

Daniele Barbieri

Linea e mito di Flash Gordon

Nel gennaio del 1934 il ventiquattrenne Alex Raymond dà vita contemporaneamente a ben tre serial a fumetti: la striscia quotidiana "Secret Agent X-9" (su sceneggiatura di Dashiell Hammett), le tavole domenicali di "Jungle Jim" e quelle di "Flash Gordon". Un impegno colossale, che proseguirà per una ventina di mesi, dopo di che, abbandonato X-9, Raymond si concentrerà unicamente sulle tavole domenicali, non ritornando più alle strisce quotidiane fino al marzo del '46, data di nascita di "Rip Kirby", un fumetto che l'autore porterà avanti per dieci anni, morendo in un incidente automobilistico nel settembre del '56.

Flash Gordon viene richiesto a Raymond sull'onda del grande successo di due fumetti: il fantascientifico Buck Rogers di Dick Calkins, e l'esotico Tarzan, disegnato da Harold Foster sui testi di Edgar Rice Burroughs, entrambi nati nel 1929, e accomunati da una barocca fantasia narrativa, forse più vicina, anche nel caso di Buck Rogers, al genere fantasy che alla science fiction più rigorosa, già in quegli anni vigorosamente attestata come genere letterario. L'influenza di questi due fumetti è evidente nei primi anni di lavoro di Raymond, forse anche più di quella dei suoi maestri Chik Young (Blondie) e Lyman Young (Cino e Franco).

Perché occuparsi di Flash Gordon? La ragione principale è sostanzialmente la continua e sorprendente evoluzione stilistica che ha caratterizzato i dieci anni della produzione di Raymond. Da un punto di vista grafico quasi nessuno è in grado di tenergli testa, in quegli anni. Paragonati a Flash Gordon, a Jungle Jim, quasi tutti gli altri fumetti di fantascienza e avventura sembrano mettere in scena dei manichini assai poco espressivi e vitali. Eppure, non conosco altri autori dell'epoca che siano stati in grado di esibire una mutevolezza stilistica paragonabile a quella di Raymond. La regola a cui egli sfugge è che quando un autore può essere considerato maturo, il suo stile rimane stabile, rimane quello che con piccole variazioni, e una ovvia, ma lenta, evoluzione, manterrà tutta la vita.

Alex Raymond disegna Flash Gordon dal 1934 al 1944, anno in cui lo lascia al suo aiutante Austin Briggs, che già dal 1941 ne disegnava la striscia quotidiana - a nostro parere con ben scarsi risultati. Ma si era in tempo di guerra, e i talenti dovevano sicuramente scarseggiare. Il corpus raymondiano

ammonta a 539 tavole, tutte di mano sua tanto per quel che riguarda il disegno a matita quanto per il ripassaggio a china, con alcune eccezioni facilmente individuabili in particolare nel 1938 e nel 1940, e molte eccezioni per quanto riguarda le chine dal '43 in poi.

Pierre Couperie e Edouard François¹ dividono l'evoluzione stilistica di Gordon in tre periodi, che denominano barocco (1934-1937), idealismo (1937-1940) e manierismo (1940-1944), ai quali va aggiunto l'incerto periodo dei primi mesi. A partire dalle loro considerazioni il lavoro che mi sono prefisso di svolgere è consistito nell'analizzare l'evoluzione di caratteristiche come l'inquadratura e il campo delle immagini, i riferimenti iconografici, le caratteristiche più strettamente grafiche di costruzione della tavola e della vignetta (composizione delle masse, rapporto grafico parola-immagine, linea), tutto in relazione all'evoluzione parallela del modo di raccontare. Due considerazioni di ordine metodologico e filologico sono da farsi. La prima riguarda il colore, poiché le tavole di Flash Gordon erano pubblicate a colori. In primo luogo, tuttavia, l'intervento dell'autore in questo senso era abbastanza marginale, limitandosi a indicazioni tipografiche; e in secondo luogo non mi è stato possibile verificare che livello di affidabilità potessero avere le tavole a colori in mio possesso, essendo esse inoltre tutte appartenenti a un solo periodo. L'indagine è stata di conseguenza effettuata unicamente sulle tavole in bianco e nero, su cui l'intervento dell'autore è certo. La seconda osservazione riguarda l'accuratezza della riproduzione tipografica, importante soprattutto per l'analisi della linea: sono state consultate a questo proposito 5 edizioni diverse², anche se solo due di queste coprono l'intera produzione, e numerose tavole e vignette sparse. Anche al fatto di non possedere, se non in quantità minima, materiale in lingua originale, si è cercato di sopperire attraverso il confronto tra le diverse edizioni, non tanto per il problema dell'esattezza della traduzione, relativamente secondario dal momento che ci occupiamo principalmente degli aspetti grafici, quanto piuttosto per il problema dell'ingombro grafico del testo tradotto rispetto a quello del testo originale.

