

## Provocazioni ed eroi: la letteratura per immagini degli anni sessanta

E' in un film, peraltro realizzato proprio alla fine del decennio, che possiamo trovare condensati un po' tutti gli aspetti principali del fumetto degli anni Sessanta. Un film che con il fumetto non ha niente a che fare, almeno alla vicina, ma che troviamo attraversato da tantissimi dei fermenti, delle mode, delle capacità di immaginare e vedere che caratterizzano il racconto per immagini di quegli anni.

Il film è *Zabriskie Point*, di Michelangelo Antonioni. Dal tema della ribellione studentesca a quello dell'opulenza commerciale, all'incomunicabilità e all'alienazione, dal rigore artistico all'occhio rivolto alla pop art, dalla fuga nel viaggio alla liberazione sessuale all'estetica dell'esplosione alla cultura psichedelica...

La coincidenza è certamente epocale e niente più, ma i temi caldi del fumetto degli anni Sessanta sono proprio quelli che il film di Antonioni raccoglie tutti assieme. Ogni tentativo di riduzione del decennio a uno solo di questi temi finirebbe per lasciare fuori molte cose.

Iniziamo dagli Stati Uniti, patria della letteratura per immagini, dove sino a tutti gli anni Cinquanta l'espressione *underground comics* aveva individuato un filone - estraneo alle consuete distribuzioni commerciali - caratterizzato principalmente da contenuti erotici, in genere per palati non particolarmente raffinati, contenuti che spesso erano decisamente (e magari goliardisticamente) pornografici. Con gli anni Sessanta l'espressione *underground comics* cambia però connotazione: la circolazione di questi fumetti al di fuori dei circuiti commerciali non è più dovuta a un pericolo di censura per immoralità, bensì al formarsi di una comunità studentesca che riconosce in loro una delle proprie principali modalità di espressione, e che nella circolazione ristretta vede un valore di ulteriore contrapposizione all'establishment.

Già, perché la caratteristica più evidente di questi fumetti era ovviamente proprio il loro carattere di radicale antagonismo politico e sociale, la rivendicazione dei valori di un gruppo culturale che avrebbe trovato nome e volto nella Berkeley del 1964, e di cui il movimento hippy era solo un aspetto, quello più colorito e più facile da mostrare e quello perciò di cui i media si sarebbero occupati di più.

Il fumetto *underground* rivendicava la propria povertà di mezzi con la scelta di un bianco e nero facile da riprodurre a stampa e di un segno volutamente sporco e spesso impreciso. Robert Crumb, Gilbert Shelton, Clay Wilson, Victor Moscoso e molti altri erano la voce provocatoria di una generazione che scopriva un'identità trasgressiva, che aveva nella liberazione sessuale e nell'uso delle droghe leggere la propria bandiera. La circolazione ristretta delle pubblicazioni permetteva una libertà di espressione che il mercato - allora sottoposto alle rigidissime regole del *Comics Code* - non avrebbe permesso.

Per Crumb la rappresentazione delle scene di sesso era una sorta di giocosa provocazione, svolta con strumenti grafici e intellettuali raffinati. Clay Wilson portava il discorso al paradosso, utilizzando talora proprio la propria limitatezza grafica per fare esplodere il filo narrativo delle sue brevi storie, alla ricerca di paradossi narrativi incentrati sul sesso, mentre Moscoso esibiva una figuratività non lontana da quella pop per creare straniamenti visivi attraverso cui il sesso viveva strane realtà figurative.

Non c'era erotismo in questi autori. Il sesso era una realtà cruda e provocatoria, spesso grottesca: era quanto poteva più spaventare il benpensante americano dell'epoca, insieme all'uso di stupefacenti, l'altro grande tema centrale di questi comics, esplorato con occhio divertito da Gilbert Shelton con i suoi *Freak Brothers*.

