ormai affermati in tutto il mondo, la musica country e le solenni bevute di whiskey americano.

Per quanto strano possa sembrare anche *Tex*, il personaggio più celebre del fumetto italiano

creato nel 1948 da *Gian Luigi Bonelli* ha momentaneamente tralasciato la sua missione di lotta ai malfattori per dedicarsi ad attività “sportive”. Narrando il periodo giovanile della vita del ranger, Bonelli ha presentato il momento in cui Tex Willer si è dedicato al Rodeo, primeggiando anche nelle gare tipiche dei *cow-boys*. In quel periodo Tex ha domato Dinamite, il puledro che doveva accompagnarlo nelle sue prime avventure.

L'importanza storico-culturale del Palio di Siena viene invece messa bene in luce dalla lunga storia *Topolino al Palio*, che si conclude proprio quando la tradizionale corsa sta per avere inizio.



SOPRA: immagine per copertina Tex n. 84 Il re del Rodeo, disegni di Galep (Aurelio Gallepni).

© Sergio Bonelli Editore

AI LATI: tavole da Topolino al Palio, testi di Pierfrancesco Prosperi, disegni di Alberico Motta e Agnese Fedeli.

© The Walt Disney Company Italia





A SINISTRA: tavola da Spiderman, 1964,
testi di Stan Lee, disegni di Steve Ditko.
© Marvel / Panini Comics

A DESTRA: tavola da Safari di Vittorio Giardino.
© Giardino



SOTTO: tavola da Flash Gordon, 1934,
di Alex Raymond.
© King Features Syndicate



La **caccia** ha costituito per millenni un'indispensabile fonte di sopravvivenza per intere popolazioni. Insieme all'istinto del predatore, nell'uomo essa ha sviluppato l'intelligenza, capace di suggerire sempre nuove strategie, trappole ed armi per la cattura degli animali. Oggi, grazie ai progressi delle tecniche di allevamento e di agricoltura, essa è tramontata quasi ovunque come attività economica, ed è diventata una pratica svolta per ragioni di prestigio, per divertimento, per sport. Non più prerogativa delle classi nobiliari come nel medioevo, la caccia sportiva è soggetta però alle critiche e alle campagne abolizioniste degli

animalisti, che vorrebbero preservare la sempre più scarsa fauna selvatica. Riguardo a questa pratica sportiva un posto d'onore nel fumetto spetta certamente a *Kraven il cacciatore*: creato da *Stan Lee* e *Steve Ditko*

nel 1964 come nemico di *Spiderman*, Kraven, per puro desiderio di gloria personale, cerca trofei e prede degni della sua forza e della sua presunzione. Ma, ovviamente, non ha fatto i conti con le mille risorse dell'arrampicamuri. Una singolare partita di caccia è quella capitata sul fantascientifico pianeta Mongo al celebre *Flash Gordon* di *Alex Raymond*, in cui il cacciatore rischia a sua volta di diventare preda di un mostro dei ghiacci. *Vittorio Giardino* ha poi dimostrato, in una storia autoconclusiva ambientata durante un safari africano, che anche le donne sanno essere, emule della mitica Diana, implacabili cacciatrici.

Anche la **pesca** ha avuto origine dalla necessità di procurarsi il cibo, e ancora oggi essa costituisce un'attività economica assai rilevante in varie zone del pianeta. Tuttavia, soprattutto nell'ultimo secolo, si è sviluppata anche la pesca sportiva. In questa attività, che può essere svolta con varie tecniche e strumenti, si distinguono la pesca di superficie da quella in apnea, a loro volta suddivise in molteplici sottocategorie. Spesso però più che la cattura del pesce diventa fondamentale il rapporto tra pescatore sportivo e ambiente, dove è possibile trascorrere ore rilassanti purché sia preservato da inquinamenti.



Inoltre, mostrandosi sensibili alle istanze degli animalisti, molti pescatori sportivi hanno adottato lo stile del *No kill*, ovvero rimettono in libertà i pesci appena catturati cercando di procurare loro il minor danno possibile.



Copertina e tavole da Sanpei ragazzo pescatore, 1974, di Takao Yaguchi.
© Kodansha / Star Comics

Un personaggio molto amato che ben illustra lo sport della pesca in tutto il mondo è *Sanpei, ragazzo pescatore* creato nel 1974 da *Takao Yaguchi*. Protagonista di questo manga è un ragazzo di tredici anni, che impara dal nonno a diventare un pescatore provetto ma anche una persona amante della natura. Dimostrando la chiara mentalità ecologista del suo Autore, il ragazzo va alla ricerca di luoghi sperduti ed evocativi nei quali immergersi, e via via impara le tecniche e i segreti per catturare i pesci più rari e più astuti. L'opera di Yaguchi ha raggiunto il successo anche grazie al disegno pulito, dettagliato negli sfondi e nei particolari tecnici.



I primi prototipi di biciclette risalgono alla fine del '700 ma è solo dopo la metà del XIX secolo che vengono aggiunti i pedali, la trasmissione a catena e infine i pneumatici.

Nasce così il mezzo di trasporto più economico, e quasi contemporaneamente vede la luce il **ciclismo**, uno sport che richiama epiche imprese e un numero incredibile di aneddoti. Il ciclismo, che in passato ha avuto un'enorme popolarità, ancora oggi affascina perché porta i suoi campioni in ogni luogo, e lungo le strade può essere seguito gratuitamente da tutti. Il pubblico si appassiona, parteggia e sostiene le

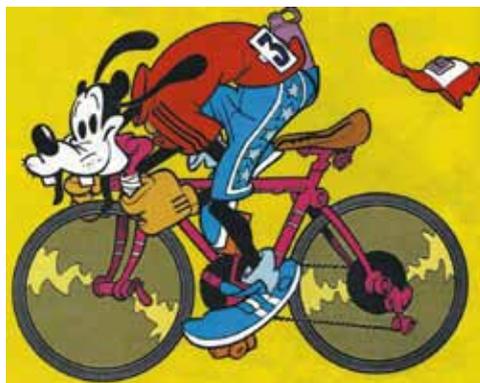
rivalità come quella, celeberrima, tra Bartali e Coppi.

Certo le gesta dei grandi campioni, la prodigiosa epopea del Giro e del Tour de France sono in

stridente constato con la sequela di scandali sul doping che da qualche anno stanno tormentando il mondo del pedale.

L'epopea della corsa a tappe più celebre del pianeta, il Tour de France, è stata raccontata a fumetti da vari Autori. In queste tavole, scritte da *Pierre Fallot* e disegnate da *Hermann Huppen*, vengono presentate le fasi preparatorie della nuova gara e le imprese, davvero eroiche, del vincitore del primo tour, l'italo-francese Garin. Il toscanaccio del ciclismo italiano, l'indimenticabile Gino Bartali, è invece protagonista di una sintetica biografia a fumetti, *Gli è tutto sbagliato! Gli è tutto da rifare!* disegnata da *Sergio Toppi* su testi di *Franco Manocchia*.

L'immagine realizzata da *Massimo De Vita* con Pippo che sfreccia curvo sui pedali, perfettamente equipaggiato anche di borraccia, mette davvero voglia di salire sopra una bicicletta.



SOPRA: immagine di Pippo ciclista, disegni di Massimo De Vita.

© The Walt Disney Company Italia



A SINISTRA: vignetta da L'histoire du Tour de France, in *Le journal de Mickey* n. 1097, testi di *Pierre Fallot*, disegni di *Hermann Huppen*.

© The Walt Disney Company

SOTTO: due vignette in cui risalta la rivalità tra Coppi e Bartali da *Gli è tutto sbagliato! Gli è tutto da rifare!*, in *Corriere dei Ragazzi* n. 26 1973, testi di *Franco Manocchia*, disegni di *Sergio Toppi*.

© Corriere della Sera



E' stato il semiologo francese Roland Barthes a definire l'automobile l'equivalente della cattedrale gotica: entrambe creazioni concepite appassionatamente da artisti ignoti, entrambe consumate da tutto un popolo che si appropria con esse di un oggetto magico.

A promuovere ulteriormente questa magia contemporanea ha molto contribuito lo **sport automobilistico**: non solo le gare nei circuiti, con autodromi divenuti celeberrimi con gare come la 24 ore di Le Mans o quelle della Formula 1, ma anche l'indimenticata Millemiglia, i Rallyes, la Parigi-Dakar hanno fatto apprezzare ovunque l'automobilismo. Sport figlio dello sviluppo tecnologico, nell'automobilismo l'abi-

lità del pilota talora conta meno della potenza e dell'affidabilità del mezzo. I non rari e gravi incidenti, capitati in gara anche a piloti molto esperti, dovrebbero consigliare a noi guidatori prudenza e velocità moderata.

L'Autore belga *Jean Graton* ha sempre avuto una forte passione per le competizioni sportive, e in particolare per gli sport a motore. Questo lo ha portato a creare nel 1957 uno dei personag-

gi più celebri del mondo delle nuvole parlanti, nonché un capostipite del fumetto sportivo, *Michel Vaillant*.

Michel, figlio di un costruttore di auto da corsa, è difatti un abile pilota che guida i bolidi a marchio Vaillant in tutti i tipi di competizione automobilistica internazionale, gareggiando nella finzione del fumetto con i veri piloti, che compaiono quindi come coprotagonisti delle storie. Graton infatti non è solo magistrale nel disegnare le auto in corsa e nella cura dei dettagli, ma sa ricostruire in maniera articolata e credibile l'intero mondo dello sport automobilistico, nei suoi aspetti esaltanti e in quelli meno encomiabili.

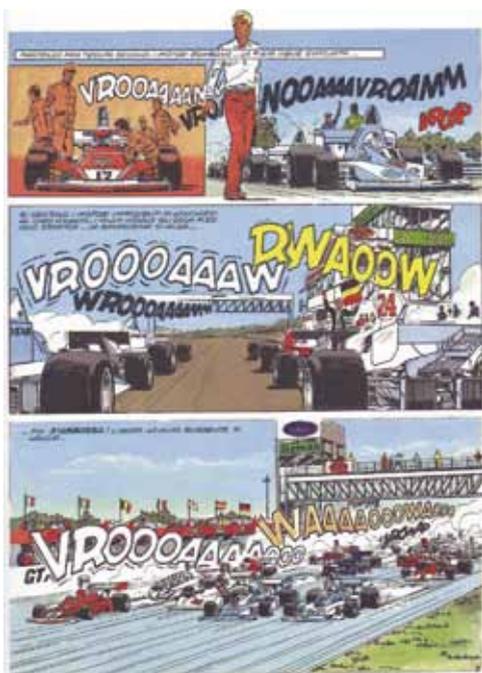


Immagine e tavole di Michel Vaillant, l'asso del volante creato dal belga Jean Graton nel 1957.
© Graton Editeur



Tra le tante stelle del firmamento automobilistico, per noi italiani e non solo, quella di **Enzo Ferrari** brilla in modo assai intenso: a lui infatti si deve la creazione di una delle auto più conosciute e desiderate del pianeta. Nato a Modena nel 1898, da giovane Ferrari è stato anche un discreto pilota in gare automobilistiche. A partire dal 1929 diventa però costruttore, stabilendo la sua fabbrica a Maranello, e chiede il permesso alla vedova di Francesco Baracca di "ereditare" il suo simbolo, il cavallino rampante. Inizia così una storia leggendaria, che ha reso celeberrimo nel mondo il *drake* e la sua scuderia, perché Ferrari amava appassionatamente le competizioni e sapeva trasmettere ai collaboratori il suo co-

raggio, la sua ostinazione. Ferrari è il marchio più noto del pianeta perché la sua storia, costellata di emozionanti vittorie, è arricchita anche dai grandi campioni che hanno guidato in gara la rossa di Maranello.

La vita del *drake* di Maranello è stata narrata più

volte a fumetti. Uno dei più noti autori mondiali di fumetti automobilistici, *Jean Graton*, nel suo *Una leggenda a fumetti* ha scelto di illustrare con la linea chiara tipica della scuola belga alcune fasi salienti della vicenda di Ferrari, come il momento in cui egli adotta per la propria scuderia il simbolo del cavallino rampante. Con un taglio decisamente illustrativo e un disegno attento ai dettagli i francesi *Dominique Pascal* e *Patrick Lesueur* hanno invece affrontato, nel loro *Enzo Ferrari. La vita raccontata a fumetti*, l'intera parabola biografica del drake. Certamente gli Autori italiani non potevano lasciarsi sfuggire questo argomento, e per capacità di sintesi si segnala *Ferrari: le auto da corsa le fanno gli uomini*, con *Franco Manocchia* alla sceneggiatura e un espressivo *Ferdinando Tacconi* ai disegni.



SOPRA: tavola da Ferrari: le auto da corsa le fanno gli uomini!, in *Corriere dei Ragazzi* n. 18 1972, testi di Franco Manocchia, disegni di Ferdinando Tacconi. © Corriere della Sera

A SINISTRA: vignetta da Ferrari, una leggenda a fumetti, 2005, di Jean Graton. © Graton Editeur/ Editoriale Domus



SOPRA: vignetta da Ferrari, la vita a fumetti, 2003, testi di Dominique Pascal, disegni di Patrick Lesueur. © Editoriale Domus

Anche il **motociclismo** è, in quanto sport legato all'avvento di nuovi mezzi di locomozione, un tipo di competizione nata sul finire del XIX secolo. La prima gara di motociclette si svolse infatti in Inghilterra nel 1897. Meno costose delle prime automobili, le motociclette attirarono subito molte persone pronte ad apprezzare la "selvaggia bellezza" di una cavalcata sulle due ruote. Nacquero i "Centauri", le prime grandi gare, e la popolarità del motociclismo aumentò rapidamente. E' uno sport prettamente individuale e oggi può essere praticato sia su strada, pista o circuito, sia fuoristrada; esso inoltre è distinto in gare di velocità (tra cui il motomondiale e il Superbike), motocross, enduro, speedway e trial. L'Italia vanta in questo sport un'ottima

tradizione sia come case produttrici sia come piloti.

Il motociclismo ha in Italia una grande tradizione, e nella storia *Agostini campione a 11 anni*,



SOPRA: tavola da *Agostini campione a 11 anni*, in *Corriere dei Ragazzi* n. 13 1972, testi di Franco Manocchia, disegni di Sergio Toppi. © Corriere della Sera



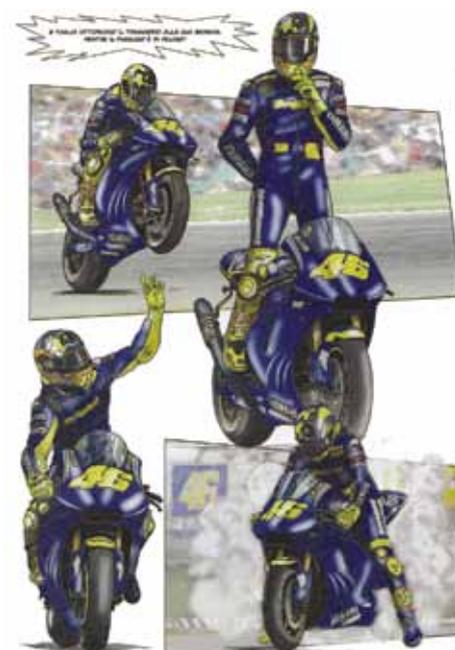
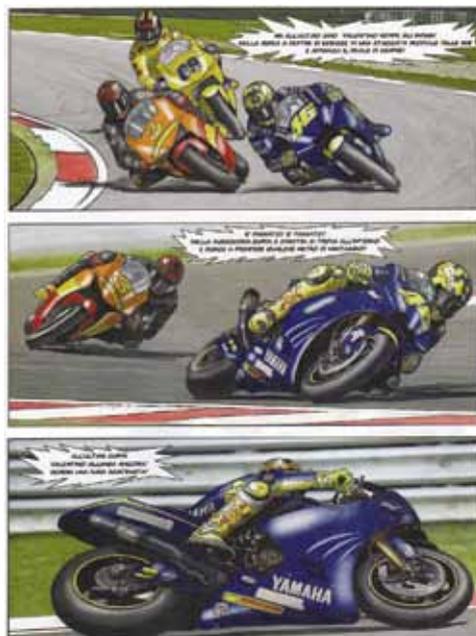
AI LATI: tavole da *Joe Bar Team* vol. 3, 1995, di Fane (Stephane Deteindre). © Editions Vents d'Ouest / Edizioni Di

disegnata da *Sergio Toppi* su testi di *Franco Manocchia*, viene sinteticamente presentata la grande carriera di un celebre campione, il più volte iridato Giacomo Agostini. Certamente la serie più nota tra quelle ambientate nel mondo del motociclismo è *Joe Bar Team*, creata da Bar2 (nome d'arte di *Christian Debarre*) nel 1990, ben presto rilevato nella realizzazione delle storie da *Stephan Deteindre*, che a sua volta si firma con lo pseudonimo *Fane*. La serie francese presenta un gruppo di buffi motociclisti, che sono soliti ritrovarsi presso il Joe Bar del titolo prima di partire a cavallo di moto rombanti per corse e scorribande, sempre piene di frenate tardive, uscite di strada e trovate umoristiche.





Tavole da 46, 2007, di Milo Manara, con la collaborazione al soggetto di Valentino Rossi. © Panini Comics



Quello che permette ad uno sport di essere davvero popolare è la presenza di campioni a cui il pubblico, anche attraverso i mass-media, può affezionarsi.

Nel motociclismo senza dubbio **Valentino Rossi** ha avuto il merito polarizzare l'attenzione dei tifosi con i suoi successi in serie e con una personalità vulcanica. Dotato di un talento naturale, il "dottore" come è stato soprannominato, è l'unico pilota ad aver vinto il titolo mondiale in 4 classi differenti: 125, 250, 500 e MotoGP.

Sebbene la sua stella negli ultimi tempi abbia conosciuto una breve fase di appannamento, sia per il minor numero di vittorie sia per qualche

problema poi superato con il fisco, Valentino Rossi resta nel cuore dei suoi tifosi per l'indubbia simpatia che sa suscitare.

Milo Manara è uno dei riconosciuti maestri del fumetto italiano, e il suo nome è diventato sinonimo di fumetto erotico d'autore.

Manara peraltro, sempre mantenendo la propria cifra stilistica, sa spaziare su vari generi

narrativi e non deve stupire quindi che egli si sia dedicato anche al fumetto sportivo.

Galeotto è stato l'incontro con Valentino Rossi che, secondo Manara, non era troppo differente da un supereroe dei fumetti: i due hanno lavorato insieme al soggetto di una storia, pubblicata nel 2007 con il titolo *46* (numero, come ben sanno gli appassionati, della moto di Rossi); storia realistica ed onirica ad un tempo, incentrata sull'istrionico Valentino ma anche sui suoi miti, su alcuni suoi amici veri o immaginari e ingentilita da alcune procaci fanciulle.

Manara, che ne cura la sceneggiatura e i disegni, profonde la sua arte anche nella descrizione delle fasi agonistiche presenti nella storia.

Gli uomini hanno scoperto molto presto l'importanza dei remi per spostarsi con barche sull'acqua. Le prime gare moderne di **canottaggio** risalgono al XVIII secolo, ed erano disputate tra barcaioli sul Tamigi. Dal 1900 il canottaggio fa parte delle discipline olimpiche, ed è uno sport di velocità, che utilizza delle barche mosse solo con remi. Le principali differenze nelle gare sono legate al numero dei vogatori, al numero di remi azionato da ciascuno di essi (uno soltanto o due) e dalla presenza o meno di un timoniere (si dicono quindi "con" o "senza"). I movimenti richiesti da questo sport comprimono i polmoni degli atleti, limitando la quantità di ossigeno disponibile. Per questo il vogatore deve adattare la respirazione al ritmo di remata, inalando ed esalando due volte per

ogni remata. Imparentate con il canottaggio sono la **canoa** e il kayak olimpico, in cui gli atleti utilizzano imbarcazioni spinte con pagaie. Il canottaggio a dispetto della sua lunga tradizione purtroppo non ha dato molta ispirazione agli autori di fumetti. Bisogna attingere alla *Storia delle olimpiadi a fumetti* di Paolo Ongaro per trovare gli opportuni riferimenti iconografici su questo sport. Ongaro infatti dedica un'inquadratura frontale al protagonista di una gara di singolo e si sofferma, stavolta con una ripresa quasi a pelo d'acqua, sul vittorioso armo del "due con" dei fratelli Abbagnale nel momento della vogata. Lo stesso Ongaro realizza poi un'efficace vignetta anche sulla gara di canoa, sport senza dubbio non meno impegnativo e interessante.

SOTTO: vignetta da Storia delle Olimpiadi a fumetti, 1996, di Paolo Ongaro.
© Ongaro

L'ITALIA PUÒ SEMPRE CONTARE SUI FRATELLI ABBAGNALE: STORICO BIS DI CARMINE E GIUSEPPE, MENTRE AGOSTINO GUADAGNA IL SUO ORO NELL'ARMO A QUATTRO.



