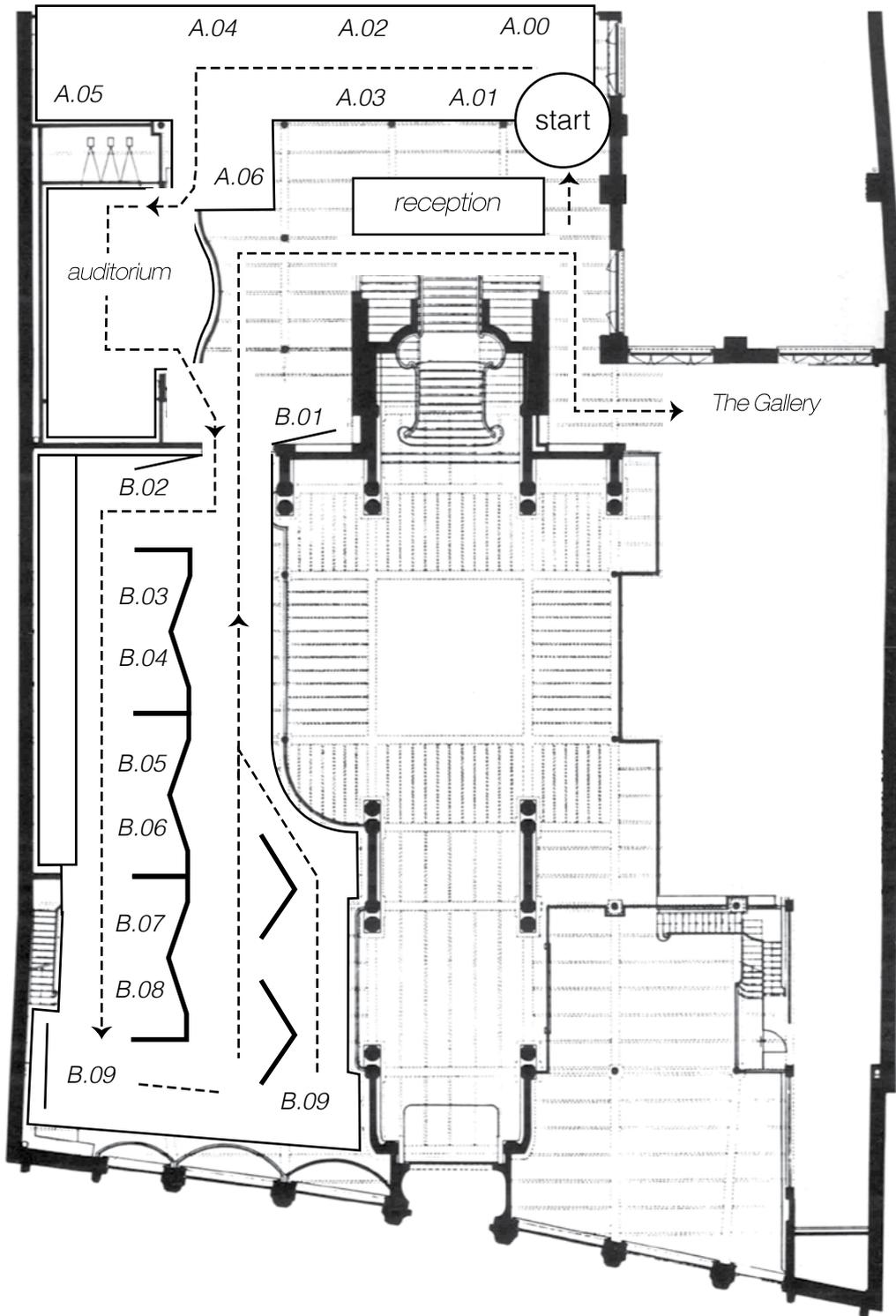


Il Centro Belga Dei Fumetti





La nascita del Fumetto

A.00

C'era una volta, molto tempo fa, un uomo che non sapeva né leggere né scrivere. Del resto, a quel tempo, le parole «leggere» e «scrivere» non esistevano nemmeno. Il linguaggio doveva ancora nascere. Per esprimersi, per raccontare, per pregare, quell'uomo inventò il disegno.

Dalle più antiche manifestazioni pittoriche giunte fino a noi, le pitture rupestri, fino ad arrivare alla concorrenza sfrenata tra gli editori newyorkesi che ha caratterizzato l'inizio del XX secolo, le tappe in cui è suddivisa la mostra confermano il detto popolare per cui «nulla si crea, tutto si trasforma».

Il fumetto, infatti, non è frutto di una scoperta. È piuttosto il risultato di un rapporto sempre più stretto tra il desiderio di raccontare e l'arte del disegno. È la più letteraria tra le arti plastiche.

Lungo le tappe di questo breve percorso attraverso il tempo, cresce l'ammirazione per il genio artistico di pittori, mosaicisti, scultori, miniaturisti e tessitori, capaci di interpretare una storia e trasformarla in movimento. Le loro opere sono alla base del modo in cui ci relazioniamo gli uni con gli altri.

Com'è nato, dunque, il «fumetto», e come possiamo definirlo? Questo l'oggetto di una mostra che percorre a grandi passi la storia del mondo e delle civiltà.

Jean Auquier, Centro belga del Fumetto.

Le parti in cui è suddivisa la mostra

A.01

Fin dalle origini, l'uomo si racconta attraverso le immagini

L'uomo si alza in piedi. E usa fin da subito tutti i supporti possibili per raccontare, spiegare e venerare i propri idoli. Attraverso i secoli, queste narrazioni sono al contempo frutto e testimonianza delle società che li hanno prodotti, delle loro credenze e della loro cultura. Nella maggior parte dei casi, non scopriremo mai il nome degli artisti che hanno scolpito, disegnato, dipinto o tessuto queste opere, divenute patrimonio comune dell'umanità.

A.02

Gli incunaboli inventano la grammatica del fumetto

Nei monasteri cristiani del Medioevo, i monaci amanuensi dedicano la propria vita alla riproduzione dei testi religiosi. Altri si occupano di abbellire queste edizioni uniche, aggiungendovi miniature e illustrazioni per rendere grazie al Creatore. Sono proprio questi monaci a creare, senza saperlo, i codici che permetteranno ai disegnatori del futuro di dare vita al fumetto: suddivisione della narrazione in scene, movimento, primo piano, dialoghi in balloon, ecc.

A.03

La stampa permette di raggiungere il grande pubblico

Con la nascita della stampa, dei libri pubblicati, dei giornali e delle cromolitografie vendute sulle fiere, è finalmente possibile raggiungere un pubblico molto più ampio. Due Maestri, l'inglese William Hogarth e il giapponese Katsushika Hokusai, raccontano storie attraverso una serie di incisioni o stampe. I due artisti sono tasselli fondamentali nella storia della nuova arte nascente, al pari dello svizzero Rodolphe Töpffer, capace come nessun altro di insegnare ai propri allievi il movimento.

A.04

I giornali sono i cantastorie del XIX secolo

Nel XIX e XX secolo, giornali e riviste arrivarono alla conclusione che, per vendere spazio agli inserzionisti, era necessario attirare il maggior numero possibile di lettori. Oltre ai romanzi d'appendice, capaci di tenere i lettori col fiato sospeso, si scoprono gli umoristi, i caricaturisti e i primi personaggi ricorrenti, come Ally Sloper in Inghilterra e Max und Max in Germania, le cui avventure erano narrate in sequenze illustrate.

A.05

Il fumetto diventa interesse economico

All'inizio del XX secolo, gli editori americani Pulitzer e Hearst spingono la logica economica all'estremo. Con la promessa di guadagni maggiori si sottraggono alla concorrenza gli elementi migliori, giornalisti o disegnatori che siano. È così che Richard Outcault lascia la redazione di Pulitzer e passa a Hearst, dove crea Yellow Kid (1896) e Buster Brown. Gli strumenti tecnici disponibili a questo punto permettono anche di creare un primo capolavoro, Little Nemo in Slumberland (Winsor Mc Cay, 1905).

A.06

Che cos'è il fumetto?