Tutt'altro accade in Europa, quando la tematica della liberazione sessuale inizia a muovere i disegnatori francesi e italiani. *Barbarella*, di Jean-Claude Forest, è un'eroina dell'erotismo in chiave avventuroso-fantascientifica, e anche *Valentina*, di Guido Crepax, nasce come compagna di una sorta di supereroe, Neutron. Attraversando l'Atlantico, il sesso ha perso la sua carica di trasgressione dirompente, ed è diventato seduzione, arabesco, ragionamento onirico sul desiderio, creando una variante adulta del genere dell'avventura. Di là come di qua dall'oceano il pubblico di questi fumetti è colto, disposto ad accettare e condividere le provocazioni, ma in Europa un fenomeno simile a quello dell'*underground* americano dovrà aspettare la metà degli anni settanta per prodursi. Per ora, i fumetti di argomento erotico europei devono seguire il mercato.

All'inizio è un mercato colto e limitato, ma l'enorme successo di *Barbarella* fa nascere immediatamente gli emuli di qualità minore. In Italia l'uscita di *Valentina* (1965) è di poco anticipata dall'uscita della variante erotica dei fumetti cosiddetti "neri". A *Diabolik* (1962) fanno seguito *Kriminal* e *Satanik* (1964), che marciano sensibilmente gli aspetti di violenza ed erotismo, ancora sostenuti dalla capacità grafica e narrativa degli autori, Magnus e Max Bunker. Il seguito è una pleora di pubblicazioni dai nomi evocativi (*Sadik*, *Goldrake*, *Zakimort*, *Isabella*, *Justine*, *Jessica*, *Jacula*...) e dai contenuti deludenti, che invadono le edicole e saturano il mercato. L'erotismo diventa di largo consumo e si adegua al suo pubblico. Scomparsa la giocosità provocatoria, assente il gioco intellettuale, l'erotismo diventa fenomeno sociale, testimonianza di un mutamento del costume e dei valori.

L'altro grande tema dell'*underground* americano, quello psichedelico, ha meno fortuna in Europa. Il consumo di droga diventerà un tema del dibattito giovanile europeo soprattutto negli anni Settanta, e sarà allora che troverà ampia espressione anche nel fumetto italiano e francese.

Tuttavia vi sono, in Francia, alcuni casi isolati, fumetti pubblicati in volume per un pubblico intellettuale e selezionato. *Jodelle* e *Pravda* di Guy Peellaert e *Saga de Xam* di Nicolas Devil e Jean Rollin, pur senza rappresentare espressamente il consumo di droghe, rappresentano una realtà psichedelica e "stonata", caratterizzata da deformazioni delle figure e da contrasti squillanti di colore. Come in *Barbarella*, ma con una nota provocatoria in più,

l'erotismo attraversa queste storie, tutte con protagonista femminile ed emancipata; in esse tuttavia l'accento viene posto sull'assurdità di quello che accade, e quello che accade è sempre esasperazione dei miti del decennio: dal consumo sfrenato di beni da supermarket, all'adorazione dei Beatles e dei gruppi rock, agli Hell Angels e alle motociclette simbolo di libertà. Accanto all'espressionismo in chiave pop di Peellaert, Devil costruisce una figuratività molto più "optical", dove il deragliamento dei sensi viene figurativizzato con la difficoltà dell'interpretazione visiva da parte del lettore, e l'impegno politico diventa, pagina dopo pagina, sempre più evidente.

Impegno politico e responsabilità sociale, solitudine come conseguenza dell'alienazione della società dei consumi, persuasori occulti e masse capaci di portare verso la liberazione. I temi si rincorrono e riattraversano, anche quando sembrano contraddirsi. L'americano Jules Feiffer pubblica con grande successo per tutto il decennio (e continua tuttora) una striscia senza titolo di critica politica e sociale, attaccando indifferentemente il Presidente Johnson o Nixon e il piccolo borghese incapace di comunicare all'interno del proprio rapporto coniugale, ma anche la danzatrice radical-chic, le cui danze alla primavera non spostano di una virgola i problemi del mondo. La solitudine dei personaggi è il tema ricorrente, ossessivo, di tutte le sue strisce, nelle quali, anche quando si parla d'altro, i personaggi parlano da soli, o comunicano senza comprendersi.