DISPUTA UNA SECONDA MANCHE MEMORABILE NELLO SLALOM IN CANOA GIAMPAOLO FERRAZZI, E VINCE L'ORO.

SOPRA e SOTTO: vignette da Storia delle Olimpiadi a fumetti, 1996, di Paolo Ongaro.
© Ongaro

Il padre di una principessa

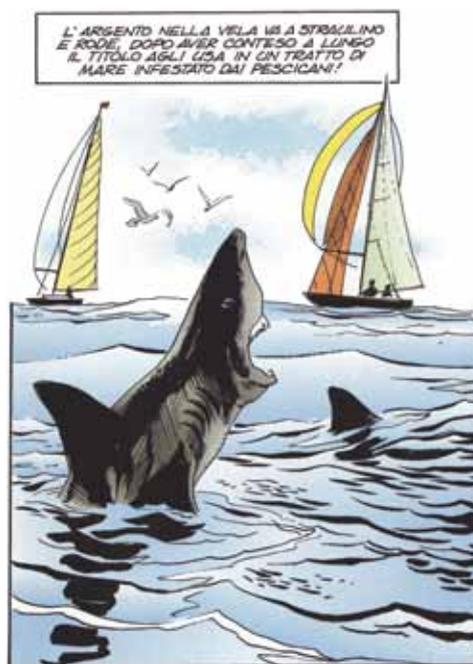


JACK KELLY SI AFFERMA NEL CANTAGGIO SINGOLO E NEL DUE DI COPPIA. MA PIÙ CHE PER LE MEDAGLIE, JAGA FAMOSO COME PADRE DI GRACE, L'ATRICE CHE DIVENTERÀ PRINCIPESSA DI MONACO.

L'invenzione della **vela**, che risale all'antichità, ha avuto il merito di rendere molto più agevoli e rapidi gli spostamenti umani sull'acqua. Le prime sfide tra imbarcazioni a vela sono attestate già nell'antica Grecia, ma è solo nel XIX secolo però che, con l'avvento del motore, la navigazione a vela è diventato sempre più una forma di svago, un modo per vivere il mare, facendo nascere uno specifico sport. La prima gara internazionale si disputò nel 1851, ed è nota come America's Cup, un torneo che negli ultimi anni è diventato molto celebre anche in Italia, facendo così conoscere al grande pubblico il fascino del mondo delle regate. La **vela** peraltro è diventata disciplina olimpica già nel 1900 ai giochi di Parigi. Esistono varie cate-

rie di gare olimpiche, a seconda del numero dei membri dell'equipaggio, della superficie velica, delle dimensioni e del peso dello scafo.

Le gare di vela alle olimpiadi sono state raffigurate con la consueta maestria da *Paolo Ongaro*



SOPRA: vignetta da *Storia delle Olimpiadi a fumetti*, 1996, di Paolo Ongaro.

© Ongaro

in una vignetta della sua *Storia delle olimpiadi a fumetti*: descrivendo una situazione particolare capitata a Melbourne 1956, quando le barche attraversarono un tratto di mare infestato dagli squali, l'autore crea un suggestivo effetto "geometrico" conferendo pressoché la stessa forma sia alle vele sullo sfondo sia allo squalo che si innalza in primo piano, e tale gioco è rafforzato dalle rispettive ombre. Decisamente narrativa è invece l'opera *Il mare e l'inverno* realizzata da *Davide Besana*. L'autore, che coltiva con pari intensità l'interesse per la vela e quello per il fumetto, ha modo di esprimere nelle sue tavole tutto il fascino dell'andar per mare in qualsiasi stagione e con qualsiasi tempo.



AI LATI: tavole da *Il mare e l'inverno* di Davide Besana.

© Davide Besana



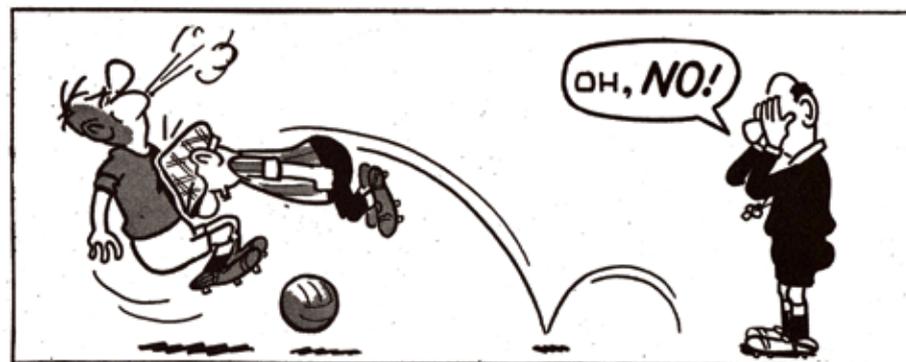
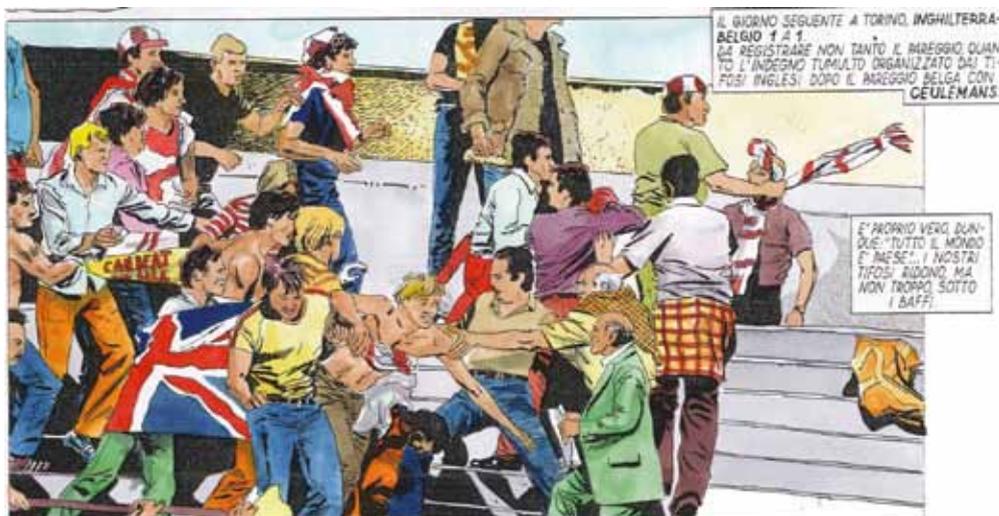
Chiaro scuri



Nelle pagine che seguono vengono illustrate attraverso immagini a fumetti le principali problematiche e i valori fondanti del mondo sportivo.

Pagina precedente: particolare da *Asterix aux jeux olympiques*, 1968, testi René Goscinny, disegni Albert Uderzo.

© Dargaud



E' giusto assistere alle gare con intensa partecipazione e gioire delle gesta atletiche dei propri beniamini. In particolari circostanze però il pubblico perde il controllo, e arriva a rendersi responsabile di atti vandalici, di aggressioni e di gesti criminali. Di solito sono tuttavia sparute frange di tifosi/teppisti ad esercitare la violenza, dentro e fuori gli stadi e i palazzetti dello sport. Sembra che il fenomeno sia nato in Inghilterra, con i famigerati *hooligans*, ma ormai purtroppo esso è dilagato quasi ovunque. Tra l'altro non esiste solo la violenza fisica, ma anche quella verbale, perché taluni striscioni che inneggiano a ideologie deliranti possono provocare danni morali non meno gravi. Certo è che gli atleti devono tenere un comportamento rispettoso e mai violento, al fine di non innescare processi perversi nel pubblico che segue le loro gare. Su una lunghezza d'onda umoristica affronta questo grave problema *Andy Capp*, il buffo ometto "politicamente scorretto" creato dall'inglese *Reg Smythe*, che si abbandona in campo ad atteggiamenti violenti e antisportivi. Mentre il vandalismo del pubblico è ben raffigurato da *Paolo Ongaro* attraverso le intemperanze di un gruppo di *hooligans* inglesi.

A SINISTRA IN ALTO: vignetta da Azzurri, 1990, di Paolo Ongaro.
© Ongaro

A SINISTRA: vignetta di Andy Capp di Reg Smythe.
© Syndication International

Vincere non solo fa molto piacere a tutti i concorrenti, ma spesso la vittoria può procurare agli atleti e ai loro dirigenti consistenti vantaggi economici. Non stupisce quindi che pur di vincere alcuni siano disposti a tradire i principi basilari dell'attività sportiva, commettendo illeciti di vario genere.

Ma se tale fenomeno è per certi versi fisiologico nel mondo delle competizioni ed esiste da sempre, negli ultimi tempi i casi di **illeciti sportivi** sembrano essere più gravi, e comunque hanno una maggiore risonanza sui mass media. Il recente "Moggiopoli" ad esempio ha avuto gravissime ripercussioni sull'immagine del nostro calcio, perché ha visto coinvolti non solo calciatori e dirigenti di primo piano, ma anche arbitri e giornalisti sportivi.

Nonostante tutto pare però opportuno non cedere al pessimismo, perché lo sport ha certamente nel proprio genoma quei caratteri, quei principi etici che possono permettergli di affrontare con successo la crisi dei valori morali che contraddistinguono la nostra epoca.

Sul versante del fumetto *Paolo Azzurri* nel suo *Azzurri* usa un'intera tavola per rappresentare, con piglio documentario, le vicende del primo grande scandalo, in ordine di tempo, della storia dello sport italiano, il cosiddetto "calcioscommesse", che scoppiò nel 1980 e vide coinvolti alcuni tra i più celebri calciatori del momento.

A DESTRA: tavola da Azzurri, 1990,
di Paolo Ongaro.

© Ongaro



Il termine **doping** deriva dall'inglese "to dope, drogare", e indica l'assunzione di sostanze che permettono di aumentare artificialmente le prestazioni degli atleti. Tale pratica era presente già nell'antica Grecia, dove si ingerivano erbe e funghi ritenuti capaci di aumentare le prestazioni

ni sportive. Con il recente uso degli stimolanti di sintesi (anfetamine, anabolizzanti, etc.), in breve il doping si è diffuso, in quanto moltissimi sportivi a tutti i livelli assumono sostanze "dopanti". Questo comportamento oltre che eticamente scorretto risulta dannoso per la

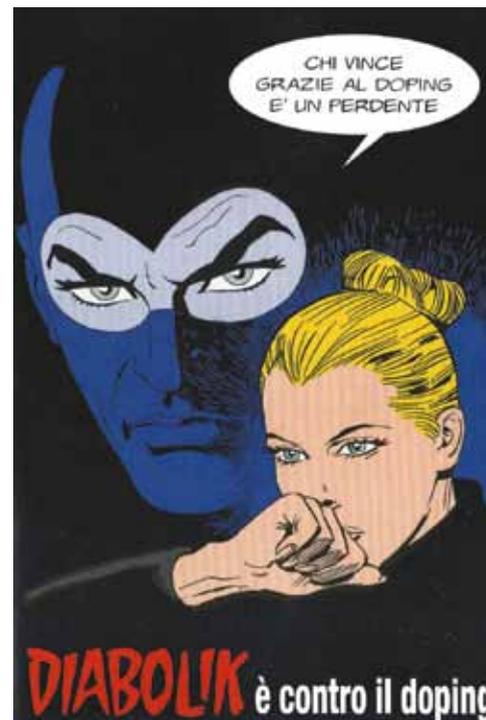
salute, dato che tali sostanze provocano gravi danni all'organismo.

Il celebre *Asterix*, nella sua storia "olimpica" creata dagli Autori francesi *Goscinny* e *Uderzo*, ha ben rappresentato la presenza di sostanze dopanti già nell'antichità. In Italia *Diabolik*, l'eroe nero creato nel 1962 dalle sorelle *Angela* e *Luciana Giussani*, non solo ha affrontato in alcune sue storie il tema del doping, ma ha anche sostenuto una campagna educativa contro di esso.

A SINISTRA: tavola da *Asterix aux Jeux olympiques*, 1968, testi di René Goscinny, disegni di Albert Uderzo.
© Dargaud



SOTTO: immagine della campagna di *Diabolik* contro il doping.
© Astorina





Il moderno **divismo** è nato in ambito cinematografico, dato che attori e attrici per primi colpirono a tal punto l'immaginazione delle persone da diventare quasi degli idoli, e comunque dei modelli da seguire. Da alcuni decenni il fenomeno del divismo riguarda anche il mondo dello sport, in particolare quelle discipline che garantiscono maggiore fama e maggiori guadagni agli atleti. Sentirsi divi, avere l'ammirazione di tutti, può talvolta dare alla testa, e portare a parlare a sproposito, a fare bravate che servono solo da cattivo esempio per i propri *aficionados*. E' evidente che tutto dipende dal senso di responsabilità del singolo atleta divenuto divo. In alcuni casi tra l'altro la grande notorietà degli sportivi può risultare anche utile: quando difatti i campioni accettano di diventare gratuitamente testimonial per campagne di promozione sociale e di patrocinare cause benefiche il divismo svela i suoi lati positivi.

Davide Toffolo nel suo romanzo a fumetti *Carnera. La montagna che cammina* del 2006 ha ben rappresentato, con il suo segno espressivo sorretto da un abile uso delle retinature, la condizione dell'atleta che, come il pugile Primo Carnera peraltro di carattere assai riservato, si trovi improvvisamente ad avere un'enorme popolarità.

A SINISTRA: tavola da Carnera. *La montagna che cammina*, 2006, di Davide Toffolo.

© Coconino Press

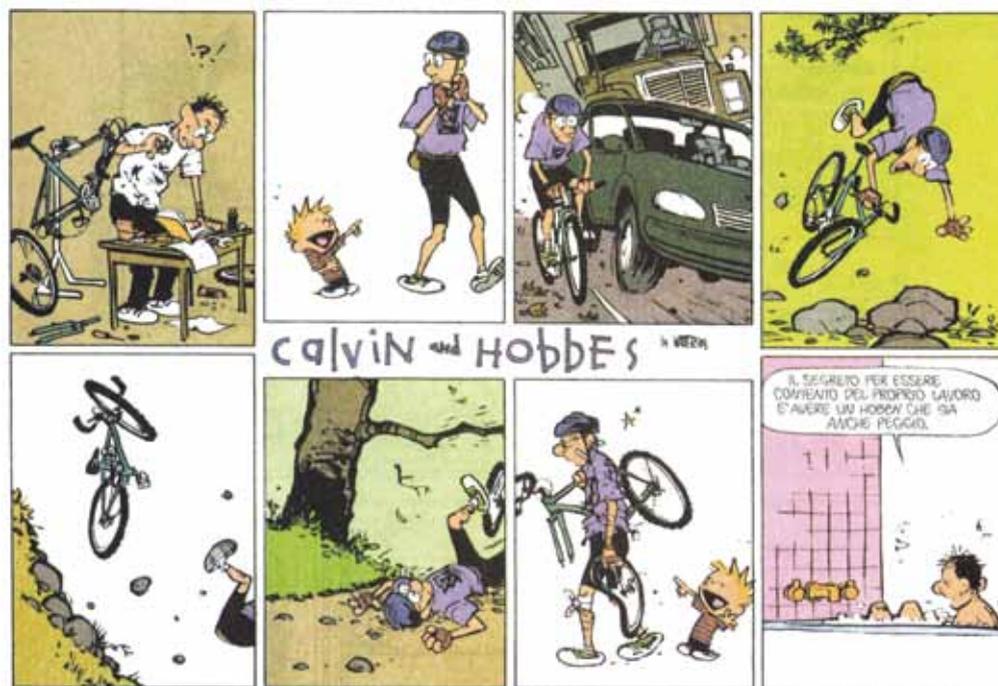


SOPRA: vignetta da Bobby Gol, testi di Paolo Facchinetti, disegni di Paolo Ongaro.
© Arnoldo Mondadori

Sebbene l'attività sportiva sia certamente da consigliare, bisogna stare ben attenti a non farsi prendere da facili entusiasmi e dedicarsi ad essa senza le necessarie cautele. Vi sono infatti molti rischi legati all'improvvisazione, a partire da quello di non tener conto delle proprie reali condizioni di salute: è bene ricordare quindi che solo il medico può certificare l'idoneità a svolgere l'attività sportiva, e questa deve essere seguita da periodici controlli. Nemmeno si può trascurare che alcuni sport, giustamente definiti estremi, richiedono una particolare prestanza atletica e un addestramento preliminare allo scopo di evitare, a chi si affida all'improvvisa-

zione, gravissimi incidenti. Purtroppo nessuno sport è del tutto al riparo da infortuni, ma alcune discipline hanno avuto finora un maggior numero di incidenti, talora anche mortali, per gli atleti che le praticano.

Calvin & Hobbes è una striscia umoristica di culto creata nel 1985 dalla statunitense *Bill Watterson*. Il padre del bambino protagonista della serie ha l'hobby del ciclismo, che pratica però con troppa faciloneria esponendosi a rischi di vario genere. Più seria è invece, nella storia di *Bobby Gol* disegnata da *Paolo Ongaro* su testi di *Paolo Facchinetti*, la situazione dell'atleta che subisce un grave infortunio di gioco



A DESTRA: tavola di Calvin and Hobbes, 1985, di Bill Watterson.
© Universal Press Syndicate / Panini Comics

Lo sport non può sfuggire ai problemi socio-politici del nostro tempo. Le guerre, se devastanti come quelle mondiali, bloccano di fatto le attività sportive. Inoltre la grande rilevanza mediatica assunta dagli eventi sportivi fa sì talora che essi diventino occasione per azioni dimostrative da parte di fazioni estremistiche. L'esempio più tragico si è avuto a Monaco nel 1972, quando l'attacco di terroristi palestinesi al villaggio olimpico israeliano provocò un'autentica strage. Altro spiacevole evento più volte accaduto è il boicottaggio: in segno di protesta contro uno Stato non si mandano i propri atleti a gareggiare sul suo territorio. Così, dopo

l'invasione sovietica dell'Afghanistan, gli Usa e altri Paesi occidentali non mandarono propri atleti alle Olimpiadi di Mosca nel 1980, e i sovietici a loro volta disertarono i giochi olimpici di Los Angeles 1984.

Le guerre e lo sport sono da sempre incompatibili nello spirito e nei fatti. Enzo Biagi nel suo *La storia dei popoli a fumetti* ha affidato alla maestria di Aldo Capitano il compito di rappresentare il dramma del secondo conflitto mondiale, in una tavola congegnata in maniera assai mossa e separata in due dall'aereo che, gettando la prima bomba atomica su Hiroshima, segna anche una tragica cesura nella storia umana. Paolo Ongaro

invece con due tavole, lineari e ben scandite, documenta il tragico attacco terroristico contro gli atleti israeliani a Monaco 1972.



SOPRA: tavola da *La storia dei popoli a fumetti*, 2001, testi di Enzo Biagi, disegni di Aldo Capitano. © Arnoldo Mondadori



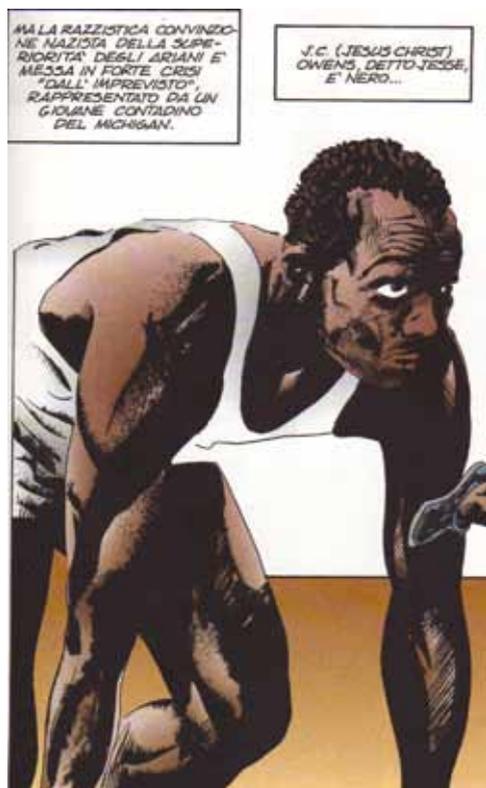
A SINISTRA: tavole da *La storia delle Olimpiadi a fumetti*, 1996, di Paolo Ongaro. © Ongaro

Gli sviluppi delle conoscenze scientifiche hanno permesso di dimostrare che tra gli uomini non esistono differenti razze, perché le caratteristiche cromosomiche sono simili per oltre il 99% dei caratteri in tutti i gruppi umani, mentre le differenze riguardano solo aspetti marginali. Eppure una delle piaghe della storia umana, purtroppo non ancora risolta, è il razzismo. Contro questa mentalità retriva un ruolo molto efficace ha svolto lo spirito olimpico: esso prevede infatti che tutti gli atleti si sentano profondamente uniti e gareggino senza pregiudizi, nel pieno rispetto del colore della pelle, della

cultura e della religione di ciascuno. Momenti emblematici in tal senso si sono avuti alle Olimpiadi di Berlino del 1936, quando l'atleta di colore Jesse Owens vinse varie gare proprio di fronte a Hitler, assertore di teorie razziste, e a Messico 1968, teatro di proteste degli atleti neri statunitensi contro le discriminazioni allora esistenti nel loro Paese.