Il risultato di un'evoluzione artistica nata con l'uomo, arricchita del contributo di ogni cultura e di qualche rivoluzione tecnica, come l'apparizione della carta, dei colori e della stampa. È questo dunque il fumetto? Cerchiamo di darne una definizione in poche parole: il fumetto è una serie di immagini che formano un racconto, in cui la storia è parte integrante delle immagini stesse. A partire da questa base, sono l'immaginazione e il talento degli autori a fare il resto!

La nascita del Fumetto

Ideazione e testi: Jean Auquier

Scenografia: Jean Serneels

Documentazione: Fanny Kerrien

Traduzioni: Philotrans

Grafica: Pierre Saysouk

Materiali audiovisivi: Manuel Fernandez

Riproduzioni e ingrandimenti: Sadocolor

Realizzazione tecnica: Jean Serneels, Michaël Cuypers e il Centro belga del Fumetto.



The Gallery

Ogni giorno, in ogni genere, stile e lingua, spaziando dal classico al moderno, dal fantasy alla satira, andando dall'autobiografia passando per il giallo criminale fino agli eroi di fantasia, le nuove opere vengono pubblicate in album che vanno ad arricchire questo straordinario patrimonio di fumetti.

Questa sala espositiva, The Gallery, ["la galleria"] è dedicata alle opere che formano le novità contemporanee nei fumetti. Le esposizioni mensili dei disegni originali sono un invito a scoprire le più recenti pubblicazioni. Il curatore degli album offre al pubblico una presentazione.

L'arte del fumetto

B.01

Rispetto ad altre discipline artistiche come la letteratura o il cinema, il fumetto è uno strumento di espressione che si declina in molteplici versioni attraverso generi, stili e formati molto diversi tra loro e per un pubblico altrettanto variegato.

“L'Art de la BD” (L'Arte del Fumetto) si propone quindi di scoprire il fumetto in tutti i suoi stadi, dal processo creativo al ventaglio di generi che rappresentano la produzione europea.

Nella sezione iniziale ogni unità rappresenta una tappa del processo creativo - sinossi, sceneggiatura, bozza e disegno a matita, inchiostatura, colorazione con tutte le relative tecniche fino ad arrivare alla tavoletta grafica – dando risalto all'opera dell'autore, degli sfondisti e dei disegnatori che hanno acconsentito a far utilizzare come esempi concreti per questa esposizione i propri documenti originali ed i propri strumenti di lavoro.

La seconda parte de “L'Art de la BD” presenta una carrellata di generi che caratterizzano il fumetto europeo contemporaneo, partendo dal fumetto di genere fino ad approdare al romanzo grafico. In questa sezione, come pure nella prima parte, ogni declinazione del genere fumetto è corredata da una selezione di tavole e documenti originali che vengono regolarmente aggiornati.

B.02

L'arte della sceneggiatura

Una sceneggiatura è una storia che l'autore ha sviluppato seguendo la propria immaginazione. Per prima cosa l'autore le dà struttura con una sinossi, un riassunto molto succinto che racchiude il corpo centrale della narrazione. Il passaggio seguente è il taglio, che serve a determinare il numero di pagine da dedicare a ogni sequenza. L'autore sviluppa poi le sequenze e le suddivide in vignette, passando poi a stendere la sceneggiatura completa e definitiva dell'opera definendo vignetta per vignetta gli elementi di sfondo, l'azione ed i dialoghi.

Uno sceneggiatore coscienzioso fornisce inoltre al proprio disegnatore una descrizione fisica e psicologica dei personaggi e gli affida la documentazione che ha raccolto per la creazione della storia.

B.03

L'arte del disegno a matita

Una volta ricevuta la sceneggiatura, il disegnatore inizia a sviluppare il profilo dei personaggi principali studiandone i costumi e aggiungendo gli elementi di sfondo che verranno sviluppati in seguito. Si tratta di una fase di intensa ricerca documentale. Gli autori che possono permetterselo eseguono ricerche in loco e scattano da soli le foto di cui avranno bisogno.

Per poter visualizzare la totalità dell'opera nel suo insieme, il disegnatore realizza uno storyboard che riproduce con schizzi in formato ridotto le tavole del futuro albo, con piccole vignette e piccoli fumetti che anticipano la dinamica di ogni pagina. Armato di tutte queste informazioni, il disegnatore può infine dedicarsi alla realizzazione delle tavole propriamente dette. Si parte con il disegnare una bozza (un canovaccio) che il disegnatore andrà poi a migliorare e modificare fino ad ottenere una rappresentazione ideale che ricostruirà in seguito con precisione sul supporto definitivo.

Gli originali delle tavole a matita sono piuttosto rari, dato che per definizione non sono destinati a restare in questo stadio. Ciononostante, alcuni disegnatori eseguono l'inchiostatura sul tavolo luminoso utilizzando un nuovo supporto. L'originale a matita rimane quindi intatto.

B.04

L'arte dell'inchiostatura

Prima di inchiostare la propria tavola il disegnatore deve sapere in che formato sarà pubblicata. Se è previsto un albo a colori potrà accontentarsi di ripassare ad inchiostro i tratti a matita. Se invece è previsto un albo in bianco e nero dovrà tener conto delle sorgenti luminose, delle ombre portate e del contrasto cercando di ripartire le campiture di nero in modo equilibrato e armonioso. L'inchiostatura rappresenta la parte di finitura del disegno: permette sia di dare maggior precisione ad un disegno a matita poco marcato sia di scegliere il profilo definitivo del disegno se il tratto a matita è sfumato.

Il pennello permette di ottenere linee molto artistiche, con tratti pieni o sottili, ma talvolta il nero tende un po' troppo al grigio. Il pennino consente di eseguire tratti più precisi e un maggior contrasto ma richiede anche una maggiore dedizione. Alcuni disegnatori tracciano delle linee piene o sottili con il pennino per dare l'illusione di tratti realizzati a pennello. La penna a china (o rotring) ha un tratto più filiforme e meno marcato rispetto al pennino ma sono molti i disegnatori che la scelgono per la sua comodità. Il pennarello, altrettanto pratico da utilizzare, ha una finitura soddisfacente ma una durata aleatoria.

B.05

L'arte della colorazione

La tecnica più antica di colorazione dei fumetti è quella della "cianografia". Si tratta di stampare la tavola inchiostrata nel formato di pubblicazione su carta da disegno e di posare poi il colore a goccia o ad acquarello. Il fotoincisore ne estrae i tre strati di colore di base (ciano, giallo e magenta) e aggiunge la pellicola nera dei contorni: il tipografo ha ora le quattro pellicole necessarie per riprodurre una pagina in quadricromia.

Si può evitare di stampare la cianografia incollando la pellicola dei contorni su un foglio di carta (blu Leonardo) ed applicando poi i colori all'inverso al tavolo luminoso. Il vantaggio in questo caso è che la carta non si deforma rispetto alla pellicola contorni, lo svantaggio è che il colorista non vede chiaramente il risultato in corso d'opera del proprio lavoro.

Un'altra soluzione è quella di scannerizzare la tavola inchiostrata in formato da pubblicazione e realizzare la colorazione al computer. Rapida ed economica, anche questa soluzione può essere soddisfacente a condizione di non cedere alla tentazione di strafare con effetti artificiali facilmente accessibili.

La colorazione diretta è la soluzione più affascinante ma anche quella che richiede la maggiore maestria. Si tratta di applicare il colore direttamente sulla tavola inchiostrata, talvolta semplicemente schizzata, che diviene in questo caso una sorta di quadro con o senza i balloon, che potranno poi essere inseriti a computer.

B.06

L'arte del calcolatore

Sono sempre più numerosi i disegnatori che ricorrono al computer per rifinire le proprie tavole, realizzate in realtà su carta e poi scannerizzate per essere corrette, ripulite o completate a schermo. Altri realizzano le proprie vignette separatamente su carta, le scannerizzano e assemblano poi le tavole al computer.