A Parigi il franco-argentino Copi pubblica le sue strisce con la donna seduta, e le sue opere teatrali, ossessionate dal tema della solitudine e dell'alienazione nella società di massa. Strisce umoristiche che non fanno ridere, leggere e amare, vacue - almeno in apparenza - nel contenuto come nel segno, ma difficili da dimenticare in realtà, piccolo teatro dell'assurdo e dell'incapacità di comunicare. Un altro argentino, a Buenos Aires, pubblica una striscia ispirata ai *Peanuts* di Charles M. Schulz (nati nel decennio precedente, ma cruciali per la cultura degli anni Sessanta): si tratta di Quino, e la striscia è *Mafalda*. La somiglianza con il fumetto di Schulz è solo superficiale, perché al mondo rarefatto e poetico di Charlie Brown e Snoopy, Quino contrappone un sarcasmo devastante e amarissimo, in cui critica sociale e politica sono gli argomenti centrali. L'occhio critico della bimba Mafalda non risparmia nessuno, e i suoi compagni di giochi sono un bel campionario dei vizi degli adulti.

Come lo stesso *Zabriskie Point*, nemmeno gli anni Sessanta a fumetti si riducono però soltanto all'alternativa culturale studentesca e delle sinistre. Negli Stati Uniti, a livello di massa, il decennio si apre con un grande ripresa di un tema classico del fumetto americano: il superuomo. Negli anni Cinquanta Superman e Batman, ridotti alla mera sopravvivenza commerciale, erano stati gli unici sopravvissuti dell'epopea superomistica degli anni della guerra. I segni di ripresa erano stati avvertiti già nel '59, anno in cui la DC Comics aveva riesumato diversi personaggi, ma l'evento cruciale avviene nel 1961, con l'uscita di *The Fantastic Four* della Marvel Comics, creati dallo sceneggiatore Stan Lee e dal disegnatore Jack Kirby.

L'immaginario superomistico della coppia Lee-Kirby dominerà poi il decennio, con un successo crescente e una quantità di personaggi in aumento rapidissimo. Sarà soprattutto la personalità grafica di Kirby a fornire a storie sostanzialmente molto poco diverse tra loro un vigore trascinate per il pubblico. Nella sua costruzione di un universo sempre esaltato, iperbolico, sempre ai limiti del parossismo, Kirby arriva a costruire talvolta ambienti pressoché astratti, dove i personaggi volteggiano o precipitano verso forme *op*, vortici di linee ed illusioni ottiche.

L'opera di Kirby domina tutto il decennio, e sono pochi i disegnatori di supereroi che possano vantare una sufficiente originalità nei suoi confronti. A Jim Steranko, tra i tanti, va il merito di aver saputo costruire una tecnica di montaggio del tutto originale, non molto lontana da quella che negli stessi anni in Italia stava inventando Guido Crepax, basata su una forte segmentazione temporale e sull'incidenza di primi piani dal taglio insolito all'interno di vignette di dimensione e forma inconsueta. Diverso nei due autori è il senso e il tono dell'operazione, ma comune è la ricerca di una modalità narrativa in grado di mostrare a fumetti quello che normalmente resta tra le righe.

Il tema americano del supereroe si diffonde, in questo decennio, nel resto del mondo, ma assume, in ogni luogo, toni peculiari. In Italia diventa l'eroe negativo, malvagio, è Kriminal o Satanik; ma è anche Neutron, alias il professor Philip Rembrandt, poco ricordato dai più grazie al fatto di aver incontrato, subito dopo la propria entrata in scena, la futura moglie Valentina. Neutron, nelle prime storie pubblicate da Crepax, è dotato di un potere straordinario nello sguardo, potere che perderà dopo qualche anno, quando il suo ruolo sarà stato ridotto definitivamente a quello di semplice e occasionale comprimario della vera protagonista della serie.