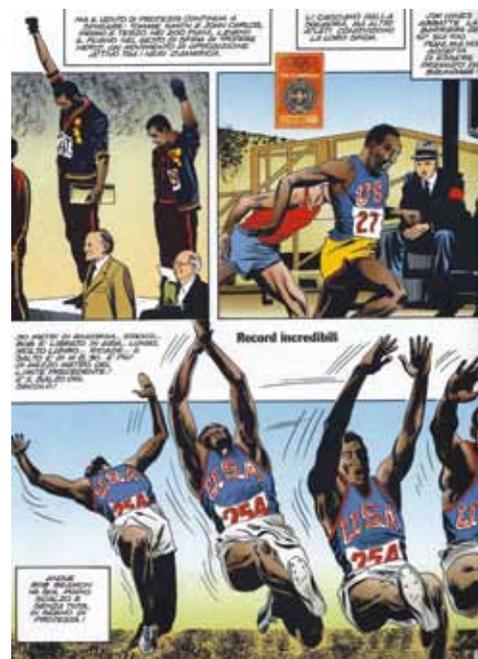
Anche nel fumetto l'impresa sportiva e umana di Jesse Owens, per molti versi emblematica, è stata efficacemente rappresentata, come nella breve storia *L'atleta che sconfisse Hitler*, disegnata con la consueta maestria da *Attilio Micheluzzi* su sceneggiatura di *Franco Manocchia*.

Paolo Ongaro ha illustrato le proteste contro il razzismo degli atleti di colore statunitensi alle olimpiadi di Città del Messico nel 1968, mettendone spesso in primo piano le eccellenti prestazioni sportive.



SOPRA: vignetta da *L'atleta che sconfisse Hitler*, in *Corriere dei Ragazzi* n. 16 1973, testi di Franco Manocchia, disegni di Attilio Micheluzzi.

© Corriere della Sera



AI LATI: vignetta e tavola da *La storia delle Olimpiadi a fumetti*, 1996, di Paolo Ongaro.

© Ongaro



SOPRA: striscia da Peanuts di Charles M. Schulz, dedicata alle sfortunate imprese dell'allenatore di baseball Charlie Brown.
© United Features Syndicate

L'attività sportiva sfocia naturalmente nella gara, nel confronto con altri competitori. E nello sport come nella vita risulta assai difficile accettare le sconfitte. Ma forse questa serenità nell'accettare i risultati, insieme all'acquisita consapevolezza dei propri limiti, costituisce la più vera morale della favola sportiva.

Lo sportivo deve tenersi in allenamento con la ginnastica spontaneamente e non per imposizione, come capita al piccolo Spirù realizzato da Tome e Janry. Altrettanto importante è trovare gioia nelle gare a prescindere dal loro esito come conferma la tavola disneyana della pagina seguente. Nel mondo dei fumetti nessuno meglio di Charlie Brown può illustrare questo spirito: per lui il baseball infatti è meno un gioco che un destino di continue, beffarde sconfitte. Il suo impegno suscita tenerezza, la sua lucidità di giudizio stupisce, la sua cocciutaggine nel provarci deve far riflettere.

SOTTO: strisce da Spirù, testi di Tome (Philippe Vandeveld), disegni di Janry.
© Editions Dupuis / Panini Comics



PAGINA SEGUENTE: tavola da Paperopoli alle Olimpiadi.
© The Walt Disney Company Italia



Sport in progress

Nelle pagine che seguono sono documentate le conferenze previste dal programma de “I fumetti e lo sport”.

29 marzo
Coverciano, Museo del Calcio

Sport, disabili e fumetto

Relatori:

Massimo Fratini, Componente Giunta
Coni Firenze

Giovanni Russo, Coordinatore Lucca
Comics

Paolo Ongaro, Disegnatore

Enzo Linari, Curatore mostra
I fumetti e lo sport

Alfio Spina, Consigliere Po.Ha.Fi e
Consigliere Naz. CIP

Adriana Balzarini, Esperta in sistemi
educativi sport e disabili

“Che io possa vincere, ma se non riuscissi, che io possa tentare con tutte le mie forze”. E’ la frase pronunciata da *Eunice Kennedy Shiver* a Chicago, ai primi giochi internazionali Special Olympics nel 1968, e che è entrata a far parte del rituale che ne apre ogni manifestazione. Una dichiarazione di eticità, di correttezza che contiene in sé il senso più profondo dello sport, legato qui anche al tema della disabilità. Lo sport infatti da alcuni decenni – il primo centro in cui persone affette da paralisi spinale potevano cimentarsi in varie discipline fu aperto non lontano da Londra nel 1944 – ha aperto le porte anche a persone diversamente abili. Si è rico-

nosciuta difatti l’importanza dell’attività fisica nella riabilitazione o cura di alcune patologie, nonché del supporto psicologico offerto dalle motivazioni sportive. Da tale sinergia è nato un universo, quello delle Paralimpiadi e degli sport per i diversamente abili, a cui anche il fumetto si è talora avvicinato. La letteratura disegnata è spesso il mezzo migliore per cogliere e fissare le infinite sfaccettature e i risvolti psicologici di questo mondo, come ad esempio nell’ultima opera di *Takehiko Inoue*, *Real*, incentrata sulla vita di un giocatore di basket dove il tema dell’handicap viene trattato nella sua totalità.



A DESTRA: Fino Fini, direttore del Museo del Calcio di Coverciano, saluta i relatori

Sport e disabilità

Adriana Balzarini

Esperta in sistemi educativi sport e disabili

Consulente Fiomas

Le persone disabili hanno gli stessi diritti fondamentali degli altri cittadini. Il primo articolo della Dichiarazione Universale sui Diritti Umani afferma: “Tutti gli esseri umani nascono liberi ed eguali in dignità e diritti”.

I disabili rivendicano le stesse opportunità di accesso alle risorse sociali come: l'assistenza sanitaria, l'educazione scolastica e professionale, la formazione, il lavoro, l'uso dei beni di consumo, le nuove tecnologie, i servizi sociali, lo **sport e il tempo libero**, (Dichiarazione di Madrid, 2003). Da tempo, infatti, i disabili affermano che il diritto a poter usufruire del Tempo Libero appartiene a tutti. Quando il Tempo Libero si trasforma in un Tempo Vuoto provoca un forte senso di frustrazione e impotenza! L'attività motoria per loro non deve essere legata solo ad interventi di riabilitazione. Lo Sport per loro è nato come terapia per la riabilitazione e recupero delle lesioni gravi ed ha impiegato anni per spogliarsi di pietismo. Il desiderio di pratica e competizione sportiva nelle persone colpite da disabilità è forte; l'incontro, la convivenza e la condivisione tra più persone praticanti la stessa disciplina sportiva, li ha portati ad una facilitazione di rapporti di amici-

zia, una maggiore socializzazione difficilmente realizzabile senza l'evento sportivo; nel mondo dello sport sono arrivati ad imporre i loro atleti e le loro “imprese” anche nei “media”.

Ho vissuto alle Paralimpiadi Torino 2006 un'esperienza personale carica di forti emozioni sportive ed umane che non avevo mai provato prima nella mia vita. Vivere tante ore vicino a persone diversamente abili mi ha dato modo di riflettere sulla sofferenza e sulla tenacia di ciascuno di loro. Ho ricevuto “lezioni” che mai avrei potuto immaginare, ho potuto “respirare la combattività e lo spirito” di chi vive una disabilità che è fatta di fermezza, volontà, intuito, consapevolezza, fede e saggezza difficilmente riscontrabile fra gli altri sportivi. Loro mi hanno fatto comprendere il senso autentico della parola sport, quello “sport puro” di cui tutti parlano ma che forse pochi hanno veramente voglia di praticare, dello sport gestito con una miscela di sofferenza e gioia che entra nelle vene come la dinamite, del gesto sportivo che non ha paura di essere presentato e testimoniato. Questi atleti vivono dignitosamente giorno per giorno trasformando la loro condizione in una sfida sportiva gioiosa e consapevole. Far

conoscere alle nuove generazioni “la loro attività” vuol dire metterli di fronte al senso vero che lo sport deve trasmettere che è innanzitutto riscatto e trasmissione della cultura della solidarietà e dell'amore verso l'altro.

Ecco perché Fiomas ritiene necessario organizzare un corso di formazione per esperti turistici-sportivi con competenze specifiche nel campo dell'educazione motoria adattata, creando una solida preparazione finalizzata alla progettazione, alla conduzione e alla gestione di appropriati programmi di attività motoria-turistica-sportiva indirizzati alla promozione, al mantenimento e allo sviluppo dello stato di salute e del benessere individuale.

Diplomata I.S.E.F. **Adriana Balzarini** è insegnante dal 1976. Specializzata nel sostegno per portatori di handicap possiede un'alta qualificazione M.P.I. per la programmazione e conduzione di tirocini psico-pedagogici a favore dell'inserimento nel mondo del lavoro. È stata responsabile di vari progetti a livello regionale e nazionale.

5 aprile
Certaldo, Centro Giovani

La legalità nello sport

Relatori:

Andrea Campinoti, Sindaco di
Certaldo, Presidente nazionale di
Avviso pubblico

Riccardo Di Falco – Consulente
giuridico Coni

Leonardo Ferrara, Ordinario di Diritto
Amministrativo Università di Firenze

Renato Genovese, Direttore di Lucca
Comics and Games

Enzo Linari, curatore mostra
I fumetti e lo sport

Ivo Pulcini – Cardiologo, direttore
sanitario SS Lazio

Riccardo Pieruccini, Disegnatore

Coordinatore:
Paolo Ignesti, Presidente Coni
Provinciale Firenze

Molti, frastornati da recenti fatti di cronaca e da una interminabile serie di scandali, sono oggi spinti a guardare con una certa diffidenza all'universo sportivo.

Viceversa lo sport non solo ha nella propria tradizione fulgidi esempi di probità e di fair play, ma semplicemente non potrebbe esistere senza una ferrea autodisciplina da parte degli atleti negli allenamenti e nello stile di vita, e ancor più senza il rispetto delle regole del gioco e di coloro – arbitri, giudici, tribunali sportivi – che tali regole devono far rispettare.

Era pertanto di grande attualità una riflessione sul ruolo fondamentale che lo sport ha, e che deve al più presto saper riconquistare nella con-

siderazione di tutti, non solo per il benessere fisico dei praticanti ma anche per la formazione delle coscienze dei cittadini.

L'incontro di Certaldo ha costituito quindi per giuristi e esperti del settore un' importante occasione per chiarire il concetto di legalità, e per vederne le applicazioni concrete nei vari aspetti dell'attività sportiva sia dilettantistica sia professionistica.

L'adesione all'incontro del Sindaco di Certaldo Andrea Campinoti, Presidente dell'Associazione di Comuni Avviso Pubblico contro le mafie, ha ricordato inoltre che la pratica di uno sport pulito è un valore che può dare frutti in ogni aspetto della vita civile.



SOPRA: un momento della conferenza a Certaldo – Foto Matteo Benedetti

Sport e diritto: ovvero degli incerti confini tra Stato e società

Leonardo Ferrara

Ordinario di Diritto Amministrativo Università di Firenze

1. Premessa

Il *motivo occasionale* del convegno è rappresentato dalla pubblicazione del libro di Manfredi e di quello di Goisis, ma l'*occasione* di questi importanti contributi al diritto dello sport è a sua volta rappresentato dall'emanazione della legge n. 280 del 2003, di conversione del decreto legge c.d. salva calcio o salva giustizia sportiva (a sua volta *occasionato* dal secondo caso Catania): ragionare di questa legge vuol dire discutere dei due volumi, perché essi corrispondono agli studi non solo più recenti ma anche più ampi, approfonditi e finemente argomentati in ordine ai rapporti tra giustizia statale e giustizia sportiva, almeno in ambito giuspubblicistico; significa altresì discutere dei due volumi per un motivo molto meno contingente, per spiegare il quale dovrò però fare una breve premessa.

Se guardo la platea, alquanto composita, vedo la migliore accademia, ma anche molti avvocati, i quali, per quanto brillanti e talentuosi, dubito possano avere tutti una conoscenza specifica del fenomeno sportivo dal punto di vista del diritto: e allora, piuttosto che addentrarsi in un'analisi tecnica della l. 280, così come potrei senz'altro fare, può essere opportuno andare

alla ricerca del terreno in cui il rapporto tra sport e diritto perde la sua specificità, incontrandosi con altri fenomeni in ipotesi più noti: questo terreno è il luogo del confronto tra Stato e società.

Se si concorda con questa prospettiva, diventa evidente perché i volumi in questione sono tanto significativi: perché vanno al cuore dei problemi, compiendo scelte nette sul versante ideologico e teorico-generale, che poi è il *compito*, sempre più raramente assolto, della dottrina (un *compito*, tra l'altro, svolto dagli autori con coerenza, dove la coerenza, come ricordava Merlini pochi giorni fa alla presentazione degli *Scritti giuridici* di Andrea Orsi Battaglini, è la prova della scientificità).

2. Il problema di fondo

Partiamo però dai problemi che sono sul tappeto, nella loro dimensione di stretto diritto positivo: il problema più grave, che è anche quello sul quale fondamentalmente mi intratterrò, concerne l'individuazione (dei margini) della giurisdizione statale.

A questo proposito l'art. 1, comma 2, l. 280/2003 prevede che "i rapporti tra l'ordi-



Paladino della giustizia, difensore della legge e formidabile raddrizzatorti è il ranger Tex Willer, qui disegnato da Galep (Aurelio Galleppini).

© Sergio Bonelli Editore

namento sportivo e l'ordinamento della Repubblica sono regolati in base al principio di autonomia, salvi i casi di rilevanza per l'ordinamento giuridico della Repubblica di situazioni giuridiche soggettive connesse con l'ordinamento sportivo"¹.

La giurisdizione dello Stato presume, dunque, ed evidentemente, una situazione giuridica soggettiva rilevante per lo stesso Stato. Il legislatore, però, non si è fermato al principio, dal momento che ha voluto indicare le questioni sportive sulle quali la giurisdizione non arriva. L'art. 2, comma 1, l. 280/2003 dispone, infatti, che "è riservata all'ordinamento sportivo la disciplina delle questioni aventi ad oggetto: a) l'osservanza e l'applicazione delle norme regolamentari, organizzative e statutarie dell'ordinamento sportivo nazionale e delle sue articolazioni al fine di garantire il corretto svolgimento delle attività sportive; b) i comportamenti rilevanti sul piano disciplinare e l'irrogazione ed applicazione delle relative sanzioni disciplinari sportive"².

Dietro al rapporto tra le due disposizioni sta il rapporto tra ordinamento statale e ordinamento sportivo, ma al fondo delle relative questioni ve ne è una di carattere generalissimo: quella, per dirla con Rouland, dei "confini del diritto"³, dei confini tra diritto e non-diritto. Non-diritto, in un duplice senso:

a) ciò che può anche essere regola ma non norma giuridica, aggiungiamo, se volete, statale;

b) (ed è questo il senso più forte) ciò che può anche essere *oggetto* di una regola, ma non può essere oggetto di una norma giuridica.

Il problema è innanzitutto filosofico. Tra i tanti filosofi che si possono chiamare in causa, per non andare tanto indietro nel tempo (e rimanere invece nell'anno in cui scriveva Rou-

land), si può citare Schauer⁴: "le regole regolative invadono molti degli spazi della nostra esistenza, ed è pertanto un vero e proprio errore presumerne la pertinenza esclusiva a quella sfera della nostra esistenza che chiamiamo il diritto".

3. *La risposta della giurisprudenza*

Rimaniamo tuttavia ancora in ambientazione giuridica e vediamo intanto la risposta della giurisprudenza alla questione positiva dalla quale siamo partiti.

Il giudice (amministrativo – in particolare di primo grado –) ha per lo più⁵ letto l'art. 2 "unitamente" all'art. 1, ammettendo conseguentemente la potenziale sussistenza (e la concreta ricorrenza in circostanze determinate) di situazioni giuridiche soggettive anche nelle materie *riservate*; ha, cioè, dato una lettura della riserva costituzionalmente orientata, sul presupposto che l'art. 2, autonomamente considerato, potesse arrecare *vulnus* ai diritti del singolo nelle formazioni sociali, dal punto di vista del loro accesso alla tutela giurisdizionale ai sensi dell'art. 24 Cost.⁶.

Sono state, pertanto, ritenute *rilevanti* non solo la mancata ammissione a campionati professionistici (in particolare, di calcio)⁷, ma anche sanzioni disciplinari, quali, ad esempio, la sospensione di un allenatore di una scuderia di cavalli, che aveva dopato un cavallo di cui in gara era stato anche il conducente⁸. Si consideri, inoltre, che tra le sanzioni disciplinari rilevanti sono comprese quelle implicanti un giudizio di disvalore in ordine alla personalità del soggetto⁹.

D'altra parte, come implicitamente già detto, la giurisprudenza riconosce che possano esservi questioni irrilevanti per lo Stato (non aggiungo altro per non invadere il territorio del

relatore che mi segue, il quale per l'appunto si occuperà dell'esperienza del giudice amministrativo nelle controversie sportive).

4. *La risposta della dottrina*

Veniamo adesso ai nostri Autori. Manfredi¹⁰ ritiene che l'art. 2 sia viziato di illegittimità costituzionale, escludendo la possibilità di una interpretazione adeguatrice, alla stregua della chiara intenzione del legislatore (di bloccare ogni intervento del giudice sulle questioni riservate). Il richiamo alla *voluntas legis* non appare però argomento decisivo: alla base dell'anzidetta esclusione vi è, come anticipato, un'altra e più profonda ragione. Il fatto è che, stando a quest'Autore, *tutto* (tutto l'ordinamento sportivo) è rilevante (dal punto di vista dello Stato): anche le norme tecnico-sportive (le regole del giuoco) fondano situazioni giuridiche soggettive, perché sono riconducibili al novero delle fonti del diritto o alla categoria del contratto (secondo che si segua una ricostruzione pubblicistica o viceversa privatistica dell'associazionismo sportivo). Ne consegue che la riserva non può essere *interpretata*, dal momento che è insostenibile (dal punto di vista costituzionale) alla radice.

Anche Goisis¹¹ parte dal presupposto che tutto sia rilevante, e in particolare lo sia in termini pubblicistici, tanto da vedere nell'applicazione delle norme tecnico-sportive sempre e soltanto dei (l'emanazione di) provvedimenti amministrativi; diversamente da Manfredi, questa dottrina ritiene, però, che dove non può arrivare il giudice amministrativo (in ragione della riserva) arrivi comunque il giudice sportivo, costituente a sua volta un giudice amministrativo speciale, preesistente alla Carta costituzionale, con la conseguenza di negare ogni attentato alla tutela giurisdizionale.



Altro tutore della legge è l'ispettore Ginko, il grande avversario di Diabolik, disegni di Giovanni Fregghieri, Brenno Fiumali, Franco Paludetti.
© Astorina

Per completezza va anche ricordata la posizione di chi¹² respinge ancora la questione di costituzionalità, ma su premesse opposte¹³. Infatti, non solo viene criticata apertamente la soluzione interpretativa sistematica e adeguatrice della giurisprudenza, sulla base della lettera, ritenuta univoca, della legge, ma si esclude pure ogni *vulnus*, in applicazione (di una certa interpretazione¹⁴) della teoria della pluralità degli ordinamenti giuridici, nonché in ragione del riconoscimento legislativo dell'“autonomia” di quello sportivo (art. 1, commi 1 e 2, l. 280/2003, citato).

5. Un po' di abbecedario filosofico-politico

Dietro queste diversità di posizione, come è evidente e come sin dagli inizi detto, non vi sono mere differenze esegetico-interpretative: vi sono profonde diversità filosofiche o ideologico-culturali circa il rapporto tra lo Stato, la società e (aggiungiamo) l'individuo.

Piuttosto che prendere posizione, anche se non mancherò di segnalare le affinità e le distanze personali, mi preme chiarire queste premesse teorico-ideali: il che, come sempre agli inizi suggerito, per un verso ci allontana dal diritto dello sport, ma per altro ci riavvicina al diritto *tout court*.

Converrà fare in via preliminare un sintetico richiamo concettuale.