L'inizio di Flash Gordon è di una travolgente ingenuità, narrativa e grafica. Nelle tavole dei primi cinque-sei mesi si affastellano una quantità di avvenimenti da capogiro; mostri e creature straordinarie si susseguono affannosamente. L'immaginario e la competenza dell'autore sono quelli tipici di un

¹ Cfr. Pierre Couperie, Edouard François, "Flash Gordon, il mito, l'epopea", in Flash Gordon di Alex Raymond, Milano, Rizzoli, 1980.

² Si tratta dell'edizione Garzanti 1968, 1972 (2 vv., tavole dal 12.4.1936 al 29.6.1941, l'edizione meglio stampata tra quelle a mia disposizione), dell'edizione Rizzoli 1980 (a colori, forse i colori originali; tavole dal 19.4.1936 al 22.8.1937), dell'edizione Nerbini s.a. (presumibilmente dopo il 1980, a colori dati dagli editori; tavole dal 31.7.1938 al 27.4.1941), dell'edizione dei Fratelli Spada, fascicoli

fumettista americano giovane di quel periodo; i riferimenti a Young e soprattutto a Foster sono frequenti ed evidenti. Anche se qua e là Raymond appare già più bravo di loro.

La tavola, a sviluppo orizzontale (mezza pagina), come poi rimarrà sempre, ha una struttura a dodici vignette: quattro strisce di tre vignette ciascuna. Uno spazio dunque affastellato di piccole immagini, risolte in generale con inquadrature a figura intera o a mezzo campo, con qualche raro mezzo busto. E' naturale che con una struttura di questo tipo sia ben difficile caratterizzare espressivamente i personaggi: il tratto del pennino è sottile, poco modulato, e limita la descrizione dei corpi quasi ai soli contorni - comunque, unicamente alle linee essenziali, con pochissimo risalto o totale assenza delle ombre. In compenso le immagini sono sempre piuttosto piene di particolari di sfondo, fatto che non favorisce in genere la focalizzazione del centro di interesse. Il movimento è frenetico e violento: gesti fortemente espressivi da cinema muto, istantanee a mezzo salto... L'iconografia ricorda molto Buck Rogers e Tarzan: i cattivi sono cinesi, come cinesi sono i draghi e certi ambienti. E' il fantastico sfrenato, quanto mai vittima del luogo comune.

Ma già nel luglio del '34 molte cose iniziano a cambiare. Trovandosi, con l'episodio degli Uomini Falchi, a dover rappresentare grandi spazi aerei, spesso con una dominanza della dimensione verticale, Raymond riduce le vignette da dodici a nove per tavola. Il tema degli Uomini Falchi, e della loro città sospesa nel vuoto a duemila metri di altezza, diventa occasione per esprimere le capacità grafiche in composizioni, statiche o dinamiche, di notevole complessità. Non ci sono variazioni nei tipi di campi, ma compaiono inquadrature vertiginose dal basso o dall'alto; l'effetto di fuga prospettica, le azioni che si sviluppano in profondità diventano estremamente frequenti. Alla dispersione grafica delle immagini dei primi mesi si sostituisce una già ben consapevole opposizione tra l'azione che si sviluppa nei piani principali e lo sfondo appena accennato o del tutto bianco. Le vignette che rappresentano movimenti in atto sono molto più rare, ma sono spesso l'occasione per costruire complesse macchine dinamiche, architetture di corpi sospesi.

La linea del disegno si è fatta assai più interessante. Rispetto alle immagini precedenti, qui sembra davvero che il mondo abbia acquistato spessore: la linea, da sostanzialmente omogenea quale era, si è fatta modulata ed espressiva. Le ombre, che sono diventate fondamentali, sono in generale costruite attraverso semplici ispessimenti della linea. I riferimenti iconografici sono diventati improvvisamente

quindicinali del 1964 e 1965 (tavole rimontate per sopperire alla differenza di formato, a colori molto vistosi dati dagli editori; l'intera produzione, con molti piccoli buchi) e dell'edizione Slatkine 1968-1982 (7 vv., completa).

molto più colti: le composizioni barocche di corpi sospesi nel vuoto ricordano molta pittura secentesca, mentre le composizioni di gruppo costruite sul piano parallelo a quello frontale ricordano il neoclassicismo del David degli Orazi e di altri quadri analoghi.

Il risultato di tutto questo è una narrazione che acquista improvvisamente spessore, che passa dalla dispersione in cui tutto, e quindi nulla, è rilevante, alla chiara determinazione di punti di interesse visivi e narrativi. La storia acquista finalmente una logica, per quanto ancora un po' ingenua e facilona.