In alternativa i disegnatori possono passare direttamente dalla carta al computer utilizzando una "tavoletta grafica". Questo sofisticato strumento permette di disegnare su una lavagnetta elettronica collegata ad uno schermo proseguendo successivamente con tutte le tappe di costruzione di una tavola sempre sullo stesso supporto. La tavoletta grafica consente di accedere a tutti gli strumenti virtuali possibili e di cancellare ogni tratto indesiderato con un solo clic. Questo straordinario strumento è adatto a tutti gli stili, dai più sintetici ai più sofisticati, senza alcuna limitazione artistica.

B.07

L'arte della copertina

La copertina è la locandina dell'albo a fumetti. Essa deve quindi essere rappresentativa del contenuto rispondendo allo stesso tempo a imperativi commerciali di leggibilità e originalità e facendo emergere l'albo dalla marea di una produzione spesso sovrabbondante.

Normalmente il disegnatore sceglie di illustrare uno dei momenti più significativi della storia, anche se la copertina di un albo contiene in realtà molte altre informazioni spesso più importanti: chi sono gli autori, fa parte di una serie o di una raccolta, chi è l'editore? È qui che interviene il grafico.

Incaricato di solito dell'impaginazione di tutti gli albi di una raccolta in modo da garantire una certa uniformità, il grafico sceglie le proprie soluzioni in base alle scelte editoriali. Ad esempio, dato che gli eroi di un fumetto sono spesso più famosi dei propri autori, l'importanza riservata al nome degli autori sarà di solito più discreta nel caso di una serie rispetto ad una raccolta di albi in edizione speciale.

B.08

L'arte dell'editoria

Di solito un fumetto nasce dalla volontà di un autore, sia esso sceneggiatore, disegnatore o entrambe le cose insieme. Viene quindi proposto ad un editore che, se accetta di includerlo nel proprio catalogo, ne garantisce la direzione artistica e si fa carico della stampa degli albi, della loro distribuzione e del compenso degli autori.

Il catalogo dell'editore si definisce in base alla sua politica editoriale. È questa a conferirgli un'identità originale e ad indirizzare le scelte artistiche e gli obiettivi commerciali dell'editore.

L'editore vende i propri albi ricorrendo all'intermediazione di un distributore, ovvero di un grossista che si occupa della distribuzione degli albi in diversi punti vendita, librerie o grandi magazzini. Per garantire la promozione delle proprie novità, l'editore ricorre a diversi professionisti: responsabili marketing, pubblicitari, addetti alla comunicazione sia per la stampa sia per le operazioni promozionali (esposizioni, concorsi, collaborazioni con altri media), e ad un team di addetti alle vendite che incoraggia gli acquisti sul territorio da parte dei punti vendita.

B.09

Diritti derivati e diritti internazionali

Gli editori più importanti sul mercato possiedono uffici il cui compito è quello di entrare in contatto e attrarre nuovo pubblico o di fidelizzarlo proponendogli degli oggetti in grado di avvicinarlo il più possibile alla serie che ama. Realizzati da società che hanno acquisito una licenza di sfruttamento, anche questi prodotti derivati (dalle scatole di cioccolatini alle animazioni per telefoni) possono generare introiti non indifferenti. Se una società (per un profumo, un'automobile, un fast-food, ecc.) vuole associare l'immagine accattivante di una serie di un eroe dei fumetti alle proprie attività, essa si rivolgerà all'ufficio che si occupa dei diritti derivati.

Dal canto suo, l'ufficio che si occupa dei diritti internazionali cercherà di aumentare la diffusione di un'opera o di una serie in un'altra lingua affidandosi a editori locali che garantiscano una produzione di qualità adatta al mercato in questione ed una giusta e onesta gestione dei diritti d'autore.

Non è certo una novità, infine, che il cinema guarda sempre più spesso al mondo del fumetto, alle sue sceneggiature ed ai suoi autori. Gli adattamenti delle storie per il cinema permettono anche gli editori ed agli autori di fumetti di entrare in contatto con un nuovo pubblico.

B.10

I generi del fumetto

Il fumetto comico

Il racconto di storie divertenti attraverso il fumetto copre discipline molto diverse a seconda del formato utilizzato. Le strisce, brevi storie in tre vignette, richiedono un tratto minimalista e un umorismo ripetitivo. Le gag, brevi storie di una pagina, permettono di sviluppare situazioni più movimentate e richiedono una messa in scena dinamica. Le storie brevi, di qualche pagina, offrono maggiori dettagli sul percorso della storia prima di arrivare al climax. Per quanto riguarda invece le grandi avventure comiche, queste ultime richiedono una sceneggiatura infarcita di un umorismo articolato immerso in una struttura drammatica rigorosa.

Il fumetto realista

Un fumetto realista è un fumetto in cui il disegno è realista ma non lo è necessariamente anche la sceneggiatura.

Si tratta di persone vere che si muovono in ambienti reali ma che possono vivere avventure inverosimili.

Il disegno realista è una disciplina in cui abbondano i vincoli e che richiede una massiccia documentazione. In un fumetto realista deve essere possibile distinguere ad esempio il modello di auto che si vede passare in una vignetta. E come un regista di film o serie televisive, il disegnatore realista sceglie il punto di vista delle proprie sequenze, i movimenti di camera e l'illuminazione per le storie che mette in scena.

Il fumetto espressionista

Alcuni disegnatori scelgono di rappresentare una caricatura della realtà per dare maggior forza e potenza alla loro narrazione. Questa scelta permette loro di tradurre in immagini storie più oniriche o più angoscianti e, in ultima analisi, più "reali" rispetto al disegnatore realista. L'espressionismo si adatta in modo perfetto ai tratti caricati e ai contrasti violenti del bianco e nero ma trova una sua consacrazione anche tra gli affezionati della colorazione diretta.

Il romanzo grafico

Il romanzo grafico è un genere di fumetto più intimista e letterario rispetto alle classiche serie di avventura. Superando spesso centinaia di fascicoli assume la forma compatta di un romanzo. Per scelta artistica e certamente anche per ragioni economiche, viene spesso stampato in bianco e nero e la sua grafica deve essere semplice ed espressiva. Il romanzo grafico è molto spesso una testimonianza della vita reale; è quindi meno adatto ad opere di pura finzione.

Il fumetto per bambini

Intorno ai 7 anni, l'età in cui cominciano a leggere in modo autonomo, i bambini hanno la possibilità di scoprire il fumetto umoristico o di avventura, che permette diversi livelli di lettura. Esistono anche degli albi destinati ai più piccoli che esplorano con umorismo e fantasia l'universo della prima infanzia. Alcuni di questi fumetti sono muti e per questo ancora più accessibili ed interattivi. Se invece ci sono dei testi non è certamente da disdegnare l'aiuto dei genitori, che consentirà ai bambini di entrare nel meraviglioso mondo del fumetto.

Il fumetto per adolescenti

Tra i 12 ed i 14 anni ragazzi e ragazze abbandonano il mondo dell'infanzia e cominciano a prendere coscienza della loro sessualità affrontando i loro primi turbamenti sentimentali. Le loro preoccupazioni cambiano e quindi cambiano anche le loro letture. In un momento in cui gli editori declinano la loro produzione di massa in raccolte sempre più mirate, questa nicchia di lettori e lettrici estremamente specifica non ha certo mancato di richiamare l'ispirata attenzione dei creatori di fumetti più al passo con i tempi.

Il fumetto per tutti

Destinate ai giovani, le prime pubblicazioni di storie a fumetti erano costituite principalmente da produzioni per bambini e adattamenti di serie concepite per l'ampio pubblico dei grandi quotidiani americani. È sull'onda di questa tradizione che nasce un genere fumettistico franco-belga destinato a un pubblico "dai 7 e 77 anni", tanto per riprendere il celebre slogan di Tintin. Superando gli schemi delle serie umoristiche o realiste, nasce quindi un genere ibrido "semi-realista" che ha conosciuto il suo massimo sviluppo nella seconda metà del 20° secolo presso gli editori belgi.

Le family-strip /Il fumetto familiare

Genere ancestrale iniziato con *La Famille Fenouillard*, creata da Christophe nel 1889, il fumetto familiare rappresenta gruppi di individui all'interno del proprio quadro familiare. Si tratta spesso di una coppia sposata con uno o più figli, sebbene questo genere possa comprendere anche famiglie destrutturate con legami talvolta misteriosi. Questo genere si declina in gag, storie brevi o grandi avventure ed è un classico del fumetto per tutte le fasce di pubblico.