Varrà, ad esempio, la pena di ricordare in ordine al rapporto Stato-società, che la nostra Costituzione si ispira al principio pluralistico (sto parlando di quello sociale, non di quello territoriale), ma che il pensiero filosofico conosce almeno tre modi di intendere tale principio¹⁵: vi è il socialismo pluralistico inglese di Hobson, di Cole o del giovane Laski (secondo il quale l'individuo ha soli diritti e un unico dovere: quello permanente di ribellione; mi piace

ricordarlo perché il diritto di ribellione è il *leit Motiv*, non sviluppato fino in fondo peraltro, del recente volume di Angiolini¹⁶); vi è il pluralismo della dottrina cristiano-sociale; vi è il pluralismo liberal-democratico di Tocqueville, di Bentley o, tra i contemporanei, di Dahl. La Costituzione italiana, che come è arcinoto è il frutto del compromesso tra la tradizione liberale, quella cattolica e quella socialista¹⁷, si ritiene conservi una buona dose di “doppiezza” (l'espressione è di Berti¹⁸). Si suole ricavare, in particolare dalla lettura combinata degli artt. 2 e 5 Cost., sia una visione conflittuale della società sia una visione organicistica della medesima. Dalla prima di queste visioni deriva una separazione tra lo Stato e la società, dalla seconda una integrazione¹⁹.

Non sarà inopportuno nemmeno rammentare che dello Stato si danno (si usano dare) due accezioni (seppure non ne mancano critiche): quella di Stato-persona (in qualche misura equivalente a quelle di Stato-apparato e di Stato-governo) e quella di Stato-ordinamento²⁰. Risulterà allora chiaro che innanzi si è ragionato di separazione e integrazione rispetto alla prima accezione.

Sarà nondimeno il caso di ricordare che pure del rapporto tra individuo e Stato corrono più interpretazioni, se è vero che la nozione di individuo è di matrice liberale²¹ e se è altrettanto vero che il liberalismo contiene in sé vistose “contraddizioni”²², mentre di esso si conoscono, volendo massimamente semplificare, non meno di due versioni²³: una (appunto) individualistico-libertaria (basti citare Humboldt e Mill) e una autoritaria o totalitaria. Nel primo caso, potremmo dire in modo alquanto rozzo, l'individuo è un concetto fondante e l'interesse pubblico o statale può essere solo la risultante di una somma di interessi individuali; nel secondo caso è la collet-

tività, o lo Stato, che assume un significato orientativo e totalizzante, cosicché l'interesse dell'individuo è necessariamente subordinato a quello collettivo (pubblico o statale), vivendo, pertanto, il singolo della luce riflessa del tutto (essendo cioè l'individuo tutelato nella sola misura in cui il suo interesse coincide con l'interesse assunto come generale)²⁴.

6. *L'ispirazione della dottrina (e qualche valutazione in proposito): in particolare, la posizione di Manfredi*

E' possibile adesso tornare alle posizioni dottrinali, di cui prima si è detto.

Quanto alla dottrina da ultimo ricordata (Paolantonio) possiamo limitarci, almeno in questa sede, a osservare che essa assume che l'autonomia dei gruppi sportivi possa essere diversa da quella di ogni altra formazione sociale: in questo modo si avalla il c.d. primato dell'ordinamento sportivo, in sintonia a quella pretesa di immunità, sovente accampata dalle organizzazioni dello sport, nazionali e internazionali.

Agli antipodi la posizione di Manfredi. Questi sembra essere sollecitato dalla lezione di Bobbio, secondo cui "l'aspetto negativo del pluralismo [...] consiste [...] nella prepotenza del gruppo sull'individuo"²⁵. Mosso, dunque, dall'intento di garantire la libertà individuale all'interno delle formazioni sociali, l'Autore trova nell'art. 2 Cost. l'architettura su cui poggiare l'operazione di "integrazione" della società nello Stato, inteso qui (si badi bene) come Stato-ordinamento. Quest'operazione lascia sul campo (e qui è massima la consonanza con quanto ho avuto modo di sostenere qualche tempo fa²⁶) un cadavere, o, almeno, un moribondo: il concetto di ordinamento sportivo, il quale, costituendo un "doppio" dell'ordinamento statale, costituisce di quest'ultimo²⁷ anche il suo

volto demoniaco. Il fenomeno sportivo, nel momento in cui si costituisce (o si ricostruisce) a "immagine e somiglianza" dell'ordinamento statale²⁸ si fa presuntuoso (come Lucifero o come l'uomo nella sua condizione adamitica ripudiato dal Creatore); disconosce la primazia dello Stato; accampa extraterritorialità; diventa "pericoloso"²⁹; proseguendo nella suggestione letteraria sul tema del doppio, si trasforma in Mr. Hide³⁰ o in William Wilson³¹. Clarich, ragionando a partire dalla sentenza comunitaria Bosnam (alla quale oggi si potrebbe aggiungere almeno quella Meca-Medina), aveva meno teatralmente parlato di "tramonto degli ordinamenti giuridici sportivi"³².

Dissentito però da Manfredi in un punto, tutt'altro che secondario: non credo che per integrare l'ordinamento sportivo (dovrei dire il fenomeno sportivo organizzato, ma l'espressione è entrata nel linguaggio corrente e ne fa uso anche il legislatore costituzionale³³) nell'ordinamento generale, per assoggettare il primo "ai valori espressi dall'ordinamento giuridico italiano comunitario"³⁴, occorra trasformare ogni regola sportiva in norma giuridica (negoziale o statale che sia). Ritengo, infatti, che il diritto non possa sequestrare ogni campo di vita, *giuridificando* ogni angolo in cui l'uomo si muove nella società. E del resto il riconoscimento di un ambito, pur storicamente variabile, di irrilevanza giuridica ricorre anche nel codice civile (art. 1322, comma 2). Non penso, insomma, che corrisponda a una norma di diritto la regola che fissa la dimensione del campo da tennis o l'altezza della rete. E lo potrebbe forse essere il *fair play*, fondamentale regola di principio nel mondo sportivo, così come lo è il corrispondente statale della buona fede? Sarà mai (direttamente - chiarirò tra poco l'avverbio -) risarcibile il mancato gesto dell'avversario di aiutare a

rizzarmi dopo uno scontro fisico? O la mancata stretta di mano a fine partita? Francamente ne dubito.

Ma è lo stesso liberalismo che ispira Manfredi che in un certo senso me ne fa dubitare. Si deve a questo proposito considerare che la "generica sfera di liceità" (a cui non corrispondono situazioni giuridiche soggettive) è la madre di tutte le libertà, il bacino da cui attingere ogni diritto fondamentale: le attività lecite hanno, infatti, assunto storicamente garanzia costituzionale solo "ove sorgesse controversia intorno ad esse", così come ci ha ricordato molti anni or sono Amato³⁵.

Tutto questo, però, non significa, come ho suggerito tante altre volte, che dalla violazione della regola sulle dimensioni del campo da tennis non possa in alcun modo sorgere un diritto azionabile: purché si distinguano i piani della rilevanza giuridica. Una cosa, infatti, sono le regole tecnico-sportive, comprese le dimensioni del campo da tennis, che appaiono irrilevanti dal punto di vista del diritto (statale), cosa differente i comportamenti trasgressivi di tali regole, integranti (eventualmente) a loro volta la violazione di *altre* norme, queste sì direttamente rilevanti, in quanto appartenenti all'ordinamento dello Stato (la frode sportiva, l'affidamento, le lesioni, l'illecito aquilano, e via dicendo).

7. *(Segue) la posizione di Goisis*

Veniamo al libro di Goisis, il quale, oltre ai pregi indicati agli inizi, ne ha uno specifico: quello di essere documentatissimo, un vero pozzo di informazioni: sulla legislazione, sugli statuti federali, sulla giurisprudenza, sulla dottrina, giuridica ed economica, su tutto quanto possa interessare il fenomeno sportivo.

Ebbene, in Goisis l'abbattimento della separazione dell'ordinamento sportivo avviene

attraverso la riconduzione della società intera non solo sotto lo Stato-ordinamento, come in Manfredi, ma anche sotto lo Stato-persona. Le due nozioni di Stato-comunità e di Stato-apparato, pertanto, si sovrappongono, adottando una soluzione al tempo stesso pangiurista e panpubblicistica.

La nozione di ordinamento sportivo conserva vitalità in una funzione (evidentemente) diversa da quella fondativa della immunità giurisdizionale: resta in piedi quale veicolo della specialità. In giuoco, come ha opportunamente messo in chiaro Clarich³⁶, non è, dunque, la tradizione dell'ordinamento particolare, ma quella dell'ordinamento sezionale.

La pervasività dell'interesse pubblico nella sistemazione del fenomeno sportivo alloca l'autore nell'ambito del pensiero organicistico: non si tratta, però, del filone di matrice cristiano-sociale, ma di quello discendente dalla dottrina pubblicistica italiana ottocentesca (tributaria a sua volta di quella tedesca)³⁷, che sopravvive in virtù di quel "principio di continuità" su cui ancora Berti ha lasciato indimenticate pagine³⁸.

Al di là dei ragionamenti di diritto positivo, spesso, se non sempre, opinabili, c'è nel libro in questione un suggestivo argomento a favore della costruzione pubblicistica dell'attività federale (degli atti delle federazioni sportive): la situazione monopolistica, di fatto e di diritto, in cui versa l'organizzazione sportiva italiana (e non solo italiana). E' frutto di sano realismo (oltre che di una intrigante argomentazione interdisciplinare³⁹) osservare che costruzione pubblicistica e monopolio vanno a braccetto: lo sport di Stato è, non può essere che, uno solo, così come la religione di Stato, osservo di sfuggita. E' proprio il monopolio, l'ufficialità, il punto in cui si incontrano e si supportano vicendevolmente, scambiandosi vantaggi, lo

sport (e come detto non solo quello) e lo Stato, a loro volta dunque a braccetto.

E' fin troppo evidente che a me questo Stato non piace, perché in esso non hanno posto l'individuo, la diversità, le minoranze, la concorrenza⁴⁰. Parimenti evidente è che io preferirei lasciare al prestigio delle organismi sportivi in competizione tra loro la dinamica di selezione del risultato sportivo per così dire assoluto⁴¹.

Non so se ho soddisfatto le vostre aspettative; vi confesso che in questi giorni sono stato sopraffatto dalle idee per la presentazione a Torino di un altro libro, a me sommamente caro: *Alla ricerca dello Stato di diritto* di Andrea Orsi Battaglini. Spero, comunque, di avere assolto anche io il *compito*, che era in questo caso da svolgere; seppure meritandomi, diversamente da Goisis e da Manfredi, solo il voto della sufficienza.

* Relazione introduttiva al Convegno "I rapporti tra giustizia statale e giustizia sportiva", svoltosi al Museo del Calcio di Firenze il 4 febbraio 2008, in occasione del quale sono stati presentati i volumi di G. Manfredi, *Pluralità degli ordinamenti e tutela giurisdizionale*, Giappichelli, 2007, e di F. Goisis, *La giustizia sportiva tra funzione amministrativa e arbitrato*, Giuffrè, 2007.

Note

1. Il comma 1 recita: "la Repubblica riconosce e favorisce l'autonomia dell'ordinamento sportivo nazionale, quale articolazione dell'ordinamento sportivo internazionale facente capo al Comitato Olimpico Internazionale".
2. Si consideri anche l'art. 3, comma 1, laddove si menzionano le controversie "riservat[e] agli organi di giustizia dell'ordinamento sportivo ai sensi dell'art. 2".
3. N. Rouland, *Aux confins du droit*, Paris, 1991.
4. F. Schauer, *Le regole del gioco*, Bologna, 2000, pp. 40-41 (ma l'edizione originale di *Playing by the rules* è del 1991).
5. Costituisce importante (ma, a mio avviso, agevolmente criticabile) eccezione Cons. giust. amm. 8 novembre 2007, n. 1048, sulla quale immagino vorrà intrattenersi il consigliere Fantini, prossimo relatore.
6. Tra le tante, oltre alla (più) nota decisione della VI sez. del Consiglio di Stato, 9 luglio 2004, n. 5025, si veda TAR Lazio, sez. III *ter*, 21 giugno 2007, n. 5645; TAR Lazio, sez. III *ter*, 12 aprile 2007, n. 1664; TAR Lazio, sez. III *ter*, 14 dicembre 2005, n. 13616; TAR Lazio, sez. III *ter*, 18 aprile 2005, n. 2801.
7. Fa (ancora) eccezione (ma il termine non sarebbe più corretto se il giudice di secondo grado dovesse consolidare questo indirizzo) C.S. 268/2007, che in ragione del principio di separazione tra ordinamenti ritiene che le procedure di ammissione delle squadre di calcio ai campionati professionistici siano sottratte alla giurisdizione dello Stato.
8. TAR Lazio, sez. III *ter*, 21 giugno 2007, n. 2989.
9. V. TAR Lazio, sez. III *ter*, 22 agosto 2006, n. 4666 (ordinanza); circa le ripercussioni sull'onorabilità del soggetto, v. altresì TAR Lazio, sez. III *ter*, 22 agosto 2006, n. 7331 (e le decisioni ivi richiamate).
10. G. Manfredi, *Pluralità degli ordinamenti e tutela giurisdizionale. I rapporti tra giustizia statale e giustizia sportiva*, Torino, 2007, pp. 254 ss. e p. 286.
11. F. Goisis, *La giustizia sportiva tra funzione amministrativa ed arbitrato*, Milano, 2007.
12. N. Paolantonio, *Ordinamento statale e ordinamento sportivo: spunti problematici*, in *Foro amm.*, T.A.R., 1007, pp. 1152 ss.

13. Secondo l'ordine di idee accolto di recente dalla citata sentenza del Cons. giust. amm. 1048/2007.

14. Quella più decisamente debitrice del pensiero di *W. Cesarini Sforza*, *La teoria degli ordinamenti giuridici e il diritto sportivo*, in *Riv. dir. sport.*, 1969, pp. 359 ss.

15. Li ricorda, di recente, *M. Dell'Utri*, *Potere e democrazia nei gruppi privati*, 2000, ma v. già N. Bobbio, *Pluralismo*, voce del Dizionario di Politica (diretto da N. Bobbio - N. Matteucci - G. Pasquino), Torino, 1983.

16. *V. Angiolini*, *Il diritto degli individui*, Torino, 2005.

17. Si veda, per tutti, *E. Cheli*, *Costituzione e sviluppo delle istituzioni in Italia*, Bologna, 1978.

18. *G. Berti*, *Diritto e Stato. Riflessioni sul cambiamento*, Padova, 1986.

19. In proposito, per tutti, *A. Orsi Battaglini*, *Le autonomie locali nell'ordinamento regionale*, Milano, 1974, pp. 136 e 138, nonché *Gli accordi sindacali nel pubblico impiego*, Milano, 1982, pp. 154-155.

Illustrava N. Bobbio, *Ma intendiamo la stessa cosa?*, in *Le ideologie e il potere in crisi*, Firenze, 1981, pp. 9 ss., che il pluralismo organicistico e funzionalistico “concepisce i vari enti disposti in un sistema gerarchico e finalistico, dove ogni parte riceve la propria collocazione nel tutto dalla funzione che vi svolge secondo il proprio ordine e grado”, mentre il pluralismo meccanicistico e conflittuale “li concepisce come in rapporto di conflitto fra loro, e considera il tutto come il risultato non mai definitivo di un equilibrio di forze che si scindono e si ricompongono di continuo”.

20. Si veda, tra altri, *P. Barile*, *Istituzioni di diritto pubblico*, Padova, 1978, pp. 9 ss., e già *C. Mortati*, *Istituzioni di diritto pubblico*, Padova, 1975, pp. 46 ss. *G. Berti*, *Diritto e Stato*, cit., critica la distinzione, poiché la ritiene essa stessa fonte di quella separazione tra Stato e società che egli respinge.

21. La nozione di individuo compare in Costituzione solo una volta (art. 32), così come quella di uomo (al singolare: art. 2; quella di uomini, al plurale, è utilizzata quattro volte: artt. 48, 51, 117 terzultimo comma, ancora 117 terzultimo comma); la nozione di persona, di cui si tende a riconoscere

la matrice cattolica, è usata in quattro disposizioni (artt. 3, 32, 111, 119); la nozione di cittadino in nove disposizioni (artt. 4, 16, 16, 26, 38, 52, 52, 84, XVIII; al plurale in ventuno disposizioni).

22. *U. Allegretti*, *Profilo di storia costituzionale italiana*, Bologna, 1989, p. 17.

23. In realtà molte di più: si veda *S. Maffettone*, *Fondamenti filosofici del liberalismo*, in *R. Dworkin - S. Maffettone*, *I fondamenti del liberalismo*, Roma-Bari, 1966, pp. 129-130.

24. Possono citarsi *Th. W. Adorno - M. Horkheimer*, *Dialettica dell'illuminismo*, Torino, 1966, secondo cui “l'unità del collettivo manipolato consiste nella negazione di ogni singolo”.

25. *N. Bobbio*, *Le risposte di Bobbio*, in *AA.VV.*, *Il pluralismo*, Roma, 1977, pp. 161 ss.

26. *L. Ferrara*, *L'ordinamento sportivo: meno e più della libertà privata*, in *Dir. pubbl.*, 2007, pp. 1 ss.

27. E non del potere, volendo ancora parafrasare Bobbio, oltre che Ritter.

28. L'espressione è di *V. Angiolini*, *Il diritto degli individui*, cit.

29. Sia consentito rinviare ancora a *L. Ferrara*, *L'ordinamento sportivo*, cit.

30. La nota creatura di R.L. Stevenson.

31. Il non meno celebre personaggio di E.A. Poe.

32. *M. Clarich*, *La sentenza Bosnam: verso il tramonto degli ordinamenti giuridici sportivi?*, in *Riv. dir. sportivo*, 1996, pp. 393 ss.

33. Nell'art. 117 a proposito delle competenze legislative regionali: oltretutto, dunque, in modo errato, così come ha chiarito la Conferenza delle Regioni del 15 novembre 2007, secondo cui “i contenuti della materia assegnata alla competenza legislativa concorrente delle Regioni [...] non riguardano propriamente l'ordinamento sportivo comunemente inteso, ma piuttosto lo sport in senso lato che ricomprende, a titolo esemplificativo, azioni ed interventi volti al benessere dei cittadini, alla diffusione della cultura della pratica delle attività motorio-ricreative e sportive, all'istruzione professionale, alle attività di carattere programmatico riguardanti gli impianti sportivi, alla disciplina delle modalità di affidamento in gestione degli impianti sportivi (espressamente assegnata dal legislatore nazionale alle regioni dall'art. 90, c.



Su un diverso versante, quello delle ladre anche se gentildonne, si segnala la banda delle sorelle Kisugi, le “cat’s eye” create nel 1982 da Tsukasa Hojo.
© Hojo / Shueisha

25, L. 289 del 2002), alle attività ed iniziative volte a sostegno a ed alla disciplina dell'associazionismo sportivo, alla definizione dei requisiti generali minimi degli impianti sportivi (fatte salve le disposizioni del CONI riguardanti le norme federali), ecc.” Aveva suggerito una tale interpretazione L. Degrassi, *Le Regioni tra sport e ordinamento sportivo. Contributo alla definizione della materia*, in *Quad. regionali*, 2007.

34. P. Perlingeri - L. Di Nella, *Le ragioni di una rivista*, in *Rass. dir. econ. sport*, 2006, p. 3.

35. G. Amato, *Problemi costituzionali connessi all'attuale disciplina del C.O.N.I.*, in *Giur. it.*, 1966, I, 1, p. 912.

36. M. Clarich, *La sentenza Bosnam*, cit.

37. Circa l'intreccio tra organicismo e statalismo nella tradizione germanica v., tra altri, P. Ridola, *Diritti di libertà e costituzionalismo*, Torino, 1997, pp. 26 ss.

38. Come ricorda U. Allegretti, *Il pensiero amministrativistico di Giorgio Bertì: l'amministrazione capovolta*, in *Jus*, 2007, pp. 371 ss.

39. In questione sono una serie di “spunti” tratti non soltanto dalle scienze economiche, dal diritto comunitario e dal diritto comparato, ma anche dal diritto privato: v. F. Gosis, *La giustizia sportiva*, cit., in particolare pp. 138-158, dove, peraltro, per un verso, non sembra considerarsi che la posizione monopolistica di un soggetto sostanzialmente (oltre che formalmente) privato presenta di per se stessa profili altamente problematici, per altro verso, sembra cadersi nel noto vizio del serpente che si morde la coda, nella misura in cui il trattamento pubblicistico (dell'attività) delle federazioni sportive viene fatto discendere dalla loro posizione monopolistica e questa dalla sua legalizzazione.

