

Fanta England

Frank Bellamy e la fantascienza

di Giovanni Librando



Una tavola di grande forza espressiva: primi piani di volti e affusolate astronavi

Frank Bellamy non amava disegnare storie di fantascienza, così ha affermato più volte sua moglie Nancy. Una conferma del suo non trovarsi completamente a proprio agio e di quanto la sua maestria non riuscisse a esprimersi al massimo ci viene dall'analisi delle sue numerose opere, soprattutto quando esiste il confronto con altre storie di soggetto diverso disegnate nello stesso periodo, immediatamente prima o subito dopo. Eppure il suo primo incontro con le avventure nello spazio avviene con Dan Dare, uno degli eroi più popolari, se non il più popolare, della FS inglese a fumetti, sulle pagine di Eagle, il giornale a fumetti più venduto in Inghilterra negli anni 50. C'è da ricordare che la situazione in cui Frank Bellamy assumeva il ruolo di disegnatore titolare del personaggio non era delle migliori: sostituire Frank Hampson a metà di una delle sue lunghe saghe era una prova sicuramente in salita. In più si aggiungevano la conoscenza diretta tra i due, la ingiusta e violenta defenestrazione del co-creatore di Eagle, il brusco sconvolgimento del modo di lavorare alla realizzazione delle storie. In precedenza Dan Dare era stato prodotto attraverso un lavoro di team ai massimi livelli, con uno staff numeroso, con risorse economiche e



L'Africa, grande passione di Bellamy, fa da sfondo a una avventura dei Thunderbirds

umane decisamente ampie. Frank Bellamy, abituato a un lavoro in solitario, si trova a lavorare in collaborazione a sei mani con gli aiutanti di Frank Hampson rimasti, Don

Harley e Keith Watson. La soluzione pratica adottata è quella di disegnare una pagina a testa, con un forte e visibile contrasto grafico con il passato e all'interno di ogni puntata.

Malgrado le disastrose condizioni oggettive, il lavoro di Frank su Dan Dare mostra numerosi elementi di pregio e le sue tavole sono tutt'altro da dimenticare. Il suo Dan Dare è a volte irriconoscibile tanto è diverso da quello degli episodi precedenti, e da quello delle seconde pagine di ogni episodio. Nelle prime tavole disegnate da Bellamy, sono visibili dei ritocchi al volto dell'eroe per mano dei due assistenti. Le sue tavole dalle vignette irregolari, allungate, spezzate sono sì suggestive ma molto lontane dalle grandi e squadrate architetture di tavola della squadra di Hampson e dei suoi solerti aiutanti. Allo stile classico, tradizionale di Hampson si contrappone il vigore e il dinamismo di Bellamy, alla rappresentazione solare e fotografica il tratto a volte cupo ma fortemente espressivo.

Una conferma della fatica a procedere nella realizzazione di un prodotto così ibrido ci viene dal suo abbandono della serie dopo appena un anno, nel Novembre XI, per disegnare le avventure di Frazier of Africa, ambientate in quell'Africa Nera che invece amava molto raccontare a disegni, anche se non l'aveva mai visitata di persona.

Dopo un simile precedente, quello che avviene qualche anno dopo è decisamente inspiegabile. Procediamo con ordine. Abbandonato Dan Dare, Frank Bellamy aveva proseguito la sua collaborazione con Eagle con un totale di tre avventure di Frazier, sino al n.32/XII. Poi illustra Montgomery of Alamein, una biografia del celebre generale che appare nel paginone centrale.

Nel n.43/XIII gli viene assegnato un nuovo personaggio, Heros the Spartan. Si tratta di storie ambientate nell'antichità, ricche di magia e mistero, ma soprattutto poste al centro della rivista, su pagina doppia. Questa posizione e le dimensioni doppie della tavola consentivano di spaziare al massimo nell'impostazione delle vignette e di sfruttare in pieno le capacità grafiche del disegnatore. Ma alla fine del secondo episodio, Frank Bellamy si sposta su un'altra rivista della stessa casa editrice e lascia Heros the Spartan nelle mani di Luis Bermejo. Dal Dicembre 1963 su Boys' World, questo è il nome del periodico, gli viene affidato il secondo episodio di Brett Million: Ghost World (Il Mondo Fantasma), una storia di fantascienza ambientata nell'anno 3000. È chiaro che l'operazione punta al rilancio del personaggio: le sue storie sono spostate dalla pagine interne all'ultima a colori. Una posizione di maggior risalto e un cambio di disegnatore decisamente in meglio, anche se le pagine passano da due a una, probabilmente per adeguarsi ai ritmi di lavoro di Frank. Il soggetto della storia non è sicuramente un capolavoro, né la mano di Frank si esprime al suo meglio, ma il suo apporto è notevole.

Il dinamismo dei personaggi è fortemente accentuato dalle vignette dai contorni a punta, le navi spaziali solcano paesaggi rarefatti dalle architetture tanto improbabili quanto suggestive, il classico puntinato di Frank rende assolutamente unici gli



La navetta spaziale si staglia sulla foresta in fiamme (Thunderbirds)

evanescenti abitanti del pianeta Eisen. Se qualche tavola sembra un po' tirata via, quando il soggetto permette a Frank di disegnare esplosioni, raffigurare mostruosi e giganteschi insetti o sbizzarrirsi nei costumi degli indigeni allora ci regala immagini indimenticabili.