Il fumetto storico

A metà tra la narrazione di fatti storici e un intreccio di intrighi romanzati sullo sfondo di vicende realmente avvenute, il fumetto storico è un genere vario e variegato declinato con uno stile realista, semi-realista o marcatamente umoristico. Nessuna epoca è stata tralasciata, dalla leggenda di Gilgamesh alla Guerra del Golfo, con una predilezione per la Roma Antica, il Medio Evo o le guerre napoleoniche. Vi si associano anche numerose opere a carattere biografico.

L'Heroic-fantasy

Originariamente l'heroic-fantasy nasce come sottogenere della letteratura fantastica e rivisita il mondo medievale alla luce di magia e stregoneria. Riportato in auge dal gioco di ruolo "Dungeons and Dragons" negli anni 70, questo genere torna a pieno titolo ad associarsi al fumetto nel 1983 con "Alla ricerca dell'augello del tempo" di Serge Le Tendre e Régis Loisel, la cui veste grafica ispirerà poi tutta una nuova generazione di disegnatori che si consacreranno al fantasy eroico a partire dai primi anni 90.

La fantascienza

Vasto reame di cui fanno parte universi lontani, esseri venuti da altri mondi, faglie temporali, viaggi nel passato e nel futuro, il fumetto di fantascienza si configura inizialmente come un genere decisamente anglosassone per poi essere adottato da numerosi autori europei, principalmente franco-belgi. Gli sceneggiatori più impegnati utilizzano volentieri questo strumento per raffigurare i problemi della nostra società trasponendoli in mondi immaginari spesso governati da regimi totalitari.

I fumetti con animali

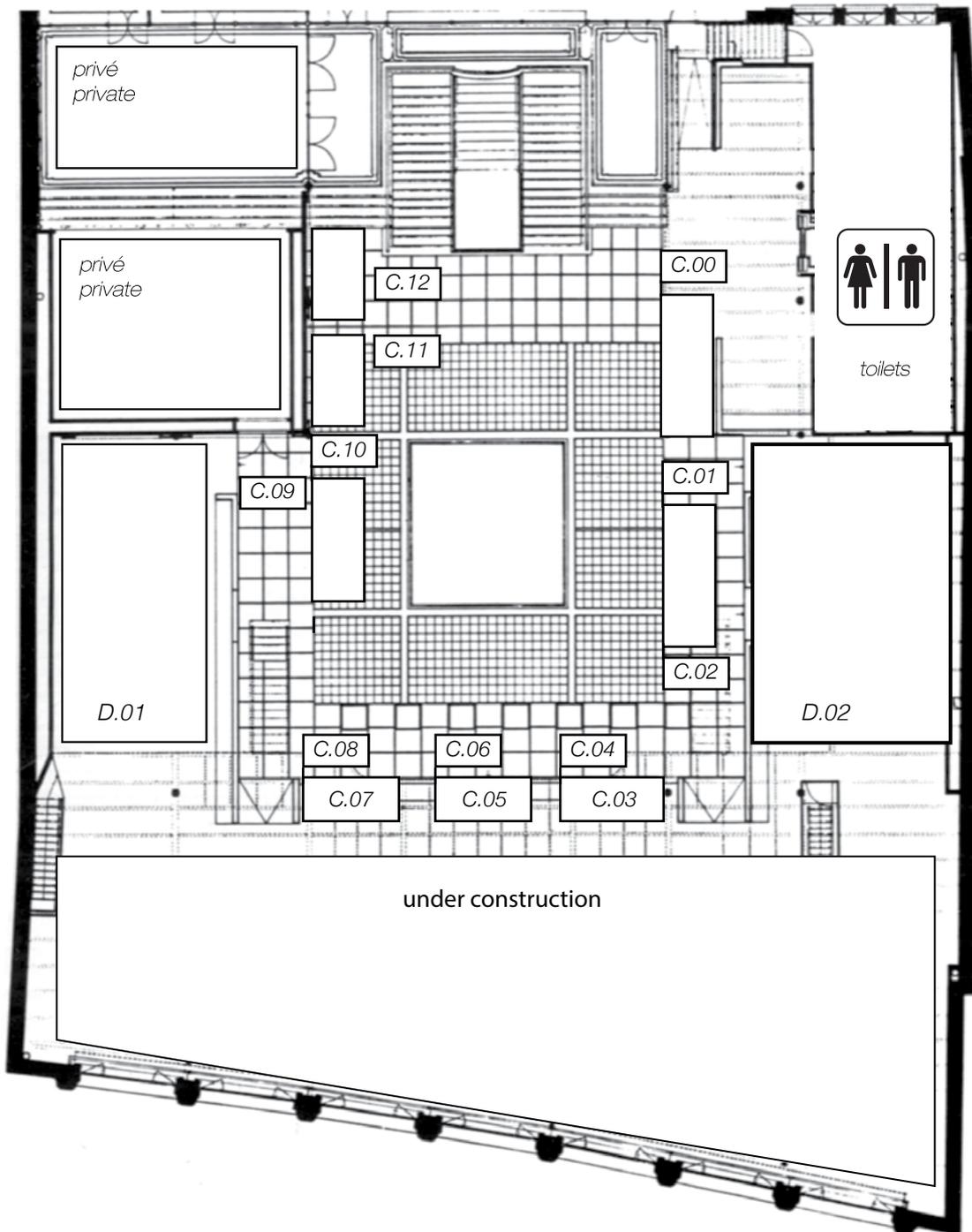
Nota già dalle favole di Esopo, la letteratura con protagonisti animali è un modo indiretto di evocare la condizione umana attraverso animali antropomorfi. È il regno della favola. Diffusosi a macchia d'olio nell'universo del fumetto questo genere ha permesso di rievocare la seconda guerra mondiale (Maus, La bestia è morta) ma anche di cimentarsi con soggetti più leggeri o con una fiction più realista affiancata all'umorismo più sfacciato.

Il fumetto didattico

Spesso accusati dell'impovertimento intellettuale dei propri lettori, gli editori di fumetti hanno reagito d'istinto introducendo narrazioni autentiche e storie edificanti nei propri volumi, prima di comprendere che il fumetto poteva diventare uno strumento moderno e dinamico capace di diffondere il sapere alle masse. Questo spiega perché molti cataloghi pubblicitari sono affini a fumetti didattici.

Il fumetto per la stampa

Già da tempo il fumetto è presente nei quotidiani sotto forma di strisce umoristiche e cartoon forniti spesso da agenzie americane ad un prezzo che straccia in partenza qualsiasi tentativo di concorrenza europea. Il vero disegnatore per la carta stampata è però un cronista che commenta giorno dopo giorno le notizie di attualità. L'utilizzo che riesce a fare del taglio delle sequenze lo fa rientrare nella grande famiglia del fumetto, anche se il suo lavoro è essenzialmente giornalistico.



Horta e i Grandi Magazzini Waucquez

C.00

Introduzione

*«Era come l'interno di una stazione ferroviaria: le rampe dei due piani, le scalette sospese, gli incroci di ponti volanti. I ponti in ferro, gettati sul vuoto, filavano dritti, altissimi.»
Emile Zola, «Il paradiso delle signore»*

Questa è la storia di un grande magazzino come non se ne costruiscono più. Realizzato oltre un secolo fa, è l'ultimo edificio semi-industriale progettato da Victor Horta che sia sopravvissuto fino ai giorni nostri. Una vita lunga e ricca di eventi! Per i primi 70 anni, l'edificio ha ospitato un negozio di tessuti e stoffe. Era stato d'altronde costruito proprio per questo scopo, secondo la volontà di Charles Waucquez. Anche i proprietari che gli sono succeduti hanno continuato ad utilizzare l'edificio per lo scopo originario.

Simbolo della trasformazione vissuta dalla città di Bruxelles, il negozio ha chiuso i battenti nel 1970 e gli anni seguenti sono stati senza dubbio i più difficili. Non c'è da stupirsi, considerato che il quartiere nel quale si trovava il grande magazzino è stato tra i più colpiti, per così dire, dal progresso del XX secolo. Ben presto, però, si sono fatti strada speranze e progetti nuovi.

