

Daniele Barbieri

I Guardiani, o gli "uomini del tempo"

Per l'appassionato di fantascienza, la fantascienza inglese ha comunque, rispetto alla dominante produzione americana, un sapore particolare, che piaccia o no. Personalmente, ho sempre trovato in autori come Arthur C. Clarke e James G. Ballard qualcosa che nessun Asimov, nessun Dick, nessun Gibson e nessun Bear è mai riuscito a darmi, per quanto io sia stato, e continui ad essere, un loro appassionato lettore. Sarà la differenza culturale, l'oceano di mezzo, o il fatto che là la storia si misura in secoli e qui in millenni; o sarà anche il fatto che rispetto alla quantitativamente mostruosa produzione americana, quella inglese ha molto più l'aria di essere fatta di rare preziosità.

Poiché intendo parlare di fumetti, non nominerò più questi autori, ma il nome un po' meno familiare al pubblico di Sydney Jordan potrebbe ugualmente fare al caso mio. Credo che la differenza sostanziale - che non sta in un problema di chi sia più o meno bravo, di chi sia più o meno inventivo - si trovi nel substrato culturale di cui tutta la produzione inglese è impregnata, un substrato che in quella americana è del tutto diverso. È insomma un po' come se gli autori inglesi, invece di sognare americane conquiste di nuove frontiere scientifiche o spaziali, o non meno americani incubi di day after, avessero semplicemente proseguito una tradizione favolistica fatta di elfi e fate, nostalgia e desiderio, passione e morte, nonché di ironia, irriverenza e satira sottilmente maligna, per non parlare della cupa passione per le ambigue utopie - limitandosi ad aggiornare i temi più estrinseci semplicemente ambientando le proprie nuove, ma sempre antiche, mitologie nel futuro invece che nel passato.

Sydney Jordan, autore della striscia a fumetti Jeff Hawke, che si pubblica ormai da almeno trentacinque anni, è un perfetto rappresentante di questa grande fantascienza inglese. Nelle sue storie futuro e passato sono solo due modi di rappresentare lo stesso universo del simbolico, e un villain galattico che risponde al nome di Chalcedon può ben portare i lineamenti di un dio greco, mentre i giudici e i funzionari che si prodigano di inutili sforzi per arginare legalmente la sua argutissima furfanteria possono ben essere riuscite caricature dei rappresentanti britannici della legge. Ci sono secoli di tradizione

favolistica e letteraria che emergono continuamente nelle vicende di Jeff Hawke, talvolta facendosi strada tra le pieghe di una fantascienza che può assumere un'apparenza ipertecnologica e iperspaziale, una fantascienza che del genere fantascienza attraversa nel complesso un po' tutti i sottogeneri, dalla space opera, all'anti-utopia, alla discesa dei marziani, ai viaggi nel tempo, all'esplorazione incerta dei vicini pianeti...

Non è nemmeno di Sydney Jordan che intendo comunque parlare, benché questo cappello sia importante per il mio effettivo oggetto del discorso. È invece ad **Alan Moore** che voglio dedicare queste pagine.

Non so quanti lettori di fantascienza conoscano il suo nome; suppongo non moltissimi. È il problema di chi non scrive i propri romanzi o racconti, ma si limita a scrivere qualcosa che qualcun altro - pur in stretta collaborazione - dovrà disegnare. Alan Moore è uno sceneggiatore di fumetti, soprattutto di fumetti di fantascienza, inglese di origine e formazione culturale - ma famoso soprattutto da quando lavora per le case editrici americane, in particolare la DC Comics. In Italia, forse qualcuno avrà visto, martoriato da una irrispettosa disgregazione degli episodi, il suo *Watchmen*, che la rivista *Corto Maltese* ha appena terminato di pubblicare, dopo quasi tre anni di contagocce; o avrà visto il suo *The Killing Joke*, proposto dalla medesima rivista.

Oltre a questo poco che si è visto da noi, Moore ha alle spalle una produzione già davvero enorme, soprattutto per dieci soli anni di attività. Non tutto quello che ha scritto è fantascienza (*The Killing Joke*, per esempio, non lo è) ma lo è la maggior parte, per quanto molta di questa fantascienza appartenga a un sottogenere un po' particolare, quello dei supereroi, e per quanto l'approccio di Moore a questo sottogenere sia a sua volta assai particolare. Non ha molto senso fare la storia delle produzioni di Moore, visto che qui in Italia non si sono mai viste: ha senso presentare l'autore, e parlare della sua opera più importante, *Watchmen*, che speriamo vedere pubblicata presto in Italia anche in volume.