40. Ha notato P. Ridola, *Diritti di libertà*, cit., p. 43, che alle costruzioni organicistiche corrispondeva un assetto politico-istituzionale “tendente a realizzare un regime di monopolio della rappresentanza degli interessi controllato o coordinato dai pubblici poteri”, all'individualismo liberale, invece, un assetto volto “a garantire le condizioni della concorrenza fra i gruppi organizzati”. Può qui anche ricordarsi come lo stesso A. abbia colto nel “vincolo delle libertà associative allo sviluppo della personalità individuale [...] un argine all'irrigidimento delle strutture associative e un fattore di mobilità del tessuto pluralistico” (p.

85 del volume appena citato).

41. E' noto che una delle giustificazioni del monopolio viene fatta risiedere nell'esigenza di comparazione dei risultati.

Leonardo Ferrara è professore ordinario a tempo pieno di Diritto Amministrativo nella Facoltà di Giurisprudenza dell'Università degli studi di Firenze. Ha insegnato Istituzioni di diritto pubblico presso la facoltà di Economia dell'Università Ca' Foscari di Venezia. I suoi interessi scientifici riguardano in particolare le situazioni giuridiche soggettive, la tutela giurisdizionale nei confronti della pubblica amministrazione, la disciplina giuridica dello sport. Tra le sue pubblicazioni: *Diritti soggettivi ad accertamento amministrativo. Autorizzazione ricognitiva, denuncia sostitutiva e modi di produzione degli effetti*, Cedam, Padova, 1996; *Dal giudizio di ottemperanza al processo di esecuzione: La dissoluzione del concetto di interesse legittimo nel nuovo assetto della giurisdizione amministrativa*, Giuffrè, Milano, 2003; *L'ordinamento sportivo: meno e più della libertà privata*, in *Dir. Pubbl.*, 2007 pp. 1 ss.

Sul versante della pratica sportiva, ha coltivato, sempre a livello amatoriale, numerose discipline, ma attualmente è un appassionato windsurfer, che privilegia il waveriding.

17 maggio

Coverciano, Museo del Calcio

Sport e fumetti: storie parallele

Relatori:

Paolo Allegretti, Cultore di Storia dello Sport

Alberto Becattini, Storico del fumetto disneyano

Claudio Bertieri, Storico del fumetto e del cinema

Gianni Bono, Storico del fumetto italiano

Salvatore Deiana, Disegnatore Disney

Sport e fumetto sono nati, nella loro forma moderna, quasi contemporaneamente: nel 1895 Yellow Kid, il personaggio di Outcault convenzionalmente indicato come il capostipite del nuovo medium; nel 1896, le Olimpiadi grazie all'impegno del barone Pierre de Coubertin. Protagonisti di vite parallele, lo sport e il fumetto si sono già incontrati spesso grazie alla sensibilità di vari Autori del mondo fumettistico, capaci di esprimere con la loro arte gli infiniti risvolti delle attività agonistiche.

L'incontro di Coverciano ha ribadito l'importanza di questo connubio.



Disegno realizzato da Salvatore Deiana per la conferenza
© The Walt Disney Company Italia

Sport, Disney style

Alberto Becattini

Storico del fumetto Disney

Nel mondo disneyano lo sport ha da sempre un posto di riguardo. Le potenzialità comiche dello sport, ancor più se associate alla goffaggine di certi personaggi, costituiscono nei cartoni animati una sicura fonte di esilaranti gag. Si pensi, in particolare, alla serie di cortometraggi nei quali Pippo dimostra meglio di chiunque altro come *non* si deve praticare uno sport, dallo sci di *The Art of Skiing* (1941) allo sci d'acqua di *Aquamania* (1961), attraverso altri *shorts* dove Goofy – a suo modo, è ovvio – si cimenta con baseball, golf, football americano, hockey, basket, tennis, ginnastica e nuoto, fino a partecipare addirittura ai Giochi Olimpici.

Anche gli autori dei fumetti prenderanno spunto da questi brevi ma efficacissimi film animati per costruire storie memorabili. Due maestri, in particolare, raggiungeranno vette altissime: lo statunitense Carl Barks e il nostro Romano Scarpa.

Barks e gli atleti per caso

Carl Barks, Uomo dei Paperi per eccellenza, propone la sua prima storia “sportiva” nel gennaio 1944, rifacendosi almeno in parte al già menzionato cartone *The Art of Skiing*.

In *Paperino sciatore*, infatti, il Maestro dell'Oregon inscena una delle tante competizioni tra Paperino e i suoi tre nipotini, Qui, Quo e Qua. Per non essere da meno di loro, Donald si improvvisa infatti sciatore, lanciandosi giù da scoscesi pendii e rischiando più volte l'osso del collo. Del cortometraggio animato questa storia ha il tipico ritmo, e Barks è insuperabile nel visualizzare in modo dinamico le goffe evoluzioni del papero sulla neve. Barks conosce bene i tempi dell'animazione, avendo lavorato per sette anni come sceneggiatore presso lo Studio Disney prima di dedicarsi ai fumetti.

All'animazione Barks guarda per altre due storie di impianto sportivo, impennate ora sul golf. Nel 1938 ha contribuito al cortometraggio *Donald's Golf Game* (1938), che vede il papero far sfoggio delle sue abilità di fronte ai nipotini, i quali però si prendono gioco di lui, “truccandogli” le mazze e arrivando a mettergli una cavalletta dentro la pallina. Da questo *short* Barks trae parziale ispirazione per due storie. In *Paperino campione di golf* (settembre 1948), i nipotini intervengono – ma in positivo, stavolta – sui tiri di Paperino, illudendolo di essere un grande giocatore. Paperino si sente dunque



Tavola in italiano della storia di Barks apparsa in Walt Disney's Comics and Stories n. 40 del 1944. © The Walt Disney Company Italia

autorizzato a sfidare il suo antipatico e fortunatissimo cugino Gastone, al quale ovviamente andrà la vittoria. Nella successiva *Paperino e il fortunato sfortunato* (agosto 1951), si rinnova la sfida sul *green* tra Paperino e Gastone. Le parti qui si invertono, poiché la sfortuna si accanisce stranamente contro Gastone, ed è quindi Paperino a vincere. Ma soltanto in apparenza. Ad osservare la partita c'è infatti un giornalista, che alla fine assegna a Gastone un premio di 50 dollari come giocatore più sfortunato del giorno (da qui l'ossimorico titolo italiano della storia).

Sopravvalutando se stesso, in *Paperino e le prove olimpiche* (maggio 1956) il Paperino di Barks si propone come atleta, partecipando alle selezioni paperopolesi per i Giochi Olimpici. I risultati sono a dir poco disastrosi. Il papero si ritrova unico concorrente in tutte le specialità, dopo che i suoi avversari sono stati messi fuori gara per vari motivi (mogli e madri che li trasciavano via, improvvisi “colpi della strega”, ecc.), ma le sue performance sono talmente scarse che non riesce mai a qualificarsi. Memorabile è, tra l'altro, l'apparizione nella storia del grande lanciatore di giavellotto Fulldrip Pulpbugle (ribattezzato in Italia Scaravino Scaraventa), costretto all'abbandono per una crisi di raffreddore allergico. Con questo atleta dal grosso naso arrossato, Barks – lui stesso afflitto da riniti e sinusiti – mette se stesso, mirabilmente, in caricatura.

Se non riesce ad essere atleta olimpico, Paperino ce la farà tuttavia a portare la fiaccola olimpica per la sua città in *Paperino tedoforo* (luglio 1964), dopo che gli altri pretendenti si sono ritirati causa indigestione di granturco. Paperino deve dunque portare la torcia da Gooseville (Ocopoli) a Paperopoli, ma non fa in tempo a prenderla dal precedente tedoforo che inciam-



Tavola da *Paperino tedoforo*, testo e disegni di Carl Barks, da *Walt Disney's Comics and Stories* n. 286 del luglio 1964.

© The Walt Disney Company

pa causando l'incendio della tribuna-stampa. Dopodiché combina altri disastri, mentre è inseguito da capre, massaie e cani parimenti inferociti. Nonostante le avversità (che comprendono anche un tornado), Paperino giunge infine a Paperopoli, senza accorgersi però che la torcia si è spenta. La riaccende, tra le lacrime, un umiliatissimo sindaco, prima di consegnarla al successivo tedoforo.

Almeno altre due storie "sportive" di Barks meritano una menzione. La prima è *Paperino e il gioco vecchio stile* (dicembre 1957), dove Zio Paperone, per far vincere la squadra di football americano nella quale militano Paperino e i nipotini, ricorre ai trucchi che egli stesso usava nel lontano 1880. Alla fine, però, l'arbitro lo



caccia dal campo, tirandogli letteralmente dietro il regolamento. L'altra storia è invece *Archimede campione di baseball* (1960), dove il geniale inventore Archimede Pitagorico, in occasione di una partita di beneficenza a Paperopoli, crea una mazza infallibile per una squadra e una palla impossibile da colpire per l'altra. Il match è un disastro e si conclude già dopo il primo lancio. Archimede, da parte sua, pensa bene di lasciare la città per un po'.

Scarpa e lo sport "collaterale"

Nella sua prima storia "sportiva", Romano Scarpa mostra una profondità e uno studio psicologico decisamente superiori a quelli presenti nelle summenzionate storie di Barks, le quali si reggono fondamentalmente su una serie di gag visive, per quanto formidabili. In *Topolino e il campionissimo* (1957), Scarpa ci propone un Pippo che, investito da un vento radioattivo, acquisisce una prorompente energia, diventando un pugile dal pugno proibito e conseguendo in breve i titoli dei pesi piuma, leggeri e medi. Minacciato dal disonesto manager Jim Parrucca, che gli ordina di perdere un incontro se non vuole che l'amico Topolino venga divorato dai piranha, Pippo ricorda da vicino lo sprovveduto boxeur Toro Moreno del film *Il colosso d'argilla* (1956). Alla fine della storia, Pippo perderà improvvisamente la sua forza e sarà addirittura messo K.O. da un bambino.

Dopo aver realizzato una serie di tavole ambientate a Tokio per il volumetto *Topolino alle Olimpiadi* (1964), memore dei cortometraggi animati con Goofy e in particolare di *The Olympic Champ* (1942), Scarpa ripropone Pippo quale protagonista della sua prima, lunga storia incentrata sui Giochi. Pubblicata su un *Classico di Walt Disney* nel luglio 1972, *Pippo e i parastinchi di Olympia* è una divertente avventura di ben 134

tavole nella quale Pippo si prepara a partecipare alle Olimpiadi di Monaco dopo aver acquisito la facoltà di compiere grandi balzi indossando i parastinchi trovati sulla statua del suo avo greco Pipponte. Causa varie peripezie e il costante ostruzionismo di Pietro Gambadilegno, Pippo non riuscirà tuttavia a prender parte ai Giochi, che avrebbe sicuramente stravinto.

Passano due anni, e Scarpa torna a realizzare un'altra ariosa ed elaborata storia "sportiva". *Paperino ai Mondiali* (maggio 1974) inizia con un lungo prologo ambientato in una medievale Gran Bretagna, dove vediamo gli ante-



Tavole da Pippo e i parastinchi di Olympia, 1972, testi e disegni di Romano Scarpa.

© The Walt Disney Company Italia

nati dei paperi affrontare gli avi dei Bassotti in una partita nella quale si calciano zucche invece di un pallone. Il tutto ha un che di shakespeariano, visto che a propiziare il match ci sono quattro streghe volanti che ricordano le megre di *Macbeth*. La storia si sposta poi nel 1974, anno dei Campionati del Mondo di Calcio in Germania. Sullo sfondo dei quali conosciamo Franz Paperott, dotato di un formidabile dribbling grazie agli impulsi elettronici inviati dal fratello scienziato Hans. Paperino, da parte sua, viene trasformato (ma solo temporaneamente) in un infallibile portiere dalla magia della fattucchiera Amelia, mentre Zio Paperone



Tavola da Paperino ai Mondiali, 1974, di Romano Scarpa.

© The Walt Disney Company Italia

e Rockerduck si contendono la concessione dell'evento televisivo. Scarpa realizzerà altre storie di argomento sportivo, tra le quali la lunghissima *Paperolimpiadi* del 1988 (otto episodi per un totale di 250 tavole), ma sempre lasciando lo sport sullo sfondo, quale elemento collaterale alla trama, e focalizzando invece l'attenzione sull'azione fisica e più ancora sull'introspezione psicologica dei personaggi. Non a caso, in *Pippo e i parastinchi di Olympia* i Giochi sono già terminati quando il protagonista si appresta infine a parteciparvi, laddove *Paperolimpiadi* si conclude nel momento in cui essi hanno inizio.

Alberto Becattini nasce il 27 settembre 1955 a Firenze, dove tuttora risiede. Laureato in Lingue e Letterature Straniere Moderne, insegna inglese nei Licei.

Appassionato di fumetti sin dall'infanzia, diventa ben presto collezionista, concentrandosi su testate e personaggi di produzione USA, con una particolare attenzione per i fumetti Disney. Negli anni Settanta prende a scrivere articoli sui comics per pubblicazioni amatoriali come *Funnies* ed *Exploit Comics* e nel decennio successivo collabora attivamente con le editrici fiorentine Glittering Images e Glamour International. Per quest'ultima curerà poi diversi numeri monografici della rivista *Glamour* tra i quali *American Good Girl Art*, *Alex Toth* e *The*

Good Girl Art of Bob Lubbers e volumi su Milton Caniff, Alex Raymond, Paul Murry e Jefferson Machamer.

Negli anni Novanta collabora con l'Editrice Comic Art, realizzando tra l'altro diversi volumi della serie *Grandi Capolavori Disney*; inizia inoltre la collaborazione, che si protrae a tutt'oggi, con le riviste *Fumetto* e *Fumo di China*.

Dal 1992 è collaboratore esterno di The Walt Disney Company – Italia, per la quale esegue traduzioni e scrive i testi critici e introduttivi a serie quali *Le Grandi Parodie Disney*, *Zio Paperone e I Maestri Disney* e a volumi quali *D.U.C.K.*, *Tesori*, *The Best of Topolino/Paperino/Pippo*, *Fantastico Walt*, *Carl Barks l'Uomo dei Paperi*, *Barks' Friends*, *Storia e Gloria della Dinastia dei Paperi* e *Vita e Dollari di Paperon De' Paperoni*. Contribuisce pure alle collane *Disney Parade*, *Topolino Story* e *La Grande Dinastia dei Paperi*.

Ancora in ambito disneyano, è autore o co-autore di diversi saggi, quali *I Disney Italiani*, *Paralleli – Disney*, *Topolino – 60 anni insieme*, *Giovan Battista Carpi*, *Disney Comics – La Storia*, *i Personaggi: 1930-1995*, *Floyd & Mickey*, *Settant'anni di Fiabe Animate*, e *Romano Scarpa: Sognando la Calidornia*.

Dal 1992 al 2001 è nell'organizzazione di Lucca Comics, Expocartoon e Prato Fumetto, dove conduce incontri con artisti del calibro di John Buscema, Will Eisner, Joe Kubert, Mike Mignola, Don Rosa e Jim Steranko.

Dal 1988 è attivo anche negli USA e comunque sulle pubblicazioni in lingua inglese: traduce storie di Romano Scarpa e scrive saggi per gli albi disneyani dell'editrice Gladstone; contribuisce con saggi ed interviste alle pubblicazioni *Comic Book Artist*, *Comic Book Marketplace*, *Alter Ego* e *Walt's People*. Come indicizzatore contribuisce a *The Who's Who of American Comic Books*, *Grand Comics Database* e *I.N.D.U.C.K.S.*

Da Yellow Kid a Pelezinho

Claudio Bertieri

Storico del fumetto

Come a dire, dal primo eroe della comic art ad una delle massime icone dell'agonismo moderno, Edson Arantes do Nascimento, detto Pelé, che accetta nell'agosto 1977 di essere trasformato in una figurina di carta dal connazionale Mauricio de Sousa per animare brevi vicende di taglio umoristico. Sorte, per altro, che toccherà pure ad un altro protagonista dell'orgoglio sportivo giallo-verde, l'indivoltato Ayrton Senna, mutato in *Senniba* (1992) da Rogerio e Ridaut per ripetere nella pagina disegnata altrettante imprese mozzafiato.

Che il rapporto tra lo sport ed il fumetto abbia funzionato egregiamente, essenzialmente negli Stati Uniti, sino dai primi anni della loro comune avventura trattenitiva non deve affatto sorprendere. E non soltanto perché l'uno e l'altro sono dirette filiazioni dell'era moderna, di un nuovo status sociale (la nascita del cosiddetto "tempo libero"), ossia più semplicemente di comportamenti ed abitudini radicalmente mutati rispetto alle stagioni precedenti. Si deve infatti ricordare che diversi tra i primi disegnatori americani di fumetti provengono proprio dal giornalismo sportivo, un versante nel quale - non essendo ancora diffuso l'utilizzo della fo-

tografia- si sono andati sempre più affinando nel quotidiano impegno di "fissare" con la matita la dinamica di particolari azioni di gioco, momenti clou di un incontro, caratteristiche specifiche di questo o quell'atleta.

Se per una trentina d'anni si è in genere assistito ad un agonismo diremmo di tipo casalingo, sempliciotto ed ingenuo, cioè a manifestazioni per lo più affidate al gusto dell'ironia o alla malizia dello sgambetto, è vero però che già alla fine degli anni Dieci un certo tipo di interesse per pionieristiche sfide ed animate discussioni si era insinuato tra i quadretti. Lo sport motoristico stava prendendo piede negli States ed i tipi che si riunivano al sabato in un angolo riservato per appunto discutere di motori, pneumatici, serbatoi e manovelle si erano andati così trasformando negli interpreti di un serial già parecchio allusivo nel titolo: *Gasoline Alley* (1918).

Debbono ancora passare dieci anni prima che il primo e significativo esemplare di eroe sportivo debbutti sulle colonne della stampa americana. Ha l'aspetto di un giovanottone tutto d'un pezzo, coraggioso ed onesto, che sale sul ring per combattere lealmente, convinto dei propri mezzi e dei sacrifici compiuti per giun-



Il simpatico Pelezinho, creato nel 1976 da Mauricio de Sousa, festeggia i 50 anni di Pelé.

© Editora Abril

gere ad una qualche affermazione. Con *Joe Palooka* (1928) di Ham Fisher s'inaugura dunque una vitale stagione che presto chiama a rinforzo un combattente già da tempo affermato tra gli eroi più stimati della narrativa popolare. Quel *Frank Merrinell*, prototipo della esuberante gioventù universitaria, che Gilbert Patton, alias Burt L. Standish, aveva immaginato per le pagine quindicinali di un "pulp" magazine e che Jack Wilhelm provvede nel 1932 a quadrettare.

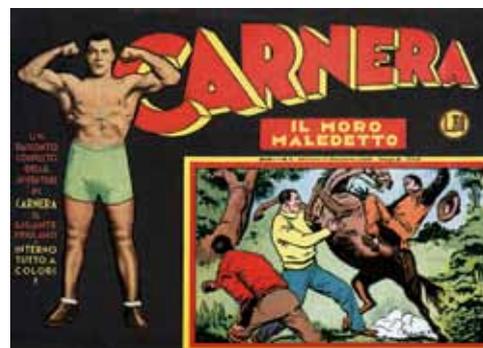
Il rischio sicuro, a questo punto, è di proporre una sorta di elenco telefonico, ché nel giro di due decenni un po' tutte le discipline praticate tra piste, arene, circuiti e campi di gioco statunitensi godono di uno o più testimonial per promuovere e valorizzare incontri di baseball (*Ozark Ike*, 1945; *Rube Rocky*, 1949), gare di golf (*Mac Divot*, 1955), combattimenti di boxe (*Big Ben Bolt*, 1950), sfide sugli anelli di asfalto (*Johnny Comet*, 1952), non scordando l'ippica (*Rusty Riley*, 1948) o le imprese aviatorie (*Flyin' Jenny*, 1939). Argomento questo ultimo che, con la gradevole presenza della protagonista del serial, segna l'ingresso in campo delle eroine di carta, coraggiose ed arrischiate al pari dei compagni maschi.

Mentre in America succede tutto questo, con emozioni, virtù appaganti, doti trattenitive e indubbie qualità di esecuzione, è abbastanza naturale chiedersi cosa avviene nella vecchia Europa, come essa si contrapponga a tanta esuberanza e vitalità espressiva. Nel nostro Paese, giacché lo sport viene per troppo lungo tempo considerato pratica riservata ad una élite, è del tutto ovvio che, con la codificata prassi delle tavole "all'italiana", capiti al massimo di assistere alle sfide tra gentiluomini che Paolo Pietra immagina per *Nobiloni e il Conte Pressa* (1920). Detto di una coppia di ragazzetti decisi a tutto tentare per imporsi quali assi delle diverse discipline - il

Motorino (1933) di Carmelo Silva e lo *Sportivetto* (1937) di Vincenzo Baggioli-, il testimone passa per obbligo agli "uomini forti".