Nel 1984, l'edificio è stato infatti acquistato dallo Stato Federale con l'intenzione di ospitarvi un museo consacrato al fumetto. Il progetto, che aveva visto la partecipazione di Hergé, risale al 1980. Il Centro belga del Fumetto è stato inaugurato il 3 ottobre 1989 dai sovrani del Belgio. Scopo primario del centro sono la conservazione e la valorizzazione del fumetto, ma il museo riesce anche a ridare vita alle vetrate, agli arabeschi, alle volute e alla luce di questo edificio-capolavoro di Victor Horta.

Jean Auquier, Centro belga del Fumetto.

C.01

Frank Pé

Frank Pé, artista di fama internazionale, ha saputo dimostrare fin dal primo album a fumetti che il mondo, abitanti compresi, può essere fonte di meraviglia, a condizione di lasciar respirare la natura e vivere la luce. Pittore paesaggista, il suo è un universo popolato in pari misura da animali e sogni. Con il passare del tempo e degli album, tra cui i più noti sono «Broussaille» e «Zoo», pubblicati dai tipi di Dupuis, Frank Pé è divenuto un maestro nell'uso del colore.

Illustrazione: Frank Pé, *Le 9e Art entre dans l'Art Nouveau (La nona Arte entra nell'Art Nouveau)*, Centro belga del Fumetto 1988.

C.02

Victor Horta e l'Art Nouveau

Per il Belgio, il lungo regno di Leopoldo II (1867-1909) ha rappresentato uno straordinario periodo di fioritura. L'arte vive proprio allora un momento particolarmente fertile e felice, mentre nell'edilizia si fanno strada nuove tecniche, come per esempio l'uso di acciaio e vetro, che permettono di dare vita a spazi enormi, inondati di luce. Con l'Art Nouveau, queste tecniche innovative vengono applicate all'architettura, per dare al mondo un aspetto più armonioso ed elegante.

Curriculum di un genio

Dopo aver completato gli studi di architettura all'Accademia di Gand ed essere stato allievo di architetti come Jules Dubuysson e Alphonse Balat, cui si devono tra l'altro le Serre Reali di Laeken, Victor Horta (Gand, 1861 - Bruxelles, 1947) comincia nel 1885 a realizzare i primi progetti. Tra questi vale indubbiamente la pena citare Maison Autrique (1893) e l'Hotel Tassel (1895), vero e proprio manifesto dell'Art Nouveau. Da questo punto in poi i capolavori si succedono senza posa: l'Hotel Solvay (1898), la Maison du Peuple (1899), l'abitazione dello stesso Horta (sede attuale del Museo Horta, 1901), i grandi magazzini A l'Innovation (1903) e Waucquez (1906). Per Horta, questi sono senza dubbio gli anni di maggior successo.

C.03

François Schuiten

Da Bruxelles ad Angoulême, passando per Hannover e Las Vegas, François Schuiten sfrutta non solo il fumetto, ma anche i muri delle città, delle metropolitane e addirittura i francobolli per creare continuamente ponti tra realtà e finzione. Trasformando ogni supporto comunicativo in un'occasione per dare voce al proprio spirito artistico, Schuiten ci racconta un mondo a portata d'immaginazione: l'Utopia. La sua opera a fumetti è stata pubblicata dai tipi di Casterman (Le città oscure, scritto a quattro mani con Benoît Peeters).

Illustrazione: François Schuiten, *Le 9e Art entre dans l'Art Nouveau* (La nona Arte entra nell'Art Nouveau), Centro belga del Fumetto 1988.

C.04

La nascita dei Grandi Magazzini Waucquez

Nel fulgore d'inizio secolo, un grossista tessile di Bruxelles incontra un architetto all'apice della gloria. Da questo incontro è destinato a nascere un capolavoro, simbolo ideale dell'unione tra l'Arte e la nuova società dei consumi, allora già in piena espansione. Charles Waucquez commissiona infatti a Victor Horta un edificio adatto ad ospitare il suo commercio di tessuti all'ingrosso. Nel 1906, i Grandi Magazzini Waucquez vengono inaugurati in rue des Sables.

La vecchia rue des Sables

Nota per l'atmosfera laboriosa e commerciante, calda ed allegra che vi regnava, rue des Sables contava diversi conventi e una caserma, presso la quale erano alloggiati ben tremila fanti e che fu smantellata nel 1905. Questa è stata anche la culla di una parte essenziale della stampa belga: testate come *L'Etoile Belge*, *L'Indépendance Belge*, *Le Peuple*, *La Cité*, *Het Laatste Nieuws*, *Het Nieuws van de Dag* e *De Nieuwe Gids*, *Panorama*, *Libelle*, *Mon Copain* e tante altre.

C.05

Yslaire

Con la saga dei «Sambre» (creata con Balac, 1986), Yslaire entra a far parte del gotha del fumetto. L'artista ha saputo creare un universo unico e personale, intenso e tragico. I suoi lettori sono disposti ad aspettare anche sette anni tra un volume e l'altro, lusso riservato ad un numero molto ristretto di autori. Se non fosse un moderno contastorie, si direbbe un amico intimo di autori come Hugo, Nerval e Dumas. Conclusa la saga dei «Sambre», ambientata nel XIX secolo, Yslaire si destreggia tra disegno, informatica e psicanalisi con una nuova opera, «Memorie del XX cielo».

Illustrazione: Yslaire, *Le 9e Art entre dans l'Art Nouveau* (La nona Arte entra nell'Art Nouveau), Centro belga del Fumetto 1988.

C.06

Vita e morte dei Grandi Magazzini Waucquez

Di vendita in vendita, l'edificio continua per anni ad essere sede di un commercio prospero, per poi essere fermato da un vero e proprio terremoto che scuoterà la capitale belga. La costruzione della linea ferroviaria Nord-Midi, progetto ambizioso riproposto a più riprese, ha infatti come effetto la demolizione completa del quartiere dei Bas-fonds, uno dei più poveri di Bruxelles. Le attività commerciali chiudono una a una e anche i Grandi Magazzini Waucquez finiscono per chiudere i battenti.

La vita continua

Su richiesta del proprietario, che desidera uno spazio maggiore per le proprie attività commerciali, l'architetto Charles Veraart realizza negli anni 1912-1913 due mezzanini, uno su ogni lato dell'ingresso, tra il piano terra e il primo piano, cercando di rispettare il più possibile l'architettura originale di Horta. Pur mantenendo il proprio nome, l'attività viene ceduta nel 1923 alla società Verberckt e poi di nuovo nel 1957 alla Vertex. La famiglia Waucquez rimane però sempre proprietaria dei muri.

C.07

Dany

Vero fuoriclasse, dotato di un tratto morbido e flessibile, proprio come il profilo dell'eroina da lui creata, Colombe Tiredaile, il nome di Dany sarà per sempre legato a «La Merveilleuse Odyssée d'Olivier Rameau» (ed. Joker-Production), serie leggendaria, creata in collaborazione con lo sceneggiatore Greg per la rivista Tintin. Autore poliedrico, il talento di Dany spazia dall'umorismo al semi-realismo e ha saputo creare opere tanto diverse come «Ça m'intéresse» e «Histoire sans héros» (quest'ultima in collaborazione con Jean Van Hamme).

Illustrazione: Dany, Neuvième Art et Art Nouveau (Nona Arte e Art Nouveau), Centro belga del fumetto 1998.

