

Innovation Moments

Anno 1961, supereroi con super problemi Quasi innovazione può essere migliorata

1961. Martin Goodman, editore della Marvel, si sfoga sconsolato giocando a golf con uno dei boss della concorrente DC Comics, l'editrice che ha inventato i supereroi con Superman e Batman. Alla Marvel le cose non vanno bene. Il pubblico ha perso l'interesse per supereroi classici come Capitan America, così popolari durante e dopo la guerra. Alla DC, invece, stanno facendo un mucchio di soldi con un fumetto che vede protagonista non un singolo supereroe ma un gruppo, la Justice League of America. Goodman ci rimugina tornando a casa, poi convoca il suo autore Stan Lee chiedendogli di pensare anche lui ad un super gruppo. Lee è demoralizzato, non vede più futuro nel settore. La moglie lo convince a fare un ultimo tentativo («Per una volta, scrivi il fumetto che vorresti leggere»). Anche per evitare accuse di plagio da parte della DC, occorre immaginare un gruppo completamente diverso. Lee si mette al lavoro con il disegnatore Jack Kirby «abbozzando e scartando un milione di idee» mentre intorno a loro è già iniziata la smobilitazione degli uffici. Nel novembre 1961 esce il primo numero di The Fantastic Four. Rispetto agli altri supereroi il tono è più realistico, i protagonisti hanno personalità conflittuali e complesse, la base d'azione è New York e non una città immaginaria. Uno dei protagonisti, Ben «La Cosa», vive la propria mutazione in un colosso di pietra, causata dai raggi cosmici durante una missione spaziale, con un disagio che presto diventa metafora di ogni forma di emarginazione. I dati di vendita non arrivano subito, ma la redazione è invasa da lettere e telefonate. Lee prende fiducia e propone all'editore un nuovo personaggio: un adolescente timido e mingherlino con poteri straordinari. Goodman è perplesso, ma gli lascia fare una prova su una testata destinata comunque alla chiusura. Le prime prove con Kirby non funzionano: il protagonista è troppo muscoloso, troppo supereroe. Va meglio con un altro disegnatore, Steve Ditko: è lui a ideare il costume e la maschera. Nasce così Spider-Man, ed è subito un successo. Il distacco con la tradizione non potrebbe essere più netto. Le vicende personali e sentimentali dello studente Peter Parker - orfano, impacciato, pieno di complessi e di sensi di colpa - appassionano i lettori (e le lettrici, pubblico sino ad allora quasi estraneo al fumetto di super eroi) quanto quelle del suo alter ego mascherato. Necessità di cambiamento per sopravvivere, imitazione «originale» di innovazioni altrui (l'idea di un team di super eroi), ribaltamento di convenzioni espressive, felici coincidenze di circostanze e talenti, capacità di intercettare i mutamenti del pubblico: questi ed altri fattori contribuirono al formidabile successo di Lee e soci. Oltre alla capacità e al coraggio di continuare a rinnovare l'intuizione di base; come nel 1964, quando Lee spinge la formula all'estremo, creando un'inedita figura di super eroe disabile, Daredevil, che la perdita della vista ha portato a sviluppare tutti gli altri



Innovation Moments

di Massimiano Bucchi



Anno 1961, **super eroi** con super problemi Qualsiasi innovazione può essere migliorata

1961. Martin Goodman, editore della Marvel, si sfoga sconsolato giocando a golf con uno dei boss della concorrente DC Comics, l'editrice che ha inventato i supereroi con Superman e Batman. Alla Marvel le cose non vanno bene. Il pubblico ha perso l'interesse per supereroi classici come Capitan America, così popolari durante e dopo la guerra. Alla DC, invece, stanno facendo un mucchio di soldi con un fumetto che vede protagonista non un singolo supereroe ma un gruppo, la Justice League of America. Goodman ci rimugina tornando a casa, poi convoca il suo autore Stan Lee chiedendogli di pensare anche lui ad un super gruppo. Lee è demoralizzato, non vede più futuro nel settore. La moglie lo convince a fare un ultimo tentativo («Per una

volta, scrivi il fumetto che vorresti leggere»). Anche per evitare accuse di plagio da parte della DC, occorre immaginare un gruppo completamente diverso. Lee si mette al lavoro con il disegnatore Jack Kirby «abbozzando e scartando un milione di idee» mentre intorno a loro è già iniziata la smobilitazione degli uffici. Nel novembre 1961 esce il primo numero di The Fantastic Four. Rispetto agli altri supereroi il tono è più realistico, i protagonisti hanno personalità conflittuali e complesse, la base d'azione è New York e non una città immaginaria. Uno dei protagonisti, Ben «La Cosa», vive la propria mutazione in un colosso di pietra, causata dai raggi cosmici durante una missione spaziale, con un disagio che presto diventa metafora di ogni forma di

emarginazione. I dati di vendita non arrivano subito, ma la redazione è invasa da lettere e telefonate. Lee prende fiducia e propone all'editore un nuovo personaggio: un adolescente timido e mingherlino con poteri straordinari. Goodman è perplesso, ma gli lascia fare una prova su una testata destinata comunque alla chiusura. Le prime prove con Kirby non funzionano: il protagonista è troppo muscoloso, troppo supereroe. Va meglio con un altro disegnatore, Steve Ditko: è lui a ideare il costume e la maschera. Nasce così Spider-Man, ed è subito un successo. Il distacco con la tradizione non potrebbe essere più netto. Le vicende personali e sentimentali dello studente Peter Parker - orfano, impacciato, pieno di complessi e di sensi di colpa - appassionano

i lettori (e le lettrici, pubblico sino ad allora quasi estraneo al fumetto di super eroi) quanto quelle del suo alter ago mascherato. Necessità di cambiamento per sopravvivere, imitazione «originale» di innovazioni altrui (l'idea di un team di super eroi), ribaltamento di convenzioni espressive, felici coincidenze di circostanze e talenti, capacità di intercettare i mutamenti del pubblico: questi ed altri fattori contribuirono al formidabile successo di Lee e soci. Oltre alla capacità e al coraggio di continuare a rinnovare l'intuizione di base; come nel 1964, quando Lee spinge la formula all'estremo, creando un'inedita figura di super eroe disabile, Daredevil, che la perdita della vista ha portato a sviluppare tutti gli altri sensi.

© RIPRODUZIONE RISERVATA