

Daniele Barbieri
Un cyborg argentino

Molte cose nuove si trovano facilmente nelle edicole, quando si è soliti frequentarle non solo per acquistare quello che già si conosce, ma per vedere, in generale, che cosa c'è. Per chi si occupa di fumetti, il maggior numero di novità si trova, di solito, tra i fumetti di formato cosiddetto “bonelliano”, ovvero il formato di *Tex*, *Dylan Dog*, *Martin Mystère* e così via. Non sono però di solito prodotti bonelliani quelli che compaiono, anche se qualche novità delle edizioni Bonelli negli ultimi anni è davvero uscita. Nella maggior parte dei casi le novità in edicola non sono che scadenti imitazioni dei fumetti della Bonelli, e in particolare di *Dylan Dog*.

Per questi cloni non vale di solito la pena di andare oltre l'acquisto del primo numero, dalla lettura del quale si ricava il più delle volte un'impressione sufficientemente dettagliata del livello veramente basso su cui la serie si pone. Sospirando, si pensa così agli originali di cui queste sono le copie, e si medita sul fatto che nemmeno la definizione di “clone” si attaglia davvero a queste opere: se non altro, i veri cloni sono identici ai loro originali anche negli aspetti positivi e non solo in quelli negativi.

Di quando in quando però, e per fortuna, qualche sorpresa attende chi si azzarda a comperare dei numeri 1. Fu il caso, nel 1991, della rivista *Full Moon*, che nonostante le frequenti debolezze e ingenuità narrative e grafiche dei suoi giovanissimi autori, colpiva per l'originalità delle storie e della loro resa sulla carta. *Dylan Dog* era evidentemente il riferimento principale anche per questa produzione, ma si vedeva bene che non si trattava di un tentativo di imitazione; era semmai un'opera diversa su temi simili.

Full Moon non arrivò all'ottavo numero. La volontà degli autori era tanta, l'originalità interessante, ma l'esperienza e la professionalità erano poche: così il mercato non rispose a sufficienza e l'editore tagliò. Non è facile la vita nel mondo del fumetto italiano!

D'altra parte, gli albi di formato bonelliano contengono classicamente solo prodotti italiani. Se si vuole cambiare paese di produzione bisogna anche cambiare formato, per passare a quello, un poco più grande e interamente a colori, che caratterizza i fumetti di origine nordamericana. Con formati più grandi si passa già alle riviste cosiddette “d'autore”, o comunque ai fumetti per adulti, in qualche caso così definiti per meriti intellettuali e in qualche altro per demeriti pornografici.

L'eccezione, nei piccoli formati, si trova solo cambiando la periodicità, e passando dai mensili ai settimanali. Riviste come *Lancio Story* e *Skorpio* hanno un formato leggermente più grande di quello classico bonelliano, ma nella pubblica considerazione hanno un posto decisamente più piccolo. Ponendosi, da quando esistono, nella tradizione (e nei formati e

nelle nicchie di mercato) di riviste storiche come *Il Monello* o *L'intrepido*, ne hanno raccolto anche l'immagine di prodotti dal consumo immediato, non passibili di collezionismi né di lucrosi mercati dell'usato. E neppure, d'altra parte, queste riviste hanno fatto molto per cambiare questa pubblica considerazione, cui evidentemente corrisponde anche un mercato stabile e affezionato.

Dunque, veste un po' dimessa e popolare, grafica e carta economiche, poche rubriche e decisamente di scarso interesse: tutte cose che, nonostante alcuni piccoli miglioramenti negli ultimi anni, non invogliano davvero all'acquisto chi sia alla ricerca di fumetti di qualità. Ed è un vero peccato, perché insieme a fumetti di valore decisamente non eccelso (ma mai scadente, bisogna riconoscere) non è raro trovare su queste riviste degli autentici gioiellini.

La ragione di questa strana coabitazione è meno complessa di quello che sembra. *Lancio Story* e *Skorpio* pubblicano quasi esclusivamente materiale di produzione argentina. In Argentina il fumetto è un fenomeno culturale ed editoriale importante, che interessa tutti i livelli culturali della popolazione. La scuola argentina di fumetti è tra le più importanti del mondo, insieme con quella statunitense, quella francese e quella giapponese. Vi sono perciò produzioni di tutti i tipi e di tutti i livelli, ma la produzione media ha comunque degli standard che non sono quasi mai bassi.