Alla maniera del cinema nazionale, che negli anni del "muto" aveva trasformato in attori quanto mai popolari alcuni ginnasti, lottatori o sollevatori di pesi, tipi quindi dal fisico robusto, dotati di buone braccia e di pari muscoli, anche il fumetto s'inventa protagonisti di massiccia corporatura e di costante impegno solidaristico. Due di essi, *Dick Fulmine* (1938) e *Furio Almirante* (1940), alla cui nascita provvedono i fratelli Carlo e Vittorio Cossio assieme a Baggioli, uniscono alle provate qualità atletiche una rispettosa aderenza alle imposizioni nazionalistiche del tempo, per cui salutano romanamente e senz'altro indossano la camicia nera sotto il maglione girocollo. Un terzo personaggio, *Carnera* (1947), schizzato da Mario Uggeri, nasce invece dalla realtà del ring e delle dure competizioni che l'atleta di Sequals ha affrontato per giungere una decina di anni prima alla corona mondiale dei massimi. Nella pagina quadrettata, tuttavia, più del quadrato gli sono compagne l'azione e l'avventura, come appunto spetta ad un "gigante buono" raddrizzatori.

Buttando uno sguardo aldilà delle Alpi, è soprattutto un nome che s'impone deciso, quello del disegnatore e narratore René Pellarin, detto Pellos. Svizzero di nascita, ma francese di adozione, alla passione per il lavoro giornalistico affianca una cospicua attività di praticante sportivo (nel 1928 fa parte della squadra olimpica elvetica), dimostrandosi abbastanza curioso ed indeciso tra moto, pugilato, sci, alpinismo, nonché rugby e hockey. Tra il 1940 e il 1950, scelta la strada del fumetto quale logica confluenza/intreccio dei propri interessi creativi, muovendosi tra il racconto di taglio umoristico e quello di impronta realistica consegna alle pagine del



SOPRA: copertina di *Carnera* del 1947, testi di Tristano Torelli, disegni di Mario Uggeri. © Torelli Editore



SOPRA: immagini di *Furio Almirante*, l'uomo dal pugno d'acciaio, personaggio creato da Gian Luigi Bonelli nel 1940, disegni di Carlo Cossio. © Sergio Bonelli Editore

settimanale “Tintin” una prolifica compagine di personaggi attratti dalla sfida. E poco conta che si tratti di corsie in pista (*Jean-Jacques Ardent*), cime da conquistare (*Compagnon Michel*), salire su un ring (*Kid Péche*) o sbizzarrirsi in azzardate prove atletiche: da *Bizut Sportif* a *Rock Gérant*, a *Chouchou* e *Casque d’Or*.

A metà dei Cinquanta, a Pellos si uniscono due eccellenti firme di più giovane generazione: Jean Graton e Raymond Reding. Il primo, da sempre appassionato di rettifili e *chicanes*, poco più che trentenne avvia per “Tintin” la saga maggiormente conosciuta ed apprezzata di avventure ambientate tra i box e le tribune dell’automobilismo sportivo. *Michel Vaillant* (1957) è pertanto il protagonista, assieme ad un solido gruppo di parenti ed amici, di una settantina di capitoli senza dubbio inconfondibili per la vitalità narrativa e, non meno, per la ricchezza e la minuziosità della ricostruzione ambientale. Dei veri e propri documentari che, qualche anno appresso, coinvolgono pure *Julie Wood* (1976), sfrecciante eroina in sella alle due ruote che Graton lancia tra piste e sterrati a pareggiare la popolarità di Vaillant.

Quanto a Reding, a sua volta collaboratore di “Tintin”, ama in particolar modo il tennis ed è appunto una professionista della racchetta, *Jari* (1957), a lanciarlo nel versante del fumetto sportivo. È quindi la volta di un calciatore, *Vincent Larcher* (1963), che veste la maglia rossonera del Milan, da considerare quale prova generale per l’ideazione successiva di *Eric Castel* (1980), egualmente impegnato a sbalordire i giovani lettori con il dribbling bruciante. Al genere sportivo appartengono due altri intriganti serial immaginati da Reding (unitamente alla moglie Françoise Hugues), *Section R* (1970) -ove la R sta per record- e *Fondation King* (1977). Entrambi risaltano in maniera oltremodo convincente le

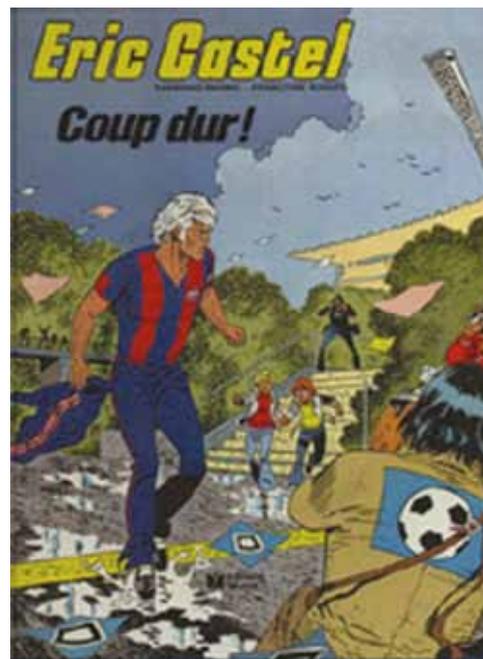
personali doti di Reding, un narratore provvisto di un segno dinamico, un senso del ritmo conciso e tagliente, oltreché di una sapiente strategia nell’intramare assieme elementi avventurosi ed investigativi.

Nello stesso periodo, in Italia, mentre l’istituzionale “Corriere dei piccoli” si riserva di ripercorrere con le prestigiose matite di Sergio Toppi, Mario Uggeri o Giancarlo Alessandrini le biografie dei massimi atleti, è soprattutto il settimanale “Il Giornalino” a risaltare il fumetto sportivo. Il merito spetta ad un ex calciatore (ha vestito tra le altre la maglia del Modena) che, chiusa la carriera nel 1955, decide di mettere a frutto la naturale disposizione per il disegno e la caricatura. Lavorando quale illustratore per l’editoria (Rizzoli e Mondadori) e la pubblicità, trova spazi anche per il fumetto, mettendo in pagina preziosi testi (*Manuale del giovane calciatore*), ricostruzioni del proprio ieri giovanile vissute con romagnola tensione, quasi felliniana (*Calcio Amarvora*), settimanali colpi d’obiettivo (disegnati) sul campionato di calcio (*La nostra moviola*). A ciò s’aggiunge il serial *Bob Kent* (1978), un giovane pilota che al volante della “Crazy Horse”, non velato omaggio al “cavallino” di Maranello, invoglia a respirare l’aria della “bassa” sotto l’icona indimenticata del Drake.

Il calcio, così ampiamente trattato e promosso da Giovetti quale indicatore dell’esuberanza e dell’ansia di conquista di giovani atleti, se ovviamente praticato nel rispetto del fair play, è risultato senz’altro tra le discipline più frequentate lungo le stagioni da tavole e strisce. Ogni Paese ha in pratica proposto il proprio eroe di carta da inserire sui campi di gioco, per farne risaltare ora le qualità acrobatiche di estremo difensore (*Peter o Gato*, 1971, disegnato da Jesus Blasco per il mercato spagnolo/portoghese), ora quelle di incontenibile sfondatore (*Roy of the Rovers*,

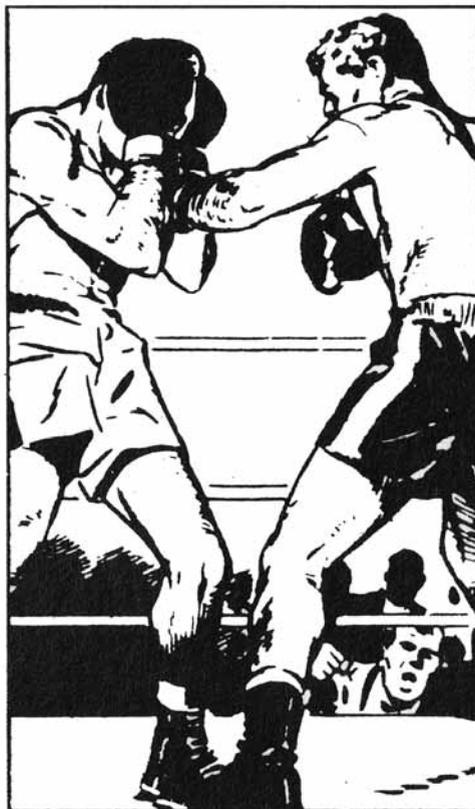
1953, “raccontato” da Bobby Charlton per i disegni del britannico Joe Colquhoun). A far loro compagnia l’olandese *Kick Wilstra* (1952) ideato da Henk Sprenger, l’argentino *Dick el Artillero* (1974) che porta abbinata le firme di Alfredo Grassi (testi) e José-Luis Salinas (disegni) od anche la controfigura disegnata del giocatore irlandese *Kevin Keegan*, una delle grandi stelle del rettangolo pedatorio, posto dallo spagnolo Amador al centro del comic omonimo

In tanto entusiasmo per le imprese sportive, per la positività dei comportamenti testimoniati dai grandi protagonisti della scena quadrettata,



Copertina di Eric Castel, personaggio creato nel 1979 dal belga Raymond Reding.
© Novedi / Hachette

per il comune happy-end che di regola ha concluso anche le azioni maggiormente precarie, può apparire singolare che nessuna voce si sia alzata dal coro plaudente per avvertire che anche lo sport possiede le sue zone d'ombra, gli angoli nascosti delle combines, delle scommesse clandestine, della criminalità organizzata. Se il cinema, s'intende quello americano, ha tardato parecchio ad ammettere siffatte verità e a portarle sullo schermo con aperte denunce, sono stati due serial scritti negli anni Cinquanta dal grandissimo sceneggiatore Hector Oesterheld a porre in luce talune verità. Con *El Indio Suarez* (1953) lo scrittore argentino poneva infatti l'accento sulla reale situazione dei combattimenti pugilistici, sul loro svolgimento e su quanto stava alle spalle di palestre e spogliatoi. Denunciava inganni e malaffare, un compito qualche stagione appresso poi affidato al suo *Buster Pike* (1957), giornalista disincantato, quasi alla fine della carriera, che non si sottraeva alla responsabilità di mettere in chiaro quanto di malavitoso e di irregolare comprometteva l'esito di avvenimenti sportivi di varia natura. Se qualcuno ricorda l'altro personaggio di Oesterheld, quasi omonimo, ossia l'*Ernie Pike*, corrispondente di guerra e testimone della bestialità di ogni conflitto, avrà allora chiaro il perché del richiamo al *character* in divisa e, ad un tempo, in maniera altrettanto evidente il senso civile che ancora una volta ha animato la non accettazione dell'inganno da parte di un artista "desaparecido", la cui voce è stata fatta tragicamente tacere dal regime militare del suo Paese.



Vignetta da *El Indio Suarez*, creato da Hector Germàn Oesterheld nel 1953 e disegnato da Carlos Freixas.
© Editorial Abril

Critico e saggista, esperto della comunicazione, **Claudio Bertieri** si è occupato dei diversi media riguardanti l'immaginario collettivo: cinema, teatro, tv, pubblicità, sport. Quanto

alla narrativa disegnata, tra i fondatori del "Salone dei Comics" di Bordighera (1965), ha diretto la rivista "Sgt. Kirk", il trimestrale "Comi_c_scuola", collaborato a più testate ("Linus", "Eureka", "Photography Italiana", "Totem", "Horror", "Sorry", "Comic Art", "The Practitioner") e a enciclopedie (*Histoire de la Bande Dessinée*, *Enciclopedia Juvenil Pala*, *Enciclopedia del fumetto*, *Historia de los Comics*, *Comix*). Curatore di collane editoriali (Fabbri e Ivaldi), ha ordinato numerose mostre espositive ("Figurina di Liguria", "Antonio Rubino", "Comicar", "La ballata di Tex", "Indiani di Liguria", "Operazione Luna"). Membro di giurie internazionali (Angoulême, Lisbona, Lucca, Zagabria, Gijon), per oltre trent'anni è stato tra i responsabili culturali del Salone di Lucca. Nel 1996 ha partecipato all'Havana, unico relatore europeo, al Congresso Latinoamericano per il Centenario dei Comics.

Autore di *A-Z Comics* (Premio Internazionale della Critica), *Comicar: l'auto nei fumetti*, *Le rotte dell'immaginario* (Dante d'oro per la saggistica), *Graphicar: l'auto nella grafica*, *Le fiabe a quadretti: 1908-1945*, *I film di carta: cinema e comics*, *Citizen Caniff*, *Gli eroi del tempo libero*, ha realizzato per Rai3 il programma in sei puntate "Figurina di Liguria". Per l'attività saggistica ha ottenuto il "Premio Nettuno" (1980 e 1986), il "Cartoonist" (1983), il "Premio Regionale Ligure per la cultura dell'immagine" (1996) e il "Premio Internazionale per la Cultura" di Carrara (2001).

Circa il rapporto tra i fumetti e lo sport ha pubblicato *Olimpia*, *Olimpia* (Premio Comitato Olimpico Internazionale), *Gli atleti di carta* (Premio Coni per la saggistica), *I miti incrociati*, e allestito le mostre "Strisce filanti", "Pallonerie", "Azzurri '90", "Gli sport del mare", "Balloonaria".

Tra sfide rotanti, colpi di pedale e pugni proibiti

Gianni Bono

Storico del fumetto italiano

MICHEL VAILLANT:

la grande sfida di un asso del volante

Se mi chiedete di fare un nome, non ho esitazioni: Michel Vaillant. Per chi come me l'ha scoperto in edicola nel dicembre del 1963, acquistando il primo numero dei Classici Audacia non ci sono dubbi. E' lui. Che ricchezza di giornale. Ma più che un giornalino era un libro da edicola. Brossurato e non cartonato come l'edizione originale franco-belga, ma bello, troppo bello per formato, colore, disegni e storie. E che storie, "La grande sfida", "Un 13 in gara", "Il pilota n. 8", "Operazione Jaguar", "Il castello della vendetta"...

Una più bella dell'altra. Coinvolgenti, appassionanti. Vere. Come reali sono le persone che hanno ispirato Jean Graton per ideare i protagonisti della serie: i suoi vicini di casa.

Autore preciso e scrupoloso di una grande saga sul mondo dell'automobilismo, che sprizza adrenalina da ogni pagina. O meglio "Adrenalina Blu" come recita il titolo del film sulla leggenda di Michel Vaillant. Un tematica quella dell'automobilismo che, a dire il vero, ha avuto poi scarso seguito nel nostro Paese. Fatti salvi

alcuni sporadici esempi, come Nic Cometa di Pier Carpi, Sergio Zaniboni ed Enrico Bagnoli o Jo il Pilota di Giancarlo Tenenti, è solo sulle pagine de Il Giornalino che appaiono serie di lungo respiro come Bug Barri di Ruggero Giovannini, ripreso da Giuliano Giovetti, autore del successivo Bob Kent, ma soprattutto del fondamentale Manuale del Calcio a Fumetti.

GIULIANO GIOVETTI

un calciatore prestato (e mai restituito) all'illustrazione

Ricordo ancora l'incontro con Giovetti, detto Giove. Era il 1976 ed allora ero direttore editoriale alla Ceniso, una casa editrice che pubblicava prevalentemente versioni a fumetti di programmi televisivi per ragazzi, da Rintintin a Silvestro, da Tom & Jerry a Tarzan. Giove, ex calciatore di Modena e Torino, lavorava per la Gazzetta dello Sport e arrivò da noi in redazione con una cartella piena di originali e di copie della "rosa" che aveva pubblicato a puntate il suo Gioco del Calcio a Fumetti. Lui le voleva raccogliere in un libro. Ma nessuno



Copertina del primo numero dell'edizione italiana di Michel Vaillant, il pilota creato nel 1957 da Jean Graton.

© Graton Editeur



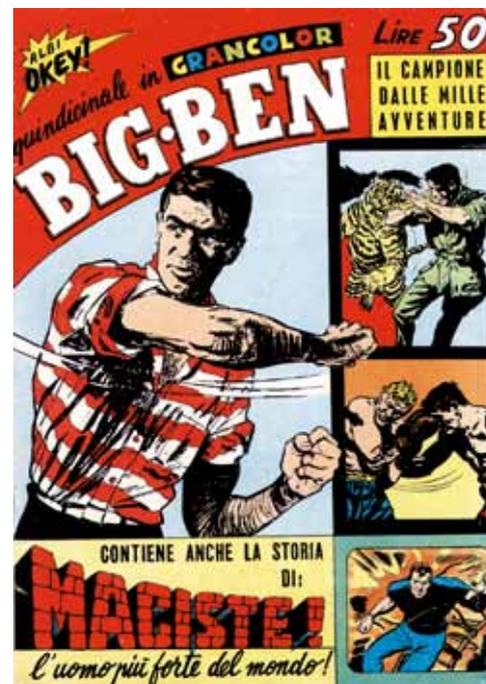
SOPRA: copertina Il gioco del calcio a fumetti, Edizioni Cenisio 1973, di Giuliano Giovetti.
© Giovetti

credeva nel progetto, e anche su di noi riponeva scarsa fiducia. Ma si sbagliava. In meno di tre settimane eravamo in edicola con il fascicolo completo. Da quel momento ha avuto inizio un'amicizia duratura che mi ha portato a pubblicargli davvero quel libro vent'anni dopo (Il Manuale del Calcio Moderno, Epierre 1993), complice Bruno Pizzul per i testi, la Lega Dilettanti della Federazione Gioco Calcio e un paio di sponsor. Non solo uscimmo in Italia, ma lo editammo anche in Portogallo e in Giappone. Prima di tutto ciò il gioco più bello del mondo ha trovato spazio su testate che proprio non gli hanno reso giustizia come Bauscino di Rober-

to Catalano e Davide Fagarazzi o Theo Calì di Italo Cucci e Paolo Morisi, o Dieghito di Italo Spada e Sante Damico a Pippo, da Squadra Mia a Sport Nero a Juve, Inter e Milan Ultrà).

JOHN CULLEN MURPHY
vorrei essere Big-Ben (...e io vorrei sprofondare...)

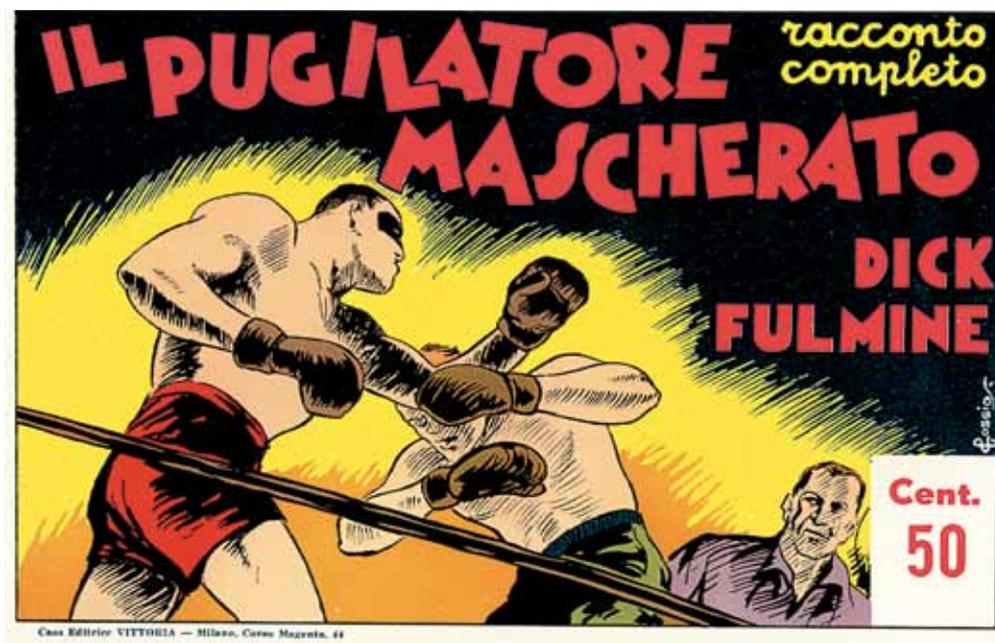
A dire il vero però il mio primo contatto, anche se fugace, in edicola con il mondo dello sport c'era stato un paio di mesi prima... in estate, quando trovai alcune raccolte di Big Ben. Non sapevo cosa ci fosse all'interno dei volumetti. I titoli – davvero fuorvianti, come d'abitudine in quel periodo – “Mistero!”, “Terroro!”, “Banditi”, “Tradimento” e i disegni delle copertine facevano pensare più a un nuovo Diabolik che al casto Big Ben (Bolt). Dalle raccolte passai alla ricerca degli albi singoli, che trovai nelle buste sorpresa insieme alle figurine rotonde delle sorelle Giussani e mi appassionai a quello stile di disegno, tanto che un giorno incontrai davvero il disegnatore John Cullen Murphy nel suo studio... genovese. O meglio così credetti. Inesperto com'ero, pensavo che i fumetti si disegnavano tutti negli Stati Uniti. Forse qualcosa a Milano, qualcos'altro a Roma. Ma mai e poi mai avrei pensato che anche a Genova, la mia città natale, ci potessero essere autori di comics. Tanto meno Cullen Murphy. E infatti non c'era. E quel giorno che incredulo seguii Aldo Piddisi in uno studio nei carugi, ne ebbi la prova definitiva. Trovai davvero un disegnatore di fumetti, ma chino sul tavolo a disegnare come Cullen Murphy, c'era Flavio Bozzoli, che con la complicità dell'episcopio e con il suo talento nell'inchiostrare imitava alla perfezione lo stile dell'autore statunitense per disegnare la tavole



SOPRA: copertina raccolta Albi Okey contenente storie di Big Ben Bolt, il personaggio creato nel 1950 da Elliot Caplin e disegnato da John Cullen Murphy.
© King Features Syndicate

di Zakimort. Che figura da ingenuo quando gli dissi “Ma lei è John Cullen Murphy...”.