In Argentina il tema del supereroe si trasfigura ancora di più con *Mort Cinder* di Alberto Breccia, una serie dal carattere grafico decisamente sperimentale, che racconta storie umane e tristi vissute da un immortale. In seguito Breccia riprenderà ancora il tema insieme con Hector Oesterheld per una serie che avrebbe avuto molta più fortuna (seppur con un disegnatore molto meno dotato di Breccia): *L'Eternauta*. Sia *Mort Cinder* che *L'Eternauta* sono serie cupe e con finali ambigui e poco confortanti, agli antipodi del trionfalismo degli eroi americani: il tema è il medesimo, ma la diversità e persino il maggior potere diventano in loro responsabilità civile e sociale, e impossibilità ad agire di fronte alla potenza degli avversari. Il tema politico ritorna, insomma, qui ancora più forte che in Crepax, sentito da un'America latina che non può mai liberarsi dall'occhio incombente del cugino settentrionale.

Dal supereroe all'eroe dell'avventura il passo è breve, e Hugo Pratt era pure argentino di adozione. Solo dopo il suo ritorno in Italia nel 1965, però, inizia a disegnare *Corto Maltese*. Si fa fatica oggi a ricondurre questo personaggio alle sue radici degli anni Sessanta; in questo senso Valentina è molto più *anni Sessanta* di Corto. Ma *Corto Maltese* è nato nell'ultimo periodo in cui era possibile creare una grande serie a fumetti che avesse per

oggetto l'esotismo e l'avventura. Negli anni Settanta il genere trainante sarebbe stata la fantascienza, negli Ottanta l'horror e il mistero.

Non manca, inoltre, al personaggio di Pratt, pur nella sua dimensione conradiana, un terzomondismo molto anni Sessanta, quasi un "cheguevarismo" - filtrato, certo, dalla natura di *gentiluomo di ventura* del personaggio, ma di quando in quando emergente.

Questi, insomma, i temi dominanti nell'immaginario visivo fumettistico del decennio. Va aggiunto che gli anni Sessanta sono il decennio in cui il fumetto stesso diventa un tema del dibattito culturale. Autori come Breccia, Crepax, Forest, Peellaert, Devil, Crumb, Moscoso, per nominarne solo alcuni, non avrebbero potuto produrre o pubblicare le loro opere se la letteratura per immagini non fosse diventata, per la prima volta, oggetto di un dibattito tra intellettuali, rivolto a un pubblico colto.

In Italia è la rivista *Linus* a fare nel 1965 il grande passo, con numi tutelari come Oreste del Buono, Elio Vittorini e Umberto Eco. Il successo dei *Peanuts* dà inizio alla loro scalata, o meglio alla loro invasione dell'immaginario collettivo - ma *Linus* pubblica anche Feiffer e Copi, Crepax e Pratt, Crumb e Moscoso, e in seguito Forest. Inoltre, fin dal primo numero della rivista viene iniziato un percorso attraverso la storia del fumetto che permette ai lettori italiani degli anni Sessanta di conoscere Segar (*Popeye*), McCay (*Little Nemo*), Herriman (*Krazy Kat*), Hergé (*Tintin*) e tanti altri autori.

Con *Linus* e le numerose riviste dello stesso genere che di lì a poco usciranno in edicola, il fumetto inizia a entrare a far parte della consapevolezza critica di un'epoca, e non solo della sua sociologia. Quando gli anni Sessanta avranno fine, e Michelangelo Antonioni ne racchiuderà il senso nel suo film, sarà cresciuta in Italia una generazione di autori pronta, nel decennio successivo, a fare tesoro della ricchezza dischiusa da queste riviste. Ogni epoca a venire è, in questo senso e da qualche punto di vista, più matura della precedente.