Ci sono tre opere precedenti a *Watchmen* che esprimono molto bene le diverse facce dello spirito di Alan Moore: si tratta di *Marvelman*, di *V for Vendetta* e della lunga saga di *Swamp Thing*, sceneggiata mensilmente per ben 44 episodi. *Marvelman* (1981-1983, ripubblicato in seguito in America come *Miracleman*) è la ripresa di un personaggio inglese degli anni cinquanta, un supereroe; con Moore però le cose cambiano rispetto al passato e agli standard dei supereroi. Mike Moran, un fotografo quarantacinquenne che fa

una vita qualsiasi, ricorda improvvisamente, grazie a un trauma, la parola magica che lo trasforma in Marvelman, e che era rimasta nascosta nella sua memoria per diciotto anni, insieme con tutti i suoi ricordi di eroe con superpoteri. Quando racconta alla moglie incredula la sua vita passata di supereroe, risaltano anche ai suoi occhi tutti gli aspetti ridicoli di una carriera classica da supereroe dei fumetti quando questa venga inserita in un contesto realistico; la moglie non può fare a meno di ridere del suo racconto, ed egli ne resta ferito: è la sua vita quella di cui lei ride! La storia prosegue con il tono che può avere l'inserimento di un supereroe, che ha tutte le caratteristiche di quelli dei comic books, in un contesto realistico, in cui la gente (e lui stesso) soffre (o muore) davvero. Fino alla rivelazione finale: Marvelman non aveva ricevuto il suo potere da una specie di mago astrale, come ricordava, ma era stato creato dal ministero della difesa britannico, molti anni prima, grazie a una fortuita scoperta scientifica, mantenuta segreta. Essendo il suo potenziale troppo pericoloso e difficilmente controllabile, il superuomo era stato sottoposto a un training ipnotico a scopo di condizionamento, durante il quale egli aveva vissuto, ma solo immaginariamente, tutte le avventure che avrebbe poi ricordato in futuro - e queste erano le ridicole avventure con mostri bitorzoluti e nani maligni che lui ricordava di fatto come la propria vita. L'esperimento era stato alla fine giudicato troppo pericoloso, e Marvelman era stato inviato a una (reale) missione suicida; creduto morto, era invece sopravvissuto nella sua identità umana, dimenticando quella di supereroe.

Il tema dell'eroe superpotente calato nella vita reale è stato caro fin dall'inizio a Moore, e in *Marvelman* c'è un'evidente prefigurazione di *Watchmen*. E il tema è presente in tutta la sua duplicità: da una parte il fascino del mito del superuomo, e l'amore per una tradizione di racconti a fumetti vecchia di diversi decenni - dall'altra l'occhio critico dell'intellettuale europeo, attento. È facile pensare al superuomo come a un fascista potenziale (se non di fatto), ma non è questo quello che Moore fa, né in *Marvelman* né poi in *Watchmen*: l'assunto del supereroe "buono", o che comunque lavora per il bene dell'umanità, punto di partenza dello stesso genere supereroi, viene mantenuto; ma sono proprio le conseguenze paradossali di questo assunto a venire esplicitate. È la supereroicità in sé ad essere una condanna, una condanna alla solitudine, all'ossessione e al ridicolo.

E tra solitudine, ossessione e ridicolo si muove l'eroe di *V for Vendetta* (1982-1989, in diverse fasi), dove un anarchico vendicatore che indossa una maschera sorridente e gli abiti di un seguace di Cromwell, semina il panico in vari modi in una Londra che sembra uscita dal 1984 di George Orwell, se non fosse che sono i fascisti ad aver preso il potere. V, il protagonista, il cui vero volto non si vede mai, è una specie di Batman - che agisce in un mondo in cui, a differenza che in Gotham City, la giustizia non coincide con la legge. V non è problematico, non quanto Marvelman, almeno; agisce con la determinazione di un vendicatore da romanzo di appendice, è un vero anarchico di stampo ottocentesco, di quelli che mettono le bombe nel parlamento, perché il parlamento non è più la sede della libertà, ma quella dell'oppressione. Ed ecco questa descrizione di futuro cupo, questa minaccia continua, questo senso da utopia negativa - tutti aspetti che in *Watchmen* saranno più sottilmente giocati e amministrati, ma non meno fondamentali.