Nell'episodio successivo, il Torneo di Mongo, tra il 1934 e il '35 le innovazioni fondamentali sono due. Da una parte c'è l'acquisizione fondamentale della dimensione prospettica per lo sviluppo delle scene di azione, a tal punto che le rare scene "piatte" appaiono sottolineate dalla loro evidente diversità. Dall'altra c'è il tentativo, presto abbandonato, di usare un segno di pennello piuttosto grosso, rude, sgranato, per le tessiture delle ombre. L'effetto è quello di un dinamismo schizzato che fa forte contrasto con quello pulito dell'episodio precedente: sono infatti scomparse le barocche composizioni di corpi, sostituite da un inizio - in seguito fortemente sviluppato - di ombreggiature fitte a scopo unicamente espressivo.

Ed è con l'episodio del Regno delle Caverne che l'ombreggiatura espressiva diviene un tratto fondamentale. La linea torna sottile, ma le tessiture si infittiscono a descrivere i forti contrasti luminosi del mondo sotterraneo. Gli Uomini Magici che abitano le caverne ricordano Medioevo e Babilonia. Tutto l'episodio è fitto di riferimenti iconografici all'Ottocento pittorico, e non è difficile riconoscerne lo spirito di certo Delacroix, di Doré e dei Preraffaelliti. Ma il culmine dell'oscurità e del Medioevale filtrato attraverso l'Ottocento si raggiunge nell'episodio successivo, della guerra di Re Gordon contro Ming (tra il '35 e il '36).

E' con questo episodio che la figura umana comincia ad assumere quell'aspetto monumentale che conserverà per tutta la produzione successiva. La luce, in queste immagini, è sempre violenta e radente, e gli sfondi sono scuri di ombreggiature emotive. La gestualità è quella del grande melodramma, di Delacroix e Gericault: i personaggi sono vestiti come nei corpi d'armata più mitici dell'Ottocento, i Lancieri del Bengala, gli Ulani, i Turchi in Crimea... E' nel corso di questo episodio, che l'esigenza di spettacolarità porta Raymond a passare dallo schema a 9 vignette a quello a 6 vignette per tavola, con un montaggio della tavola estremamente libero, con abbondanza di vignette verticali o molto grandi.

Nel corso degli episodi successivi la tendenza è quella allo schiarirsi dell'immagine, nonostante il forte e costante uso delle tessiture come ombreggiature espressive. Lentamente, insensibilmente, col

passare del tempo sono scomparsi dalla scena di Mongo gli uomini mostruosi, i draghi, e la maggior parte delle cineserie, che continueranno a sopravvivere quasi esclusivamente nella figura di Ming e di qualche suo diretto collaboratore. La narrazione acquista un ritmo sempre più regolare, da saga più mitologica che fantastica, composta solo di grandi avvenimenti, illuminati da una luce sostanzialmente omogenea. In questa prospettiva la divisione della tavola in sei vignette diventa progressivamente più uniforme, eliminando per gradi anche le piccole differenze di dimensione tra i riquadri, al fine di ottenerne la scansione più regolare possibile.

Il nuovo salto di qualità, quello che per Couperie e François rappresenta l'inizio del periodo idealista, avviene con l'episodio della Setta degli Straccioni, nel 1937. L'episodio ha in realtà assai poco di fantastico, poiché racconta sostanzialmente gli episodi della guerriglia urbana condotta da Gordon contro l'imperatore. Già un poco preparato negli episodi precedenti, è però qui che il primo piano, soprattutto collettivo, acquista un'importanza determinante. Le figure, riprese di solito leggermente dall'alto, o talvolta un poco dal basso, acquistano un'impostazione statuaria, sostanzialmente statica, di situazione, anche quando fermate in un attimo del movimento. Il racconto diventa un racconto di volti, di espressioni, di avvenimenti preparati e conclusi dall'espressione visiva dei sentimenti.

La linea, per arrivare a questi effetti, ha subito una profonda trasformazione. Le ombreggiature emotive sono quasi scomparse, sostituite da un bianco e nero netti, dove l'ombra o è una zona completamente nera, oppure è tessuta a pennellate spesse, ma anch'esse nette, ben diverse da quelle sgranate e pastose dell'episodio del Torneo.

Un'altra novità è l'impostazione cinematografica delle figure (pare che Raymond utilizzasse una notevole collezione di fotografie cinematografiche per trarne dei modelli), che ritroveremo sempre da questo momento in poi; filtrata tuttavia dal fortissimo classicismo dell'immagine. Il modo di usare la luce per creare le ombre fa riferimento al luminismo post-caravaggesco, che si ritrova spesso anche nella gestualità e nelle composizioni collettive. L'immaginario di fondo è diventato quello delle sette segrete rivoluzionarie, un po' da Miserabili; e si ritrovano accenti di Russia prerivoluzionaria, mentre il fasto della corte di Ming è un fasto da corte fin de siècle.