C.08

Metamorfosi di un capolavoro

Per tutti gli anni '70, i Grandi Magazzini Waucquez, sembrano abbandonati al loro destino e dimenticati da tutti, con l'eccezione forse di qualche appassionato e dei suoi abitanti notturni, vagabondi e ladruncoli. Nel 1975, però, l'architetto Jean Delhay, che aveva un tempo collaborato con Horta, riesce a fare in modo che i Grandi Magazzini Waucquez ottengano lo status di monumento. Bisognerà tuttavia aspettare ancora dieci anni affinché per l'edificio venga messo a punto un progetto di restauro. Il tutto grazie a due uomini: Guy Dix, amico e un tempo colorista per Hergé, e Jean Breydel, architetto che ha saputo avviare una riflessione profonda sul significato del patrimonio architettonico della città di Bruxelles. Nel 1984 viene creata un'associazione senza scopo di lucro, anche grazie all'aiuto di associazioni francofone e fiamminghe di fumettisti. L'edificio, ormai in rovina, viene nel frattempo acquistato dalla Régie des Bâtiments, l'agenzia belga responsabile per gli edifici federali e la loro manutenzione, con l'intenzione di ospitarvi il Centro belga del Fumetto.

Un restauro esemplare

Il restauro fu affidato ad un giovane architetto, Pierre Van Aasche (Cooparch). Sorprendentemente, e deliberatamente, l'architetto decide di inserire diversi elementi contemporanei, quali lampade da parete e passerelle, mettendo così in maggior risalto l'opera di Victor Horta. Dopo anni di abbandono, l'edificio era però ormai in pessimo stato. Sono stati necessari due anni di lavoro, e gli artigiani migliori del Paese, per riportarlo allo splendore iniziale.

C.09

Jan Bosschaert

Jan Bosschaert conserva senza dubbio quell'irriverenza per l'ordine costituito tipica della sua città natale, Anversa. È già un illustratore affermato quando incontra lo sceneggiatore Marc Legendre, che lo invita ad occuparsi dell'animazione per la serie «Sam», di cui è protagonista una giovane meccanica che ha una passione per le vecchie gabbie. Il personaggio disegnato da Jan è adorabile, come lo sono del resto tutte le eroine create dall'autore.

Illustrazione: Jan Bosschaert, *Neuvième Art et Art Nouveau* (Nona Arte e Art Nouveau), Centro belga del fumetto 1998.

C.10

La Nona Arte incontra l'Art Nouveau

Il 6 ottobre 1989, tre giorni dopo l'inaugurazione alla presenza dei sovrani belgi, i primi visitatori possono finalmente scoprire questo tempio dell'Art Nouveau consacrato alla Nona Arte. Il Centro è al contempo strumento per la promozione del fumetto, teatro di mostre ed esposizioni, centro per la documentazione, ambasciatore culturale e molto altro. Non c'è da stupirsi quindi che sia diventato in poco tempo un museo di fama internazionale e uno dei più visitati del Belgio. La filosofia alla base del progetto si può riassumere con poche semplici parole: chi visita il museo per il fumetto, la Nona Arte, ne esce affascinato dall'Art Nouveau... e viceversa!

Tintin e il Capitano Haddock sulla scala

Nel 1986, lo Studio Hergé, allora diretto da Bob De Moor, affida agli artigiani impegnati nella realizzazione del futuro Centro belga del Fumetto un disegno, poi riprodotto in questo ambiente. Con questo disegno a tratteggio, che darà vita ad un'immagine finale forte e simbolica, la Fondazione Hergé apporta un contributo importante alla creazione del Centro belga del Fumetto.

C.11

Ferry

Ricreare un mondo che non c'è più o immaginare il mondo di domani, servendosi unicamente di una successione di immagini e di uno scenario, non è altro che un piccolo miracolo quotidiano, giustamente apprezzato dagli appassionati del fumetto. È così che, nel 1989, Ferry si lancia nel progetto di disegnare la nascita del Centro belga del fumetto, sullo scenario firmato da Yves Duval. L'opera di Ferry (1944), artista originario delle pianure delle Fiandre, è per lo più incentrata sulla Storia. Dopo aver cominciato la carriera di fumettista lavorando dapprima per il quotidiano belga *Le Soir* e poi per le riviste *Pilote* e *Tintin*, Ferry prosegue creando la serie «Ivan Kalédine» (in collaborazione con JL Vernal), le «Chroniques de Panchrysia» e, più di recente, un'avventura di «Alix» e un «Voyage de Jhen» dedicati alla sua città d'elezione, Bruges. Con queste ultime due opere, Ferry si rivela erede della tradizione di Jacques Martin. Disegnatore e sceneggiatore, ha insegnato per molti anni l'arte del fumetto all'Institut St-Luc di Gand.

C.12

Bob De Moor

Dal genio burlesco di un'opera come *Balthazar* alla lunga collaborazione con Hergé, dal *Lion des Flandres* a *Monsieur Barelli* o *Cori le Monsieur*, Bob De Moor (1925-1992) ha dato vita nel corso degli anni ad un'opera che si distingue per ricchezza e originalità, senz'altro una delle più importanti nel panorama europeo del fumetto. De Moor ha svolto un ruolo fondamentale nello sviluppo del Centro belga del Fumetto e ne accettò per primo l'incarico di presidente, senza per altro sapere a priori quanto sarebbe stato impegnativo. Ed è stato proprio in veste di presidente che ha accolto re Baldovino e la regina Fabiola il giorno dell'inaugurazione, il 3 ottobre 1989. Prima di chiunque altro, Bob De Moor aveva sognato un Centro del Fumetto in questa sede, come dimostrano questi disegni inediti. Oggi, l'auditorium del Centro belga del Fumetto porta il suo nome.

Horta e i Grandi Magazzini Waucquez

Una mostra organizzata dal Centro belga del Fumetto

Ideazione e testi: Jean Auquier

Selezione delle illustrazioni: Fanny Kerrien, Pierre Saysouk e JA.

Documentazione: Fanny Kerrien e JA.

Traduzioni: Tine Anthoni, Philotrans

Grafica: Pierre Saysouk

Riproduzioni e ingrandimenti: Sadocolor Mounting

Realizzazione: Jean Serneels, Mikaël Cuypers e il Centro belga del Fumetto.



Expo Hergé & Peyo

D.01

Hergé

*Pseudonimo di Georges Remi,
nato a Bruxelles nel 1907, deceduto a Bruxelles nel 1983.*

Tintin non è nessuno

Il volto di Tintin è costituito da pochi tratti semplici. E' quasi privo di espressione. Essendo così neutro, è il contenitore ideale delle emozioni provate e proiettate dai lettori.

Tintin è l'uomo comune

A seconda delle circostanze, Tintin può essere giovane o anziano, scandinavo o mediterraneo, africano o asiatico. Egli è un personaggio universale. Se Tintin è l'uomo comune, egli è anche tu.

Tintin può fare qualsiasi cosa

Tintin è il simbolo della gioventù e del vigore, del coraggio e dell'integrità. E' uno spericolato che riesce ogni impresa egli intraprenda... mentre i suoi lettori sono comodamente sistemati nelle loro poltrone.

Il capitano Haddock dai mille volti

Se da Tintin traspare poca o nessuna emozione, il capitano Haddock è costante subbuglio emotivo. Il volto e il corpo provano che egli è un vulcano di emozioni in permanente eruzione. In questo senso è il complemento ideale di Tintin.

Milou, che eroe

Dietro l'apparenza di scanzonata canaglia, di servitore fedele dal senso comune, Milou è un vero eroe. Non farti trarre in inganno: è lui che risolve quasi sempre la situazione.

Professor Tornasole, il domatore di luci

Il Professor Tornasole procura spesso la scintilla che accende il motore delle avventure di Tintin. Di fatto, sono le sue invenzioni che animano il mondo del giovane cronista. Il Professor Tornasole forma un trio perfetto con Tintin e Haddock.

Gli inseguimenti

Che riguardino la caccia a ladri feticci, le meteoriti o la luna, le storie di Hergé sono spesso lineari, rettilinee come una corsa dalla partenza all'arrivo. Questa è la ragione per cui Hergé appartiene alla stessa scuola di Hitchcock.

La tensione sta crescendo

Per dare un tocco originale alla ricetta dell'inseguimento, servono momenti forti. Solitamente, l'ultimo pannello di una serie mostra il nostro eroe in una posizione piuttosto "scomoda". Il lettore deve aspettare nervosamente per un'intera settimana per scoprire, non se ma come riuscirà a fuggire da quella situazione delicata.