E torniamo dunque al nostro discorso sulle novità di piccolo formato in edicola. Dalle pagine di *Skorpio*, nell'autunno scorso, è uscito un personaggio che ha acquistato vita editoriale propria. Si chiama *Cybersix*, e vive su un mensile omonimo in bianco e nero di 98 pagine, appena più grande di quelli bonelliani (in realtà il formato è quello di *Skorpio*, ma è così diverso nell'aspetto che ci vuole un po' per capirlo). Il primo numero era stato in verità un'autentica piccola delusione, ma non per colpa degli autori. Per qualche ragione (probabilmente una scelta sbagliata della carta) la stampa era uscita male, e i neri delle immagini erano così impastati che si faceva quasi fatica a leggere le figure. Ma poi, nei numeri successivi, il valore e la qualità di questa serie sono emersi con tale evidenza da far dimenticare del tutto l'incidente iniziale.

Ecco, dunque, *Cybersix*. Gli autori, Carlos Meglia e Carlos Trillo, sono due veterani del fumetto argentino. In particolare il secondo, lo sceneggiatore, è forse oggi l'autore argentino vivente più noto nel mondo, se si escludono gli umoristi come Quino e Mordillo. Tante volte coautore di Alberto Breccia (un maestro del fumetto mondiale, scomparso l'anno scorso), Trillo ha scritto ormai tantissime storie, sempre caratterizzate da una sottile vena ironica e da una grande acutezza psicologica - restando quasi sempre un autore alla portata di qualsiasi lettore, anche giovanissimo.

L'ironia e la precisione psicologica sono anche tra le caratteristiche migliori di *Cybersix*, molto ben illustrate dal segno rapido e sottile di Meglia. *Cybersix*, il personaggio che dà il nome al fumetto, è un fascinoso coacervato di contraddizioni: prima di tutto è un cyborg,

ovvero una persona artificiale. E' stata creata da uno scienziato malvagio con scopi precisi, ma per qualche ragione è sfuggita al suo controllo e, unica in questo, è divenuta autonoma: ora è una persona in tutti i sensi, ma non riesce a dimenticare la propria origine - tanto più che, per nutrirsi, deve vampireggiare altre creature simili a lei, che non smettono mai, comunque, di darle la caccia. Cybersix è una donna, ma si nasconde dietro un'identità segreta maschile, di nome Adrian. E' innamorata del migliore amico di Adrian, ma non vuole rivelare il proprio amore (peraltro ricambiatissimo, e lei lo sa, essendo, nell'identità maschile, suo confidente) per paura di mettere in pericolo lui.

Cybersix ha tutte le caratteristiche del personaggio dei fumetti: l'origine oscura con lo scienziato malvagio, la caccia spietata cui è sottoposta, la sua forza mostruosa da cyborg, la doppia identità... Ma il suo alter ego Adrian è un timido insegnante di letteratura in una scuola per ragazzi disadattati, che spiega con passione Whitman e Kafka, e nei momenti di solitudine traduce Pessoa. Il suo amico (l'amore segreto di Cybersix) è il direttore di un giornale indipendente e politicamente impegnato, e tra gli altri personaggi ci sono poliziotti violenti ma in fondo onesti, combattuti tra sfogo di virilità e dovere, tossicomani in crisi non solo di astinenza, giovani scrittori sognatori - e poi giornalisti arrivisti e senza scrupoli, magnati dell'industria cinematografica disposti a tutto, e persino angeli caduti, in una storia dove invenzione letteraria e realtà trovano strane convergenze. Tanti personaggi, ciascuno caratterizzato con vivacità, esplorato nella propria storia esistenziale con toni ora realistici ora paradossali.

E' un po' questa commistione di realismo e di paradossalità fumettistica a fare di *Cybersix* l'oggetto interessante che è. Le storie non sono semplici, di solito, ma la complessità è di quelle che un lettore appassionato, anche giovanissimo, supera facilmente. Non sono semplici perché di ogni personaggio, di ogni situazione, si mostra molto, si scava, si intreccia il suo destino con quello degli altri. Ma c'è sempre quell'ombra di ironia, di assurdità, di paradosso, di fumettistico, che impedisce alla vicenda più tetra di diventare pesante e noiosa.

Insomma, un fumetto da leggere per divertirsi con intelligenza se si è dei semplici lettori; ma anche da leggere per imparare a fare dei buoni fumetti, se si hanno aspirazioni in questo campo.