Con *Swamp Thing* (1984-1987) Moore compie la sua prima grande collaborazione a un serial americano. *Swamp Thing* appartiene a molti generi narrativi: la sua origine (e il mood ancora dominante) è horror, ma questa "cosa della palude" ha anche caratteri in qualche modo da supereroe, e con Moore acquista piano piano una forte domestichezza con temi classici della fantascienza. Come molti altri supereroi, che devono i loro poteri a un evento fortuito - di solito una disgrazia con contaminazione radioattiva - anche the Swamp Thing è diventato tale quando l'uomo che egli era prima è stato ucciso, bruciato da una soluzione chimica per liberarsi delle fiamme della quale si era gettato nell'acqua della palude. Da quell'acqua sarebbe poi uscito the Swamp Thing, creatura vegetale che conserva tuttavia ancora i ricordi dell'uomo che era stato. Moore ne riscrive però l'origine: non si tratterà più di un uomo trasformato in un vegetale, ma di una forza naturale che ha trovato l'occasione di prendere forma in quel drammatico evento. Così facendo, spoglia il personaggio di tutta la sua problematica di rimpianti, ormai piuttosto frusta, rendendolo una specie di divinità silvana che può far crescere a piacimento qualsiasi tipo di pianta, proiettando anche se stesso in loro a qualsiasi distanza. Una divinità ecologica, umana al punto da amare una donna (e le pagine in cui si racconta del loro amore sono tra le più struggenti della storia dei fumetti), che è continua testimone di orrori e miserie umane, tra cui una serie di eventi (raccontati sotto il titolo generale di

American Gothic) che sono una vera messa in scena degli incubi americani: dal killer seriale alla contaminazione radioattiva, dalla casa isolata e abbandonata dove accadono strane cose alla isterica accusa di immoralità ad una donna, la sua, sospettata di avere rapporti carnali con un mostro.

È proprio dall'episodio della lotta di *Swamp Thing* contro la giustizia americana, che vuole condannare la sua donna perché ama il mostro che lui è (una lotta che trasforma Gotham City in una giungla dove le piante crescono a vista d'occhio) - è proprio da qui che i temi schiettamente fantascientifici che qua e là emergono e premono, esplodono improvvisamente. *Swamp Thing* si trova proiettato su un pianeta lontano, dove solo vita vegetale esiste, e da cui sembra non potersene andare: trascorrerà il suo tempo costruendo simulacri di vita umana (di origine vegetale) che hanno le forme della sua donna, del suo paese e della gente che conosceva - fino a distruggere tutto in un accesso di rabbia e solitudine. Finisce poi, nel suo tentativo di viaggio disincorporato, in un organismo macchina che si innamora di lui, e non lo vuole lasciare; finisce su un pianeta dove la vita intelligente è vegetale, e dove per costruire il proprio vegetale organismo egli imprigiona in sé senza saperlo migliaia di creature senzienti; si trova implicato nella lotta per la sopravvivenza di un pianeta; e finisce infine di fronte a delle specie di divinità galattiche che acconsentiranno a rispedirlo a casa.

Con *Swamp Thing*, un vero serial per un grande pubblico, a serrata cadenza mensile, Moore esplora lungamente le possibilità di variazioni su un tema tra l'horror e la fantascienza - risolvendo quello in esplorazione del mistero e del nascosto (nella tradizione di un Poe, e all'estremo opposto delle nefandezze truculente di un Clive Barker) e questa in meraviglia e imprevedibilità per un universo troppo grande. In entrambe i casi le storie sono spesso davvero coinvolgenti, e 44 episodi possono persino sembrare pochi, quando si è finito di leggerli.

In *Watchmen*, la malinconia è pervasiva non meno che in *Swamp Thing*; tuttavia non solo vi ritroviamo i temi del supereroe e dell'incertezza del futuro, ma il tutto è inserito in un quadro di lucidità razionale e di consapevole molteplicità dei livelli di lettura, di tale complessità da far temere di non potere mai e poi mai arrivare a dominarlo perfettamente. Ma d'altra parte questa è davvero una caratteristica dei capolavori.

La storia in sé, senza essere semplice, è comunque dominabile, con un poco di attenzione. È il lettore critico, quello che va a cercare le risposdenze interne e le citazioni, che finisce nei pasticci: a ogni nuovo episodio, tutta una serie di particolari che erano sembrati irrilevanti o marginali, o puramente "d'ambiente" negli episodi precedenti, si rivelano invece significativi e importanti. Gli espedienti formali sono innumerevoli, ma non sono mai gratuiti: tutto si tiene, e tutto aggiunge qualche frammento di significato al tutto.

Tanto per fare un esempio: nel capitolo 5 (su 12, come le ore, o i mesi) si racconta la cattura di Rorschach, il più moralista e bastardo del gruppo. Rorschach deve il suo nome al fatto di portare sul viso a mo' di maschera un tessuto su cui si formano delle macchie nere simmetriche che ricordano le macchie di Rorschach. Il capitolo si intitola "Fearful Symmetry", agghiacciante simmetria, con ovvio riferimento alla poesia di William Blake, *The Tiger*, e le sue ventotto pagine sono concepite in assoluta simmetria rispetto alla coppia di pagine centrali: così non solo la gabbia grafica delle vignette è simmetrica nella seconda metà del capitolo rispetto alla prima, ma lo è pure la successione delle scene. Nella prima scena (6 pagine) Rorschach fa visita a un antico avversario per interrogarlo, e nell'ultima (ancora 6 pagine) ritorna sul luogo e vi viene catturato dalla polizia; nella seconda scena (una pagina) due poliziotti indagano sull'omicidio di un maniaco, e nella penultima (una pagina) gli stessi poliziotti ricevono la soffiata che permetterà loro di catturare il maniacale Rorschach; la terza e la terz'ultima scena (2 pagine ciascuna) sono interludi presso l'edicola di un giornalaio, con commenti sulla possibilità della imminente guerra nucleare; e così via.