E' infine notevole la scomparsa del balloon. Le parole non sono più racchiuse da una linea, e sono collegate a chi le pronuncia solo da un'irrilevante stanghetta, anch'essa destinata a scomparire negli episodi che seguiranno. Con questa innovazione Raymond sembra riavvicinarsi alla lezione di Foster, che nel suo Tarzan non aveva mai abbandonato la didascalia per il balloon, ma in realtà sta facendo

qualcosa di molto più radicale. Avendo costruito ormai un mondo di creature perfette, bellissime, classicissime, sente probabilmente il balloon come un richiamo troppo esplicito a quel mondo del fumetto dalla cui figurazione egli si è allontanato drasticamente. E con questo taglia i ponti: la sua narrazione per immagini va alla ricerca del mito, della classicità, non del dinamismo effimero del fumetto.

Lo conferma l'evoluzione successiva della sua grafica. Negli anni tra il '38 e il '41 il segno di Raymond si fa ancora più pulito, più statuario, più immobile. Le tessiture dell'ombra lasciano definitivamente il posto ai retini, che lui aveva sempre usato, ma come aggiunta, mai come colorazione uniforme e statica, come ora. Le linee che definiscono le forme sono lunghe e sottilmente sinuose. E' la lunghezza delle linee, per esempio dei profili, la loro continuità senza interruzione che crea questa staticità marmorea eppure calda. I volti e i corpi di donna di questo periodo sono di una eleganza e di una raffinatezza affascinanti.

Il tipo di narrazione è quello definitivamente instaurato nel '37, con la relativa e più avventurosa eccezione dell'episodio di Frigia (dal marzo del '39 al marzo del '40). Ma anche gli episodi delle lande desolate e fantastiche del regno delle nevi si sviluppano in un contesto di moderna razionalità dove lo sfondo è quello di un'Ottocento mitologizzato.

Con l'episodio del ritorno sulla Terra (dal luglio del '41 al gennaio del '42) Raymond inverte la sua tendenza grafica. E' l'inizio del periodo definito manierista da Couperie e François. Sulla Terra, Gordon, con le armi portate dallo spazio, combatte e sconfigge un avversario degli Stati Uniti che ricorda molto la Germania nazista. Si ritorna così improvvisamente a un universo molto più realista di quello a cui si era abituati. E l'effetto si vede subito. Le inquadrature monumentali, l'impostazione classica di un mondo immaginario, lasciano il posto a un realismo cinematografico, del quale sono riconoscibili gestualità e inquadrature.

La linea subisce un nuovo cambiamento. Da lunga, sottile e sinuosa qual era, diviene breve e nervosa, molto più disposta a ispessirsi anche in maniera angolosa e improvvisa: insomma, diviene dinamica. Flash Gordon si ricicla in un fumetto di azione, anzi, in un fumetto di guerra. E' probabilmente l'incursione in questo nuovo genere che ha indotto Raymond al cambiamento, un cambiamento di cui si intravedono i prodromi anche nelle ultime tavole su Mongo, ma che esplose davvero da una tavola all'altra con l'inizio del nuovo episodio. E la differenza è tale e talmente improvvisa che di primo acchito è facile pensare addirittura ad un cambio di mano nell'inchiostrazione.

Ai primi del '42, Gordon ritorna su Mongo, ma quel che è fatto è fatto. La linea rimane ormai quella, eventualmente perfezionandosi. Può darsi che lo strumento di lavoro principale sia passato dal pennino al pennello, uno strumento che permette una modulazione molto maggiore delle linee, ma che suggerisce più facilmente le linee brevi che quelle lunghe. Novità vere nella linea non se ne vedranno più sino alla nascita di Rip Kirby, nel '46.

Raymond appare stanco del suo personaggio. Le sceneggiature si ripetono, si semplificano. Sul forte impianto visivo cinematografico si semplificano anche i rapporti prospettici. Dai visi scompaiono quasi completamente le ombre, in particolare da quelli femminili, la cui bellezza diviene un po' leziosa, estenuata. La rappresentazione degli sfondi è trascurata, buttata lì.

Interessante è la nuova struttura della tavola, a cinque vignette, la prima (o l'ultima, a volte) grande il doppio delle altre, a dinamizzare il ritmo; prova ulteriore che l'impostazione a saga di qualche anno prima è definitivamente tramontata.

Dalla tavola del 14 marzo 1943 la maggior parte delle tavole non sono più inchiostrate da Raymond. Probabilmente è il suo assistente Briggs a sobbarcarsi l'onere, e il salto di qualità è evidente. Rimane qua e là qualche bella immagine su una trama che sa di già visto ad ogni passo. Con il 30 aprile 1944 poi, Raymond lascia a Briggs l'intero onere, e parte volontario nei marines.