Difficile un paragone con Langford e F. Eidlestein, i disegnatori del primo episodio, anonimi e non per quanto riguarda il nome. Anzi, più che difficile, impossibile anche perché Frank Bellamy cambia molte cose, compreso il volto del protagonista, come aveva fatto qualche anno prima con Dan Dare ma questa volta in modo irricoscibile.

Ghost World si conclude nel n.17/II, e Brett Million non vive una terza avventura. Con il n. 40/II Boys World si fonde in Eagle, e solo alcuni personaggi proseguono su quella testata. Anche se Frank Bellamy sta concludendo il quarto episodio di Heros the Spartan e ripassa la mano a Bermejo per il quinto, non utilizza questo intermezzo per tornare a illustrare nuove avventure di Brett Million che a questo punto viene abbandonato. Il secondo incontro di Bellamy con la fantascienza ha quindi una durata ancora più breve della precedente, e questa volta si rivela fatale anche per il personaggio.

L'artista che non amava disegnare la fantascienza ritrova però nel suo cammino una nuova serie dove il futuro e lo spazio fanno da scenario, questa volta molto più impegnativa e molto più duratura: Thunderbirds.



Una delle poche incursioni di Garth nella fantascienza: "Donne di Galba"

Dal 1966 su TV Century 21 ne disegna 22 episodi, quasi 300 pagine. Nei paginoni centrali della rivista, in completa libertà di impostazione della tavola, Frank Bellamy questa volta si prodiga al massimo e mostra tutta la sua bravura. La pagina doppia a colori consente di sfruttare al massimo tutte le migliori caratteristiche sia del disegno che della forma delle vignette, dai bordi spesso a zig-zag per enfatizzare ancor più il dinamismo delle forme e dei corpi. A partire dal 13mo episodio viene abbandonato il paginone centrale, sostituito da due

tavole singole. La lunga saga si conclude all'inizio degli anni '70, quando Frank subentra a Dowling come disegnatore di Garth. Un paio di avventure di questo longevo e popolare eroe delle scrittrici giornalieri del Daily Mirror possono rientrare nella fantascienza, ma si tratta di incursioni limitate e occasionali, dove le dimensioni ridotte della stiscia e la mancanza del colore limitano fortemente la possibilità di manifestare adeguatamente le vastità dello spazio interstellare e far esprimere al suo meglio l'artista.

Dan Dare

- Terra Nova - 22 puntate (Bellamy dal n. 28/X)
- su Eagle dal n. 19/X del 9/5/59 al n. 40/X del 21/1/59
- sul GDR dal n. 36/IV del 8/9/60 al n. 5/V del 2/2/61
- Tip to Trouble (L'altro Continente) - 16 puntate
- su Eagle dal n. 41/X del 28/11/59 al n. 11/XI del 12/3/60
- sul GDR dal n. 6/IV del 9/2/61 al n. 21/5 del 25/5/61
- Project Nimbus (Progetto Nimbus) - 17 puntate
- su Eagle dal n. 12/XI del 19/3/60 al n. 28/XI del 9/7/60
- sul GDR dal n. 22/IV del 1/6/61 al n. 38/IV del 28/9/61

Brett Million su Boys' World
Ghost World - 21 puntate
dal n. 46/II del 7/12/63 al n. 17/II del 25/4/64

- Thunderbirds** (su TV Century 21)
- Blazing Danger - dal n.52 (15/1/66) al n.58 (26/2/66)
 - Mission to Africa - dal n.59 (05/3/66) al n.65 (16/4/66)
 - Talons of the Eagle - dal n.66 (23/4/66) al n.72 (04/6/66)
 - Atlantic Tunnel - dal n.73 (11/6/66) - n.82 (13/8/66)
 - Solar Danger - dal n.83 (20/8/66) al n.92 (22/10/66) (disegni di Don Harley dal n.93 del 29/10/66 al n.98 del 03/12/66)
 - The Big Freeze - dal n.99 (10/12/66) al n.104 (14/1/67)
 - Depth Probe - dal n.105 (21/1/67) al n.109 (19/2/67)
 - The Trapped Spy - dal n.110 (25/2/67) al n.117 (15/4/67)
 - Operation Earthquake - dal n.118 (22/4/67) al n.124 (03/6/67)
 - Tracy Island Exposed - dal n.125 (10/6/67) al n.129 (08/7/67)
 - The Revolution - n.130 (15/7/67) al n.136 (26/8/67)
 - The Space Mirror - dal n.137 (02/9/67) al n.140 (23/9/67)
 - The Earthquake Maker - dal n.141 (30/9/67) al n.146 (04/11/67)
 - Visitor from Space - dal n.147 (11/11/67) al n.154 (30/12/67)
 - Into the Heart of the Icebergs - dal n.155 (06/1/68) al n.161 (17/2/68)
 - Brains is Dead - dal n.162 (24/2/68) al n.169 (13/4/68)
 - The Space Cannon - dal n.170 (20/4/68) al n.172 (04/5/68)
 - Trouble at the Olympic Games - dal n.173 (11/5/68) al n.178 (15/6/68)
 - Revolt on Jupiter - dal n.179 (22/6/68) al n.183 (20/7/68)
 - The Devil's - dal n.184 (27/7/68) al n.187 (17/8/68)
 - Death at the Eiffel Tower - dal n.188 (24/8/68) al n.191 (14/9/68)
 - Danger on the High Seas! - dal n.192 (21/9/68) al n.196 (19/10/68)

IL FUMETTO DIMENTICATO: "Brett Million and The Ghost World" di Frank Bellamy