Facciamo una pausa

Un altro "trucco" per evitare la perdita di interesse da parte del lettore è cambiare il ritmo della storia. Questo si realizza introducendo momenti di calma o pause all'interno degli inseguimenti. Di solito è sui gli agenti Dupont e Dupond che si concentrano queste divertenti pause.

Una storia non è mai innocente

La ricerca e i dettagli verosimili ancorano saldamente la finzione alla realtà. L'unione di eventi reali e immaginari permette a Hergé di offrire la sua visione del mondo in maniera sottile.

La rete familiare

Dopo le sue storie lineari, costruite intorno agli inseguimenti, Hergé escogita una nuova maniera per raccontare le avventure di Tintin. Egli crea una "famiglia" di carta. Incontri fortuiti di (e con) questa famiglia, che avvengono in tutto il mondo, introducono nuovi stimoli nelle trame.

Hergé prima di Tintin

Hergé stava già lavorando come artista grafico prima di creare Tintin. Egli continuò la sua carriera come illustratore e grafico pubblicitario dopo la creazione di Tintin.

Hergé 1907-1983

- 1907 Georges Remi nacque in una modesta famiglia di Bruxelles il 22 maggio.
- 1924 Egli firmò i primi disegni con lo pseudonimo Hergé (RG), le sue iniziali al contrario.
- 1925 Georges Remi viene assunto nella sezione abbonamenti del quotidiano Le XXe Siècle, diretto dal prete Norbert Wallez.
- 1928 Hergé viene incaricato della creazione del supplemento per bambini Le XXe Siècle, la prima uscita di Le Petit XXe sarà il 1 novembre.
- 1929 il 10 gennaio, nascita di Tintin e di Bobby sul Le Petit XXe.
- 1930 Creazione di Quick e di Flupke, sempre sul Le Petit Vingtième.
- 1932 Georges Remi sposa Germaine Kieckens, la segretaria di Wallez.
- 1934 Lavorando a il drago blu, con Tchang, uno studente cinese, Hergé si convince del bisogno di costruire le sue storie in un altro modo, evitando l'uso di personaggi stereotipati e conducendo una ricerca più puntuale. Il fumetto non è più un gioco.
Casterman inizia a pubblicare gli album di Tintin.
- 1935 Creazione di Jo, di Zette e di Jocko per il giornale francese Coeurs Vaillants.
- 1940 L'invasione tedesca del Belgio blocca l'uscita di Le XXe Siècle.
Hergé pubblica su Le Soir, che è sotto lo stretto controllo delle forze occupanti.
- 1942 Su domanda di Casterman, Hergé adatta le vecchie storie di Tintin al fine di pubblicarle in formato standard da 64 pagine a colori.
- 1946 Il 26 settembre, l'editore Raymond Leblanc lancia il giornale Tintin.
- 1950 Hergé fonda gli Studios Hergé con l'obiettivo di portare il suo progetto più prestigioso, Uomini sulla luna, a una conclusione felice.
- 1958 Hergé attraversa una crisi personale, un avvenimento che influenza il essere letta come uno studio sulla fedeltà.
- 1960 Hergé rallenta il suo ritmo di lavoro. Egli scopre l'arte moderna, sviluppa una passione per la pittura e per i viaggi con la sua nuova compagna, Fanny Vlamincq.
- 1977 Georges Remi sposa Fanny Vlamincq il 20 maggio a Uccle, comune di Bruxelles.
- 1983 Georges Remi, alias Hergé, muore a Bruxelles il 3 marzo.



Peyo*Pseudonimo di Pierre Culliford,**nato a Bruxelles nel 1928, deceduto a Bruxelles nel 1992.***S.01 Peyo – Gli inizi**

Dopo aver abbandonato la scuola all'età di 15 anni, Peyo comincia a lavorare come assistente proiezionista in un piccolo cinema di quartiere. Viene quindi assunto dalla CBA, uno studio cinematografico belga che oggi non esiste più, come colorista per film di animazione disegnati da André Franquin, Morris ed Eddy Paape, artisti destinati a diventare delle star del fumetto belga. Nel 1946, due suoi personaggi appaiono sulle pagine illustrate del quotidiano "L'Occident". Si tratta del piccolo indiano Pied-Tendre e dello scout Puce. In quello stesso anno, il settimanale "Le Petit Monde" pubblica Une enquête de l'inspecteur Pik (Un'inchiesta dell'ispettor Pik), mentre il paggio Johan è protagonista di una storia di ambientazione medievale apparsa sul quotidiano "La Dernière Heure".

S.02 Poussy

Nel gennaio del 1949, Peyo crea Poussy, per il quotidiano brussellese "Le Soir". Contrariamente agli altri animali che popolano il mondo dei fumetti all'epoca, Poussy non parla e si comporta come un vero gatto. Le storie sono brevi, composte da solo quattro vignette, e raccontano piccoli aneddoti della vita quotidiana. Il fumetto appare periodicamente su "Le Soir" fino al 1960, per poi essere ripreso nel 1965 dal settimanale "Spirou", allora disegnato dal noto fumettista belga Lucien De Gieter.

S.03 Pierrot et la lampe

Questo bimbetto simpatico, cui Peyo dà il proprio nome, viene creato nel 1960 per Bonux Boy, una mini-rivista in omaggio nelle confezioni del detersivo in polvere. Pierrot ha una lampada magica, ma il genio che la abita non ricorda più bene le formule magiche. Il tutto risulta ovviamente in catastrofi e equivoci esilaranti. Le tre storie originali sono state poi ridisegnate per il mensile Schtroumpf! (Puffi!), sul quale sono state pubblicate sedici storie nuove tra il 1990 e il 1992.

Jacky et Célestin

Per sostituire Poussy, Peyo crea questa coppia di avventurieri semi-umoristica, che abita le pagine del settimanale "Le Soir Illustré" dal 1960 al 1965. Peyo non disegnerà mai da sé questa serie, contrariamente a tutte le altre, ma affida invece l'incarico all'amico Will, che lo passerà in seguito al proprio assistente Joel Azara, cui succederanno poi Francis Bertrand, assistito da Roger Leloup per gli sfondi, e François Walthéry, che sarà invece aiutato da Gos per le sceneggiature.

S.04 Benoît Brisefer – Poldino Spaccaferro

Apparso per la prima volta su Spirou nel 1960, questo ragazzino di Valpissello-di-sotto è dotato di una forza da supereroe, che lo abbandona però quando prende il raffreddore. La serie, disegnata in un primo tempo da Peyo sugli sfondi di Will, viene poi affidata a François Walthéry negli anni 1966-1972, per passare infine ad Albert Blesteau, che ne firmerà l'ultimo episodio nel 1978. Viene ripresa ancora una volta dalle edizioni Le Lombard nel 1993, quando vedono la luce sei nuovi episodi creati da Pascal Garray su sceneggiature approvate da Thierry Culliford, il figlio di Peyo.

S.05 John scudiero del re

Entrato a far parte di Spirou nel 1952 con la protezione di Franquin, Peyo trasforma gradualmente Johan (John nella versione italiana) dal paggio biondo originariamente apparso su La Dernière Heure in un personaggio molto più credibile, fedele servitore del suo Re e abile spadaccino. Intenzionato a pubblicarle sotto forma di album, l'editore gli chiede di creare storie di 44 pagine. È così che Peyo comincia a scrivere le sue prime vere sceneggiature. Risalgono a questo periodo anche i disegni umoristici destinati ad apparire sulla copertina di Moustique, rivista settimanale pubblicata dai tipi di Dupuis.

S.06 Johan et Pirlouit – John e Solfami

Preoccupato che il personaggio di John fosse un po' troppo serio, Peyo gli affianca ben presto un compagno molto più comico. Si tratta di Solfami, sorta di giullare, amante della buona tavola, che ricorda con la sua piccola figura un ragazzino impertinente e imprevedibile. L'importanza di Solfami cresce rapidamente, a tal punto che il suo nome viene affiancato a quello di John nel titolo della serie. È grazie a lui che la serie acquisisce quella dimensione umoristica che la rende tanto amata dai lettori di Spirou.