Come ingenui erano i giovani lettori degli Albi Okey appassionati di culturismo, i cui volti fotografici erano “montati” su un corpo scultoreo schizzato da Brenno Fiumali per la rubrica “Vorrei essere Big-Ben!”. Erano così finti da far concorrenza alle pubblicità di John Vigna e della Vigor., che in quegli anni invadevano le retrocopertine di molti albi per ragazzi e non solo.



DICK FULMINE
un eroe da bar

Pugilato, calcio e ciclismo. Sono questi gli sport che appassionano gli Italiani a cavallo dell'ultima guerra mondiale. Sono gli atleti che eccellono in queste discipline sportive a diventare idoli nella vita di tutti i giorni, eroi per milioni di ragazzi. Ragazzi che divorano le storie di fantasia che i fumetti riprendono e riadattano per albi poveri, di basso costo, che hanno nel bianco e nero e nei testi ridondanti il segreto del loro successo.

Ragazzi che sognano di imitarli, intanto che ascoltano le cronache dei loro successi alla radio, o ne leggono i resoconti sui giornali sportivi che trovano dal barbiere, negli oratori o al bar.

I personaggi del pugilato rispondono a nomi di "Panterino" quando è campione del Mondo, ideato da Ardena per i disegni di chi si cela sotto la sigla F.V.T., "Furio Almirante, ossia X1 Il Pugilatore misterioso", scritto da Gianluigi Bonelli e disegnato da Carlo e Vittorio Cossio. O Dick Fulmine, nei panni del pugilatore mascherato di Vincenzo Baggioli e Carlo Cossio.

Proprio in un bar, il Bar Sport di Milano, nasce Dick Fulmine. Tra i frequentatori c'è il giornalista sportivo Vincenzo Baggioli che discutendo dei successi di Carnera, dà vita al poliziotto italo-americano dalla mascella volitiva.

Mentre Carnera diventa campione del mondo, il suo alter ego Dick Fulmine non perde occasione per scazzottare i malcapitati di turno, mostrando gli effetti dirompenti di una musculatura invidiabile.

A SINISTRA: copertina di Dick Fulmine, personaggio creato nel 1938 da Vincenzo Baggioli e disegnato da Carlo Cossio.
© Epierre



SOPRA: copertina di Panterino, creato da Ardena e disegnato da F. V. T.
© Epierre

MEAZZA

uno, qualcuno, ottantamila

Negli anni Trenta l'Italia vince due campionati del mondo, trascinata da un idolo che si chiama Giuseppe Meazza, e ora (siamo nel 1947), il campione appende le scarpe al chiodo. Subito un editore sensibile e veloce nelle decisioni come Tristano Torelli, lo rende protagonista su un periodico che non solo ne riprende il nome, ma soprattutto ripropone le gesta eroiche della nostra squadra di calcio, dalla partita di esordio del giovanissimo meneghino (Italia-Svizzera, 1930) alla vittoria finale dell'indimenticabile Capitano (Italia-Brasile, 1938).

Nell'albo, che segna l'incontro tra un grande campione dello sport e un altrettanto cam-

pione della matita, come Paolo Piffarerio, gli incontri davvero si sprecano: infatti Meazza condivide la filiazione con il non meno celebre Carnera disegnato da Franco Paludetti, e con il baldo Carlin che a fine collana vivrà nuove avventure negli Stati Uniti, dove darà vita a una squadra di calcio italiana nel ricordo del suo amico campione. Ma gli incontri si ripetono ogni domenica dell'anno e i ricordi diventano così perenni, quando ottantamila tifosi riempiono lo stadio di San Siro che porta il nome del grande "Pepin".

A DESTRA: pagina di Sportivetto n. 1, 1946.

© Epierre



SPORTIVETTO

un settimanale sportivo per ragazzi, anzi due!

Anche il ciclismo illuminato dai passati successi di Binda e Guerra e da quelli contemporanei di Bartali e Coppi trova spazio su I Grandi Campioni dello Sport pubblicati dall'editore Torelli tra il 1947 e il 1948, mentre il sempre attivo Vincenzo Baggioli l'anno prima dava alle stampe 28 numeri di un settimanale di ampio

A SINISTRA: copertina Meazza n. 1, 1947, testi di Tristano Torelli, disegni di Paolo Piffarerio.

© Torelli



formato con cronache sportive e le avventure di Toni Piana di Edgardo dell'Acqua. Dal giornale nascerà poi una collana di albi – tra cui “Vita e miracoli di Mazzola” di Carlo Silva - e una casa editrice con lo stesso nome. Ma è l'editore della Gazzetta dello Sport, la Sidera, a mettere in edicola i 16 numeri di Goal! con la cronaca del campionato di calcio 1949/50 disegnata da Ferdinando Tacconi – anche nella funzione di direttore responsabile della testata – Rinaldo Dami, Franco Donatelli e Paolo Piffarero.

GRANDE CONCORSO mezzo milione di premi... virtuali

Ma più che le storie, a dire il vero assai effimere, dei campioni dello sport in generale, sono gli oggetti del desiderio che sono ambiti dai ragazzi che escono malconci dalle rovine di una guerra che non hanno voluto, ma che invece hanno subito.

E questi oggetti del desiderio si chiamano: pallone di cuoio e bicicletta da corsa. Tra il 1946 e il 1950 non c'è infatti albo per ragazzi che non regali o, sarebbe meglio dire prometta di regalare, o l'uno o l'altra, attraverso concorsi accattivanti ma quanto mai incerti sull'attribuzione del premio finale.

L'editoriale Subalpino, che per due anni sostituisce in edicola le Edizioni Alpe, al secondo fallimento societario, per il rilancio di Volpe e Saetta e Misterix si inventano il “Concorso Calcistico Subalpino” pubblicizzato nelle copertine con ampi spazi in parte occupati da policrome figurine, cui la pessima stampa non rende giustizia. Tea Bonelli promette ai lettori di Tex e Mani in Alto biciclette da corsa, palloni, divise complete per squadre di calcio che partecipano al concorso Salvadanaio Audace. Mentre con Frisco Bill estrae tra i lettori ogni settimana palloni n. 4 e maglie con scudetto. Lo stampatore Giuseppe Ponzoni, novello editore coadiuvato da Leonello Martini (Nonno Victory), approfittando dell'euforia generale dei concorsi, non regala palloni, ma bufale... facendosi pagare dai “nipotini” che vogliono diventare propagandisti ben 30 lire (più abbonamento semestrale di altre 400 lire) per la tessera... Agostino della Casa con Gino Casarotti promuovono il Grande Concorso Fortuna per il lancio di Gim Toro e di Fulmiciclone. Ai vincitori una magnifica bicicletta “Gloria” tipo corsa garibaldina (ovviamente con equipaggiamento da corridore per il Tour de France).



SOPRA: retro da Albi dell'Audacia n.13
con concorsi
© Epierre



SOPRA: retro da L'audace con concorsi
© Epierre

GIORNALISMO SPORTIVO Come si diventa campioni

Come? Ma leggendo le rubriche di cui nessun giornale per ragazzi può fare a meno. Ancora Vincenzo Baggioli, firmandosi Il Tifoso, su Albogiornale elargisce consigli accompagnati da magnifiche foto delle squadre che partecipano al campionato 1941/42. La redazione Audace tiene rubrica fissa su Frisco Bill con “Storie e aneddoti dello Sport” fino ad arrivare agli anni Sessanta quando l'Intrepido dà vita all'inserito “200 all'ora” e spazio per vent'anni alle più note firme del giornalismo radiotelevisivo.

Non da meno è Il Giornalino, nella cui redazione negli anni Settanta è facile incontrare Giacinto Facchetti, responsabile della sezione sportiva o negli anni Ottanta Giuliano Giovetti con la sua moviola settimanale e le sue copertine che immortalano gli assi del pallone come Diego Maradona.

INCONTRI PARTICOLARI

curiosità e stranezze

Ma nel corso degli anni in edicola non mancano le proposte curiose come Calciomascotte 1954 con le pin-up di Giulio Bertoletti o quelle un po' fuori di testa come Giallo e Sport, una delle tante geniali intuizioni del vulcanico editore Gino Sansoni con la collaborazione (quasi) involontaria di Gianni Brera o di Mai Dire Gol di Dario Pizzarda, giovane editore delle Edizioni Master.



SOPRA: immagine di Bartali e Coppi nelle vesti di calciatori da una pagina di Goal, 1950, disegni di Franco Paludetti.
© Sidera / Epierre

Giornalista, storico del fumetto italiano, **Gianni Bono** nasce a Genova l'8 novembre 1949. Nel 1967 fonda con Nino Bernazzali il Club Gli Amici del Fumetto e pubblica la fanzine *Comics World*. E' redattore di *Sgt. Kirk* e del dizionario *AZ Comics*, collabora a *Eureka* e a *Il Secolo XIX*. Nel 1971 organizza *Le 3 Giornate del Fumetto*. Nel 1972 scrive *Appunti sul Fumetto Italiano del Dopoguerra* e nel 1973 fonda e dirige la rivista *If*

immagini fumetti. Nel 1974 coordina il gruppo di autori che formano lo *Staff di If*.

Dal 1975 al 1977 assume la direzione editoriale della Editrice Cenasio.

Dal 1975 al 1992 pubblica su *Tex* la rubrica "Foto di Famiglia" e su *Akim* "I Tarzanidi". Scrive per la statunitense *The World Encyclopedia of Comics* e per l'italiana *Enciclopedia Mondiale del Fumetto*. Nel 1978 è editore della neonata Epierre. Nel 1983 realizza con Alfredo Castelli il *Kodansha Comics Catalog*. Nel 1984 per il *Salone Internazionale dei Comics di Lucca* cura "Fumetti Made in Italy", prima mostra antologica sugli autori italiani e il relativo catalogo.

Dal 1982 collabora con Mondadori, Disney e Mattel e nel 1992 è caporedattore di *Topolino*, assumendone per un breve periodo anche la direzione.

Nel 1994 è direttore culturale di *Cartoomics* e redige la prima edizione della *Guida al Fumetto Italiano*. Nel 1997 scrive con Leonardo Gori *Dick Fulmine, l'avventura e avventure di un eroe italiano* e nel 1998 *Tex un eroe per amico*, entrambi per Federico Motta Editore. Dal 1999 collabora con *Il Giornalino* con consulenza alla direzione. Nel 2001 fonda le Edizioni If. Nel 2003 da alle stampe la seconda edizione, completamente revisionata, della *Guida al Fumetto Italiano*.

Nel 2004, dopo due anni di lavoro, crea a Lucca il *Museo Italiano del Fumetto e dell'immagine*, redigendo il programma culturale e ideando i percorsi espositivi.

Nel 2005 cura per il *Corriere della Sera* le collane *Topolino Story* e *I Classici della Letteratura Disney*. Nel 2006 scrive con Pier Luigi Gaspa *Lucca i 40 Ruggenti* e nel 2007 coordina il team creativo If IdeaPartners.

Dal 2008 è Presidente del Comitato Nazionale per le celebrazioni di un *Secolo di Fumetto Italiano*.

28 maggio
Cascina, Casa della Cultura

La fisica dei supereroi

Relatori:

Giuseppe Maria Pierazzini, Ricercatore
Cnr, ideatore del progetto Virgo

Renato Genovese, Direttore di Lucca
Comics and Games

Riccardo Pieruccini, Disegnatore e
illustratore

Coordinatore:

Roberto Lorenzi
Assessore alla Cultura Comune di
Cascina

Gli eroi dei fumetti possono contare sulla “sospensione di incredulità” del lettore che è portato a tollerare qualunque stranezza purché la trama in cui sono coinvolti i propri beniamini sia avvincente. Spiderman che lancia la sua ragnatela e prende il volo con un’astronave al decollo, Superman che dichiara di partire più veloce della luce sono soltanto alcuni degli innumerevoli esempi di assurdità presenti nel mondo delle nuvole parlanti.

I fumettisti tuttavia sono meno sprovveduti da un punto di vista scientifico di quanto si potrebbe di primo acchito immaginare. Di recente infatti sono stati prodotti vari studi negli Stati

Uniti e in Giappone per dimostrare che invece le leggi della fisica newtoniana e perfino einsteiniana trovano spesso riscontro nelle situazioni descritte dagli Autori dei comics statunitensi e dei manga nipponici. Addirittura un professore universitario statunitense è solito spiegare ai suoi alunni la fisica muovendo dalle tavole dei supereroi a stelle e strisce. Su questi elementi si è snodato l’incontro di Cascina, che da una parte ha messo in chiaro i limiti di queste interpretazioni, dall’altra ha riconosciuto che un approccio fumettistico alle scienze esatte può renderle molto più intriganti per gli studenti.



A DESTRA: il disegnatore Riccardo Pieruccini
illustra un disegno realizzato durante la conferenza
Foto Carla Freschi

L'apprendimento informale scientifico dai fumetti alle ludoteche scientifiche

Giuseppe Maria Pierazzini

Ricercatore Cnr, ideatore del progetto Virgo

Nella nostra società della conoscenza il sapere scientifico e tecnologico gioca un ruolo cruciale tanto che non è più possibile, anche per i cittadini non addetti ai lavori, vivere ignorando completamente alcuni concetti scientifici. Molti oggetti di uso comune si fondano su tecnologie avanzate ed operano sulla base di leggi naturali e di concetti che appaiono ai più misteriosi, e talvolta nell'immaginario collettivo ciò alimenta pensieri avulsi dalla realtà. La scuola oggi purtroppo non riesce a colmare il "gap" di conoscenza che separa l'uomo della strada dagli addetti ai lavori, come può essere facilmente verificato dall'analisi dei test di ingresso degli studenti ad una qualsiasi delle nostre università. Spesso la colpa di ciò viene fatta cadere sulle scuole primarie e secondarie, mentre forse dovremmo parlare di un malessere tipico della nostra società moderna.

Il sistema educativo, come tutti sanno, si è logorato nel tempo, sia per la cronica mancanza di risorse e di docenti ben motivati di fronte ad un numero crescente di scolari, sia per la difficoltà del sistema formativo tradizionale di inventare e accettare nuove forme di educazione più adatte ai ritmi moderni e alle tecniche di elaborazione

delle informazioni che non sono più limitate ai contenuti dei libri di scuola. Tanti sono gli stimoli esterni tra loro eterogenei ed eccitanti che arrivano ai nostri sensi, e che alimentano purtroppo più l'immaginario che il pensiero razionale e talvolta appannano la nostra capacità di scegliere le informazioni in modo razionale. In sociologia, dove giustamente non si vogliono colpevolizzare i media, si parla di saperi esperti, e della difficoltà per i cittadini di comprendere l'ambiente in cui si muovono.

I fumetti e la scienza

Tra i primi veicoli informativi che hanno riscosso l'interesse di un vasto pubblico giovane ed hanno avuto una loro funzione informativa positiva, ci sono i fumetti dei Super-Eroi. I giornalini nati nel secolo scorso, che raccontano le gesta di uomini superdotati di poteri quasi sovranaturali ereditati in circostanze strane, ma quasi credibili che eccitano la fantasia dei giovani lettori. Ricordiamo Superman, Flash, l'Uomo Ragno ed altri simili che dedicavano la loro esistenza a difendere i deboli o a salvare il mondo. Sono personaggi inventati per far divertire e come tali dovevano



Disegno di Riccardo Pieruccini

essere attraenti ed eccitanti, ma è anche vero che sono nati in un periodo storico di grandi valori scientifici. I personaggi principali appaiono nella prima metà del secolo scorso, mentre la scienza esplodeva: Einstein scriveva la Relatività, a Copenhagen nasceva la Meccanica Quantistica, Fermi studiava le prime reazioni nucleari, nel mondo si costruivano i primi laboratori scientifici internazionali, e intanto la tecnologia faceva passi da giganti in tutte le aree del sapere. Gli autori di quei fumetti, specie nei primi tempi scrivevano con un po' di rigore scientifico ispirandosi al sapere del momento per raffigurare le azioni stupefacenti dei Super uomini. Illustravano i "salti" rispettando la dinamica dei corpi, la vista a raggi x seguendo i primi concetti di onde elettromagnetiche penetranti, il super-udito ispirato dalle nascenti apparecchiature elettroniche super sensibili, la super velocità di Flash che richiamava le problematiche di fluidodinamica e di relatività e le capacità straordinarie dell'Uomo Ragno di volare con l'aiuto di un materiale fibroso ad altissima tecnologia e di aderire sui muri, o su qualsiasi superficie verticale, con una destrezza degna dei gechi, che come da poco sappiamo, sfruttano le forze di Van der Waals. Forse sembrerà un po' ingenuo, ma non ci sono dubbi che quei racconti di gesta eroiche, mentre appassionavano generazioni di ragazzi (e non), riuscivano anche nel concentrare l'attenzione del lettore e riuscivano là dove la scuola forse non arrivava. In modo non troppo formale i racconti e le figure dei vari fumetti arrivavano ad "inseminare" nella mente del lettore concetti e pensieri anche astratti attinenti all'avanzare della cultura scientifica.

La fantascienza

Non siamo molto lontano dai romanzi di fantascienza o dai film di Star Trek e, tra i più moderni, Guerre Stellari: in particolare quelli

"pensati" bene, in cui si raccontano di viaggi nel cosmo e di visite in mondi nuovi, con un rigore spesso scientifico di tutto rispetto (i libri di Isaac Asimov per esempio). La funzione di questi racconti per i ragazzi ed adulti, come quella dei fumetti dei super eroi per i più piccoli, non è trascurabile. Questi racconti o fumetti preparano l'uomo alle grandi scoperte del futuro o all'uso di tecnologie tanto avanzate e oggi impensabili, lo liberano dalla paura dell'ignoto e dall'ansia derivata dalla innovazione, tanto che alcuni più che amarla la temono. Perfino l'onnipresente calcolatore è stato, od è ancora considerato da molti un elemento di grande ansia, un oggetto misterioso e capriccioso! Comunque oggi i super eroi si sono decuplicati, hanno acquistato poteri talvolta non troppo facilmente riconducibili alle teorie moderne della scienza. Questi nuovi supereroi sono stati ar-

ricchiti di effetti multimediali che premiano più l'immaginario che il reale. Si assiste a sinfonie di poteri da fantascienza basati su potentissimi raggi laser e simili, funzionanti in continuazione e a dispetto di ogni possibile consumo energetico, addirittura raggi della mente come energia del pensiero, e poi capacità dinamiche impensabili, cinetiche impossibili, che forano mondi interi come possono fare solo i neutrini. Forse qui la parte di "inseminazione culturale" sembra più nascosta, eppure questi nuovi eroi sono ancora portatori di informazioni che nascono nel profondo dei laboratori di ricerca, là dove oggi si parla seriamente di materia oscura, di buchi neri, di infiniti mondi paralleli in spaziotempo diversi e di cataclismi cosmici, ma anche di mondi a sei o dieci dimensioni, di tunnel temporali che fanno passare da uno spaziotempo all'altro ed ancora di tecnologie



Disegno di Riccardi Pieruccini
realizzato per la conferenza

incredibili come le nanostrutture e i primi tentativi di teletrasporto! Tutti concetti stimolanti per la fantasia degli autori di fumetti; ed ecco racconti e scene di fantascienza anche troppo audaci! Ma forse, piuttosto che tacere è meglio scrivere un po' di più e contribuire a diffondere, tra la gente comune, almeno parte delle idee scientifiche nascenti.