Per quello che è possibile riassumerla (ma non posso rivelare il finale a quelli che spero che siano futuri lettori), gli Watchmen sono un gruppo di eroi mascherati, tutti ormai fuori servizio da quando la cosa è stata dichiarata illegale, a parte l'irriducibile Rorschach, moralista ossessivo e violento. La storia ha inizio subito dopo l'omicidio del Comico, uno del gruppo, e si snoda poi tra le indagini, condotte soprattutto da Rorschach, e i flash back sulla vita dei diversi protagonisti: i loro predecessori, i "Minutemen" (e si noti questa ossessione sul tempo, visto che "Watchmen" significa sì "guardiani", ma anche, letteralmente, "uomini dell'orologio", e un orologio, con le lancette sempre più vicine alla mezzanotte, compare su ogni copertina) avevano iniziato la loro carriera di

eroi mascherati ispirandosi, nei primi anni quaranta, ai fumetti dell'epoca, per smettere poi progressivamente una decina di anni dopo. Gli Watchmen riprendono negli anni sessanta la missione dei loro predecessori, fino a quando, nel '77, vengono messi fuori legge. Almeno uno di loro è tuttavia un vero superuomo: Dr. Manhattan è infatti il risultato di un incidente nucleare, e controlla la materia a suo piacere. Ma questo potere pressoché divino lo pone in realtà a grande distanza dagli esseri umani, e sempre meno gli importa di loro: permette agli USA di vincere la guerra nel Vietnam, e di avere automobili elettriche a volontà, nonché una serie di altre piccole scoperte che rendono la realtà del racconto sottilmente diversa da quella che viviamo noi, ma finirà per andarsene, non riuscendo a trovare alcuna ragione per rimanere sulla Terra.

Su tutto questo pesano i rapporti sempre più tesi tra USA e URSS (non c'è nessun Gorbaciov in questo mondo), testimoniati dai titoli dei giornali ("War?") e dai discorsi della gente dal giornalaio, che si domanda quando la guerra scoppierà: notare, non più "se", ma "quando" scoppierà. Insomma, una vicenda tetra in un contesto ancora più tetro, un contesto che sembra fare solo da sfondo a una trama poliziesca che sembrerebbe avvincente anche se lo sfondo fosse più roseo. Ma la soluzione dell'enigma poliziesco svelerà alla fine anche come la struttura da detective story sia solo apparente e funzionale a ben altro tipo di storia; nella quale quello stesso sfondo tetro che sembrava sostituibile diventerà invece parte essenziale di tutti gli eventi, compresi quelli a inizio storia.

Tutto si tiene, insomma, come avevamo già detto. Watchmen è un meccanismo complicato in cui nulla è superfluo, in cui anche la zolletta di zucchero offerta a un ospite di passaggio si scopre poi essere un punto chiave. La metafora del meccanismo dell'orologio, perfettamente funzionante, nonostante e proprio per la sua complessità, è tanto più adeguata perché essa stessa a sua volta proviene dall'interno stesso del testo. E Dr. Manhattan, l'uomo atomico, che non può che vedere l'universo come un meccanismo, e vive contemporaneamente tutti i momenti del passato e del futuro, è figlio di un orologiaio.

Acquisendo la comprensione perfetta del meccanismo, Dr. Manhattan ha tuttavia perduto la sua umanità, cosa che non si può dire del racconto di Alan Moore, nonostante la sua meccanicistica perfezione. È raro vedere in una storia a fumetti, ed è raro vedere in un racconto di fantascienza, dei personaggi descritti con tanta profondità; è raro arrivare

alla fine convinti quasi di conoscerli personalmente, di avere compreso le loro ansie, le loro paure - persino le fissazioni esasperanti di un tipo come Rorschach. Da questa agghiacciante simmetria, l'umanità dei personaggi esce come proiettata, messa in evidenza. Nel meccanismo infernale che rende la guerra nucleare inevitabile, nel procedere regolare della lancetta dell'orologio, nella scansione pressoché immutabile delle vignette lungo la storia (oltre 400 pagine), i personaggi emergono più vivi che mai.

Una fantascienza da brivido. Pensate a James G. Ballard, e alle sue umanità paranoide in mondi devastati. Moore è ancora più profondo, più realistico, più fantastico, più europeo.