S.07 John e Solfami e i Puffi

Nel 1958, in un episodio intitolato "Il flauto a sei Puffi", i due personaggi devono ritrovare chi ha costruito un flauto fatato, dotato di poteri magici. Il mago Omnibus li manda nel paese dei Puffi, piccoli folletti blu, alti tre mele, che parlano una lingua propria, una sorta di lingua in codice, che Solfami farà molta fatica ad imparare. Da questo momento in poi, i Puffi diventano la vera e propria star della serie. Appariranno ancora in altri tre episodi di John e Solfami, "La guerra delle sette sorgenti", "Puffi alla riscossa" e "Il cane parlante", pur avendo già una serie propria.

S.08 Le prime storie brevi

Nel 1959, cogliendo l'occasione dell'edizione speciale "Vacances" di Spirou, Peyo crea con l'aiuto dell'allora redattore capo, Yvan Delporte, la prima storia autonoma dei Puffi, sotto forma di un mini-libro che i piccoli lettori dovranno assemblare da sé, un vero e proprio album in miniatura, a misura di puffo. "I Puffi neri" racconta come i Puffi vengano colpiti da un'epidemia, causata dalla mosca Nenè, e quindi salvati grazie alla scienza del Grande Puffo.

Sulle pagine di Spirou appariranno in totale sei storie brevi dei Puffi, nel corso delle quali Peyo e Delporte gettano le basi di quelli che saranno il mondo e le abitudini di questi ometti blu, compresi il loro più grande nemico, il mago Gargamella, e il suo terribile gatto Birba.

Il mondo dei Puffi

Le storie dei Puffi sono ambientate nel Medioevo, l'epoca di maghi, alchimisti e draghi. I Puffi erano in origine 99. A questi si sono poi aggiunti il Centesimo Puffo (nato dal riflesso di un puffo nello specchio), Puffetta, Baby Puffo e Puffo Selvaggio. Abitano in casette a forma di fungo e vanno ghiotti di salsapariglia. Pur assomigliandosi moltissimo, non fanno alcuna fatica a riconoscersi. Sono sempre ben disposti a dare una mano per il bene della comunità, salvo ovviamente Puffo Pigrone, ma non amano troppo avventurarsi in missioni pericolose. Quando c'è bisogno di un volontario, tocca spesso al Grande Puffo.

S.09 I nemici dei Puffi

Gargamella

Gargamella è uno stregone cattivo. Tenta disperatamente di catturare i Puffi per usarli nella formula della pietra filosofale, che permette di trasformare i metalli vili in oro. Fortunatamente, però, il nostro mago non è molto furbo, e i Puffi riescono sempre a sfuggirgli.

Birba

Birba è il gatto di Gargamella. Come il suo padrone, così anche Birba cerca di acchiappare i Puffi, anche se il suo scopo è puramente quello di mangiarseli.

La mosca Nenè

La mosca Nenè è un insetto pericoloso, che trasmette la malattia dei Puffi Neri.

I Puffi Neri

I Puffi Neri sono normali Puffi blu punti dalla mosca Nenè. Diventano aggressivi nei confronti degli altri Puffi, e li contagiano mordendo loro la coda.

Buegrasso

Buegrasso è un orco gigante, sempre affamato. Passa la maggior parte del suo tempo alla ricerca di qualcosa da mettere sotto i denti, urlando "HO FAME!!!"

Il Beccapuffi

Il Beccapuffi è una terribile minaccia per i Puffi. Quest'uccello mostruoso si diverte infatti a distruggere tutto quello che i Puffi costruiscono.

Monulf

Monulf è una creatura infame e spregevole. Un giorno, con l'aiuto del suo drago Sputafuoco, cattura tutta la comunità dei Puffi per farli lavorare come schiavi nelle miniere di diamanti.

S.10 Il villaggio dei Puffi

Nessuno sa di preciso dove si trovi il villaggio dei Puffi. L'unica cosa nota è che si trova in una piccola radura, da qualche parte nella foresta del Paese Maledetto! Ma non è sempre stato così: quando i Puffi fanno la loro prima comparsa, infatti, il loro villaggio si trova in un deserto di pietre e alberi morti. Forse, in seguito alla distruzione del villaggio da parte del drago Sputafuoco, i Puffi decidono di costruirne uno nuovo nel bosco...

Si sa anche che nessuno può trovare la strada che porta al villaggio senza l'aiuto di un Puffo. Gargamella ci ha provato un sacco di volte, ma invano!

Il villaggio è composto da casette a forma di fungo, praticamente tutte uguali. Solo qualche dettaglio permette di distinguerle l'una dall'altra e di indovinare l'identità di chi vi abita.

I personaggi dei Puffi

- Grande Puffo
- Puffetta
- Puffo Quattrocchi
- Puffo Burlone
- Puffo Inventore
- Puffo Vanitoso
- Puffo Musicista
- Puffo Forzuto
- Puffo Cuoco
- Puffo Golosone
- Puffo Pigrone
- Puffo Brontolone
- Puffo Poeta
- Puffo Pittore
- Puffo Contadino
- Baby Puffo

S.12 I Puffi animati

Peyo crea i suoi primi personaggi già nel 1945, nello studio d'animazione CBA, per un progetto di film d'animazione, "Le Cadeau à la fée" (Un regalo per la fata). Sono piccoli elfi danzanti, dotati di codino, e portano sul capo delle corolle di fiori che assomigliano un po' a capelli appuntiti. In altre parole, è nato il prototipo dei Puffi... Prenderanno le loro sembianze definitive nel 1959, negli studi TVA, grazie ad una piccola squadra diretta da Eddy Ryssack e composta tra gli altri dal cameraman Raoul Cauvin e dall'animatore Charles Degotte, tutti impiegati presso le edizioni Dupuis. Produrranno in tutto sei cortometraggi in bianco e nero, molto allegri, con un sottofondo di musica jazz. Si tratta di una produzione decisamente artigianale, che dovrà aspettare fino al 1965 per essere rivelata al pubblico, con il titolo generico "L'Aventure des Schtroumpfs" (L'avventura dei Puffi).

Un po' meno artigianale è "Il flauto a sei Puffi", lungometraggio adattato da un album di John e Solfami dallo studio Belvision di Raymond Leblanc. Peyo si impegna moltissimo in questo progetto. Il film, prodotto e realizzato in Belgio, esce nel 1975 in Belgio, Francia e Paesi Bassi, e conosce un successo notevole.

Puffi “made in USA”

L'avventura animata dei Puffi prosegue poi in America, nella casa di produzione Hanna-Barbera. I cartoni animati, realizzati esclusivamente per la televisione e destinati ad un pubblico molto giovane, vanno in onda sulla NBC tutti i sabato mattina per un'ora, dal settembre del 1981 al dicembre del 1989. Da qui sbarcheranno poi sugli schermi del mondo intero. Con 272 episodi, per un totale di 421 storie brevi, i Puffi sono ormai delle vere e proprie star a livello mondiale.

Nell'estate del 2011 esce sugli schermi di tutto il mondo “I Puffi”, il primo film live action dei Puffi, prodotto da Sony Picture Animation e realizzato da Raja Gosnell. Nel film, i Puffi, ormai in 3D e in versione meno “cartoon”, sono integrati in riprese reali.

Il film è ambientato nell'epoca contemporanea. I Puffi infatti, inseguiti da Gargamella (Hanz Azaria), loro nemico di sempre, vengono trasportati da un tunnel spazio-temporale nel cuore di New York. Il pubblico è entusiasta e il film è un successo mondiale.

Due anni dopo, “I Puffi 2”, sequel del primo, si svolge a Parigi e ne conferma il successo.

Poldino Spaccaferro sul grande schermo

Adattato dal primo volume della serie di Poldino Spaccaferro, “I taxi rossi”, lungometraggio prodotto da Lambart Productions e interpretato dal giovane Léopold Huet nel ruolo di Poldino, uscirà nelle sale alla fine del 2014. Il successo è assicurato fin da ora, grazie anche al cast, completato da Jean Reno, Gérard Jugnot e Thierry Lhermitte.

Uno dei meriti più grandi del film è quello di riuscire a trasportare sullo schermo tutta la forza e l'energia del piccolo protagonista.