L'apprendimento formale ed informale

I fumetti sono nati per divertire, d'altra parte hanno guadagnato una posizione di rispetto nella funzione di stimolo scientifico per vari pubblici, e allora perché non listarli come contributi importanti alle metodologie oggi impiegate per colmare il "gap" culturale tra scienza e società? Infatti oggi, nonostante le difficoltà di risorse, scopriamo timidi tentativi nelle scuole e nelle università per adeguare i corsi di insegnamento ai gusti dei pubblici moderni. Si introducono temi più attuali e si sperimentano metodologie credute, per lo studente, più interessanti e divertenti. Per esempio gli eroi dei nostri fumetti sono spesso utilizzati nelle scuole, specie in quelle americane dove i docenti sono più disponibili a sperimentare forme di insegnamento non tradizionali, come base della lezione per catturare l'attenzione dello studente. Si presenta una storia, si analizza una particolare azione dell'eroe di turno e da lì si lasciano discutere i ragazzi sulla veridicità o meno dell'evento e si fanno tradurre in linguaggio matematico, ove sia possibile, i fenomeni descritti nelle immagini. Il ragazzo si immedesima nel suo eroe ed inconsciamente assimila con facilità i concetti via via incontrati, come alcuni docenti americani hanno riportato su alcune loro pubblicazioni. Si chiude un ciclo, i fumetti nati dalla mente di scrittori attenti all'evoluzione del pensiero scientifico, diventano ora fonte inesauribile di

problemi scientifici per i ragazzi delle scuole! Nella seconda metà del secolo scorso sono nati poi anche numerosi programmi televisivi, Piero Angela ne è il pioniere in Italia, per la diffusione culturale scientifica basata sull'uso delle immagini e dei suoni con linguaggi e prodotti medialti accattivanti. Tanti musei classici si sono riorganizzati ed ampliati alla scienza diventando in parte interattivi, altri sono stati fondati espressamente per divulgare scienza con metodologie innovative. Tutte attività pensate per veicolare le informazioni scientifiche, secondo le moderne teorie della comunicazione che si basano essenzialmente su di una metodologia di educazione *informale*, così chiamata proprio perché è in contrapposizione ai metodi proposti nelle scuole, negli istituti universitari e nei centri di formazione.

Le Ludoteche

C'è un esempio particolare che ha visto premiare la *diffusione culturale scientifica informale*: è quella metodologia, relativamente nuova, sperimentale ed espositiva che non si limita a mostrare oggetti immobili più o meno scientificamente importanti, ma li anima, li fa muovere, operare secondo la loro natura coinvolgendo direttamente il pubblico che diventa attore principale degli eventi a cui assiste. Questa didattica, nuova nei luoghi, nei metodi e nei linguaggi, si propone fresca, divertente e stimolante senza perdere il ruolo di veicolo di informazione, di formazione e di saperi. Su questa tecnica si muovono gli Science Center – uno per tutti è l'Exploratorium di San Francisco, negli Usa – che oggi sono visitati regolarmente da un largo pubblico di giovani ed adulti. A Pisa, nei locali

Disegno di Riccardo Pieruccini realizzato per la conferenza



dei Vecchi Macelli, per sei anni dal 2002 si è aperto al pubblico nei mesi da aprile e maggio una Ludoteca Scientifica (LuS) che è stata visitata da circa dodicimila giovani l'anno, allievi di tutte le scuole, ragazzi ed adulti di ogni strato sociale curiosi di vedere come vanno le cose del mondo. I visitatori sono accompagnati da un animatore, che con un fare "ludico" li guida attraverso le infinite esperienze esposte in mostra che sono realizzate con materiale "povero", senza sovrastrutture sofisticate, per raggiungere direttamente alla mente del visitatore e stimolarlo a rievocare gli esempi simili vissuti nella vita di tutti i giorni. Esempi a cui il visitatore prima mai aveva dato tanta importanza!

Come nel fumetto è il racconto divertente che attira il lettore, nella LuS è il "gioco" l'elemento fondamentale che attrae il visitatore. Egli percepisce infatti gli esperimenti offerti come tanti "giochi" affascinanti e interessanti, ma anche profondamente seri e legati ai tanti eventi reali visibili in natura. In conclusione, senza voler sminuire il ruolo dell'insegnamento formale, l'apprendimento *informale*, che appare indirettamente nei fumetti e nei libri di fantascienza, o direttamente nelle ludoteche scientifiche, sembra che possa evolversi ricoprendo un ruolo importantissimo per l'arricchimento culturale scientifico della nostra società della conoscenza.

Giuseppe Maria Pierazzini nasce a Pisa il 10 settembre 1941, e vi si laurea nel 1967 in Fisica Generale svolgendo una tesi sperimentale sulla fisica delle alte energie nel laboratorio internazionale del CERN di Ginevra. Immediatamente dopo è assunto con contratto CMRS per collaborare con un gruppo francese all'università di Orsay a sud di Parigi ed al Centro Atomico francese di Saclay, dove resta per circa due anni impegnato sull'analisi dei dati e nella progettazione di un nuovo esperimento sulla produzione di particelle neutre nell'interazione di pioni con protoni. Nel 1969 rientra a Pisa con una borsa di studio ministeriale, e nel 1970 viene chiamato come professore a contratto su un corso di Fisica Generale presso la Facoltà di Scienze. Continua la sua ricerca lavorando nel laboratorio russo di Provino, a sud di Mosca, contribuendo alla scoperta di nuove particelle elementari.

Nel 1980 è professore associato e coinvolge il suo gruppo pisano in una collaborazione internazionale impegnata su di un tema fondamentale e di importanza cosmologica: *lo studio della asimmetria materia antimateria*. Per i risultati conseguiti tutti i membri del gruppo hanno ottenuto riconoscimenti e premi internazionali e nazionali. Tutt'oggi il professor Pierazzini è

coinvolto in esperimenti di frontiera nella fisica delle particelle elementari con lo scopo di studiare effetti importanti legati a temi di simmetrie connessi con le interazioni fondamentali della natura. La sua attività di ricerca è rappresentata da più di 130 pubblicazioni apparse su riviste internazionali di fisica nucleare. Nel 1989 è professore ordinario e viene chiamato sulla cattedra di Fisica Generale nel Corso di Laurea in Fisica della Università di Pisa. Tra il 1991 ed 1998 è Direttore della Sezione INFN di Pisa ed in particolare si impegna per far approvare e realizzare dagli organi centrali dell'Ente INFN il progetto Virgo, un apparato di immense dimensioni, dodici chilometri di lunghezza, che è stato installato nel territorio a sud di Cascina per la rivelazione delle onde gravitazionali. Nella seconda metà degli anni '90 si adopera per realizzare l'informatizzazione dell'Università e propone ed ottiene la realizzazione di un Centro, "Serra", di cui diventa Presidente per circa nove anni. Sotto la sua presidenza il Serra ha realizzato una immensa rete telematica privata di ateneo basata su diecimila chilometri di fibre ottiche che oggi raggiungono ogni angolo dell'Ateneo azzerando fra l'altro tutti i costi dei canoni telematici. Nel 2006 il prof. Pierazzini cura il trasferimento del Centro Serra in una struttura Dirigenziale all'interno della amministrazione centrale d'Ateneo, mentre viene nominato Presidente della Commissione di Controllo ed Indirizzo del sistema TLC d'Ateneo.

Dal 2002 il prof. Giuseppe Pierazzini si è impegnato nella *diffusione culturale informale della scienza* come stretto collaboratore della Ludoteca Scientifica pisana (LuS). Attualmente si sta adoperando per realizzare ai Vecchi Macelli, uno "Science Center" per generalizzare la funzione di diffusione culturale della Ludoteca verso tutti gli ambienti della nostra società.

Bibliografia essenziale

Karl Kraus, con la sua celeberrima battuta “dove troverò il tempo per non leggere tanti libri” funge da monito perenne contro la presentazione di bibliografie sterminate, che pure in questo caso sarebbe certamente possibile offrire data la straordinaria ampiezza dei fenomeni considerati. Per questo si è optato per una selezione ridotta sul fumetto, e essenzialissima sullo sport.

Enciclopedie e repertori sui fumetti

Fleischer M., *The Encyclopedia of comic Book Heroes*, Macmillan 1975

Fossati F., *Fumetto*, A. Mondadori, 1992

Gaumer P. - Moliterni C. , *Dictionnaire mondial de la bande dessinée*, Larousse

Giromini F. (a cura di), *Gulp! 100 anni a fumetti*, Electa 1996

Horn M., *The world Encyclopedia of Comics*, Chelsea House 1976. Tr. It. (con la collaborazione

di L. Secchi) *Enciclopedia mondiale del fumetto*, Editoriale Corno 1978

Laterza R. – Vinella M. , *Le donne di carta. Personaggi femminili nella storia del fumetto*, Dedalo Libri 1980

Sabin R. , *Comics, Comix & Graphic Novels: a History of Comic Art*, Phaidon 1996

Sul fumetto come medium

Barbieri D., *I linguaggi del fumetto*, Bompiani 1991

Brancato S. , *Fumetti – Guida ai comics nel sistema dei media*, Datanews 1995

Brunoro G. , *Comicslexicon*, Libreria dell'Immagine 1994

Caprettini G. P., *Semiologia del racconto*, Laterza 1992

Eco U., *Apocalittici e integrati*, Bompiani 1964

Eisner W., *Comics and sequential art*, Poorhouse Press, 1985

Eisner W., *Graphic Storytelling*, Poorhouse Press, 1995

Fresnault-Deuelle P., *La bande dessinée. Essai d'analyse sémiotique*, Hachette 1972. Tr. It. *Il linguaggio dei fumetti*, Sellerio 1977

Fresnault-Deuelle P. , *Récit et Discours par la Bande*, Hachette, 1977. Tr. It. *I Fumetti: libri a strisce*, Sellerio 1990

Frezza G. , *La scrittura malinconica. Sceneggiatura e serialità nel fumetto*, La Nuova Italia 1995

Gubern R. , *Il linguaggio dei comics*, Milano Libri 1975

Groensteen T. , *Un objet culturel non identifié*, Editions de l'an 2, 2006

Mc Cloud S. , *Understanding comics – The invisible art*, Kitchen Sing Press 1993. Tr. It. *Capire il fumetto – L'arte invisibile*, Vittorio Pavesio 1996

McLuhan M., *Understanding Media*, 1964. Tr. It. *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore 1990

Peteers B., *La bande dessinée*, Flammarion 1993

Raffaelli L. , *I fumetti*, Il Saggiatore – Flammarion 1997

Zanotto P., *Il grande libro del fumetto*, Ed. Paoline 1988

Sul fumetto italiano

Bertieri C. , *Fumetti all'italiana. Le fiabe a quadretti, 1908-1945*, Comic Art 1989

Boschi L. , *Friego, valvole, balloons. Viaggio in vent'anni di fumetto italiano d'autore*, Granata Press 1997

Bono G. *Guida al fumetto italiano* (2° ediz.), If edizioni 2003

Brunoro G. *Quel fantastico mondo: padri, figli, padrini, padroni e padreterni del fumetto italiano*, Dedalo, 1984

Pazienti G. , *Fumetto alalà: i comics italiani d'avventura durante il fascismo*, Comic Art 1986

Sul fumetto giapponese

Amano M. – Wiedermann J., *MANGA*, Taschen 2004

Berndt J. , *Reading Manga. Local and global perceptions of Japanese Comics*, Leipziger Universitatverlag 2006

Castellazzi D., *A-Z Manga. Guida al fumetto giapponese*, Coniglio Editore, 2004

Ercole M. – Mulinacci C., *Storia del fumetto giapponese*, Musa edizioni 1998

Gravett P. *Manga, 60 anni di fumetto giapponese*, Logos 2006

Groensteen T., *Il mondo dei manga: introduzione al fumetto giapponese*, Granata Press 1991

Koyama- Richard B. , *Milla anni di manga*, Rizzoli 2007

Posocco C., *MangArt*, costa & nolan 2005

Sul fumetto statunitense

Becattini A., *Disney Comics. La storia, I personaggi: 1930-1995*, Comic Art 1995

Daniels L. , *Comix. A history of comic books in America*, Outerbridge and Dienstfrey 1971

Daniels L., *Marvel: five fabulous decades of the world's greatest*, Harry Abrams

Giammanco R. , *Immagini, vignette, visioni: Comics americani nel postmoderno*, La Nuova Italia 1991

Horn M., *100 years of American Newspaper Comics*, Horn 1996

Lee S.- Buscema J. , *How to draw comics: the marvel way*, Simon And Schuster 1978

Manning White A. D. – Abel R. H. , *Sociologia del fumetto Americano*, Bompiani 1966

Sul fumetto franco-belga

Giordani M., *Cento anni di fumetto franco-belga*, Alessandro Editore 2000

Ratier G. , *Avant la case. Histoire de la bande dessinée francophone du XXè siècle*, Sangam 2005

Vandamme R. , *Les maitres de la BD belge*, La Renaissance du livre 2003

Sul fumetto latino-americano

Birmajer M. , *Historieta, la imagination al cuadrado*, Dialectica 1998

Cirne M. , *O mundo dos quadrinhos*, Ed Simbolo 1977

Cirne M. , *Historia e critica dos quadrinhos brasileiros*, Ed. Europa/Funarte 1990

De Santis P., *La historieta en la edad de la razón*, Paidós 1998

Sasturain J., *Oesterheld y el héroe nuevo*, in *El libro de Fierro. Especial Oesterheld 1952-1964*, 1985

Scolari C. , *I Nipoti dell'Eternauta. Nuovo fumetto argentino*, Granata Press 1994

Steimberg O. , *Leyendo historietas*, Nueva visión, 1997

Trillo C. – Saccomanno G., *Historia de la Historieta Argentina*, Ed. Record, 1980

Sull'uso educational del fumetto

Cali D. , *Scrivere e fare fumetti con i bambini*, Edizioni Sonda 2002

Dallari M. – Farné R. , *Scuola e fumetto*, Emme Edizioni, 1977

Fochesato W., *Per una scuola a strisce. Proposta bibliografica su scuola e fumetto*, Sagep 1986

Volpi D., *Didattica dei fumetti*, La Scuola 1977

Sugli argomenti delle conferenze

Altariva R. , *Gli X-Men e i mutanti Marvel*, Ned 50 1994

Bertieri C. , *Gli atleti di carta*, La rassegna di cinematografia sportiva 1983

Bertieri C. , *Miti incrociati*, La rassegna di cinematografia sportiva 1994

Giovannoli R. *La scienza della fantascienza*, Bompiani 1991

Gorla S. – Guiducci P. , *Diversabili – Figli di una nuvola minore?* , catalogo mostra, Cartoon Club 2001

Gresh L. – Weinberg R. , *Superman contro Newton*, Apogeo 2005

Yanagita R. , *Anime University*, Kappa Edizioni 2007

Kakalios J., *The Physics of Superheroes*. Tr. It. *La fisica dei supereroi*, Einaudi 2007
Su Olimpiadi e sport

Arnaud P. – Terret T. , *Histoire du sport féminin*, Harmattan 2004

Arrigoni C. , *Paralimpici. Lo sport per disabili: storie, discipline, personaggi*, Hoepli 2006

Audisio E. , *Tutti i cerchi del mondo. I volti, i paesi, le storie che fanno un'Olimpiade*, Mondadori 2004

Delaplace J.-M. , *L'histoire du sport l'histoire des sports*, Harmattan 1999

D'Ingiullo R. , *Eroi per un giorno, uomini per la vita. Cinquanta ritratti olimpici*, Marco Valerio 2006

Jacomuzzi S. , *Storia delle Olimpiadi*, Einaudi 1976

Monnin E., *Un secolo di Olimpiadi invernali. Chamonix 1924 – Torino 2006*, CDA & VIVALDA 2006

Prunelli V. , *Sport e agonismo. Come conciliare testa e gambe per formare uno sportivo completo*, Franco Angeli 2002

Ringraziamenti

L'iniziativa "I fumetti e lo sport" non avrebbe mai potuto essere realizzata senza la disponibilità di quanti - Autori, Editori, Collezionisti - hanno permesso di riprodurre opere, ovvero hanno prestato originali o pezzi rilevanti. Con il seguente elenco in rigoroso ordine alfabetico si intende esprimere a tutti - compresi quelli le cui opere per ragioni di spazio non compaiono nel presente catalogo- il doveroso ringraziamento:

AUTORI

Marco ABATE
Mitsuru ADACHI
Mario ALBERTI
Giancarlo ALESSANDRINI
Carlo AMBROSINI
Tom ANDERSON
ARDENA
ARRAYA & PO
Izumi ASO
Paolo BACILIERI
Vincenzo BAGGIOLI
BAR2 (Christian Debarre)
James BATES
Marco BOSCO
Max BUNKER (Luciano Secchi)
Gian Luigi BONELLI
Elliot CAPLIN
Ade CAPONE
Matteo CASALI
Stefano CASINI
Alfredo CASTELLI
Giorgio CAVAZZANO

Tetsuya CHIBA
CLOD (Claudio Onesti)
José Maria COLOMER FONTS
Sergio COMISSO
Carlo COSSIO
Phil DAVIS
Salvatore DEIANA
Gianni DE LUCA
Maurício DE SOUSA
Massimo DE VITA
Roberto DISO
Steve DITKO
Art EBUEEN
Bertrand ESCHAIC
Paolo FACCHINETTI
Enzo FACCIOLO
Lee FALK
Pierre FALLOT
FANE (Stephane Deteindre)
Gallieno FERRI
Giorgio FIGUS
Brenno FIUMALI
Giovanni FREGHIERI
Carlos FREIXAS
Alberto FREMURA
Enrique Cerdan FUENTES
Roberto GAGNOR
GALEP (Aurelio Galleppini)
Maria Grazia GALLIANI
Giancarlo GATTI
Vittorio GIARDINO
Giuliano GIOVETTI
Angela GIUSSANI
Luciana GIUSSANI
Mario GOMBOLI
René GOSCINNY

Ray GOTTO
Alfredo GRASSI
Jean GRATON
Matt GROENING
Rob HAMMERSLEY
Kim HARKINS
Izo HASHIMOTO
Jason HO
Tsukasa HOJO
Francoise HUGUES
Hermann HUPPEN
Takao YAGUCHI
Sumika YAMAMOTO
Riichiro INAGAKI
Takehiko INOUE
JANRY
Ikki KAJIWARA
Nathan KANE
Shota KIKUCHI
Kazuma KODAKA
Shizuo KOIZUMI
Stan LEE
Patrick LESUEUR
MAGNUS (Roberto Raviola)
Jun MAKIMURA
Milo MANARA
Franco MANOCCHIA
Mauro MARCHESI
Massimo MARCONI
Taiyo MATSUMOTO
Wilson MCCOY
Kenji MORITA
John Cullen MURPHY
Patricia MARTINELLI
Alessia MARTUSCIELLO
Izumi MATSUMOTO

Michela MEDDA
Attilio MICHELUZZI
Takeshi MONOMI
Ray MOORE
Yusuke MURATA
Stefano NATALI
Guido NOLITTA (Sergio Bonelli)
Hector G. OESTERHELD
Alberto ONGARO
Alberto OSTINI
Yasuo OTAGAKI
Toni PAGOT
Frank Gordon PAYNE
Marco PALAZZI
Franco PALUDETTI
Dominique PASCAL
PEYO (Pierre Culliford)
Giorgio PEZZIN
Riccardo PIERUCCINI
Paolo PIFFARERIO
POUPARD
Nadir QUINTO
Alex RAYMOND
Raymond REDING
Roberto RENZI
Carole ROQUE
Marco ROTA
ROUDOLPH (Raoul Traverso)
Nino RUSSO
Bruno SARDA
José Luis SALINAS
Romano SCARPA
Claudio SCIARRONE
Charles Monroe SCHULZ
Antonio SERRA
SILVER (Guido Silvestri)
Reg SMYTHE
Yoichi TAKAHASHI
Asao TAKAMORI
Akio TANAKA

TOME
Tristano TORELLI
Davide TOFFOLO
Sergio TOPPI
Erick TRAN
Naoki TSUJI
Renato TUIS
Albert UDERZO
Mario UGGERI
Massimiliano VALENTINI
Bepi VIGNA
Mort WALKER
Bill WATTERSON
Silvia ZICHE

EDITORI

Arnoldo Mondadori Editore
Astorina
Bamboo Editino
Bongo
Ciscato Editore
Coconino Press
Corriere della Sera
Dargaud
Dell
Editions du Lombard
Editions Dupuis
Editions Vents d'Ouest
Editorial Abril
Editoriale Domus
Edizioni Di
Epierre
Epipress
Flashbook
General Features Syndicate
Jumbo Pocket
Kappa Edizioni
King Features Syndicate

Kodansha
Max Bunker Productions
Mck
Novedi/Hachette
Panini Comics
Play Press
Q International
San Paolo
Sergio Bonelli Editore
Shueisha
Syndication International
Star Comics
The Walt Disney Italia
Torelli
United Feature Syndicate, Inc
Universal Press Syndicate

COLLEZIONISTI

Alberto BECATTINI
Gianni BONO
Gianni BRUNORO
Paolo IGNESTI

Museo del Calcio
Museo del Fumetto

Società Canottieri Limite
Società Pugilistica Italiana