

5. La congiura nel fumetto (specialmente americano)

È praticamente d'obbligo, nel nostro Paese, iniziare uno scritto specialistico sul fumetto con delle giustificazioni che hanno quasi un valore di scusa, che assicurano al lettore che ci si atterrà a una trattazione di tipo storico, semiologico o sociologico, senza svolgere un'operazione di critica fumettistica in senso proprio (critica la cui giustificazione – che ancora non può darsi per scontata – già richiederebbe un testo a sé). Per fortuna i limiti circoscritti di questo intervento, che si intende appunto come esempio di una critica sul modello di quella letteraria o cinematografica, impongono di entrare *in medias res* nell'argomento e di esaminare subito la prima congiura del fumetto italiano (e probabilmente mondiale): *Il Collegio La Delizia* (1913-4) di Antonio Rubino.

Si tratta di una storia pedagogica decisamente anomala nei contenuti come nella forma, e in cui Rubino opera più di una rivoluzione. Prima di tutto, nel raccontare una storia edificante sulla solerzia scolastica e l'obbedienza parentale, Rubino sceglie di ribaltare completamente le regole narrative di un genere che era stato, negli anni precedenti, monopolizzato dai racconti di Attilio Mussino, in cui i bambini renitenti alla disciplina ricevevano efferate punizioni fisiche di origine magica¹. Rubino modula invece *Il Collegio La Delizia* sull'aria di una lieve e garbata ironia: non saranno qui infatti i bambini oziosi ad essere puniti da adulti (o interventi magici) emissari dell'ordine precostituito, bensì, in una moderna versione del mondo rovesciato, dei bambini estremamente diligenti a punire degli adulti irresponsabili.

Nella prima tavola della storia il protagonista Saetta, bambino disobbediente, viene condotto dal padre al collegio correttivo «La Delizia», dove, a sorpresa sulle nostre attese di un rigore mussiniano, scopriamo vigere un sistema 'educativo' basato sull'imposizione del lassismo e dell'ozio (23/11/1913, p. 1)². I ragazzi di «La Delizia» vengono ingozzati di dolci tutto il giorno, costretti a istupidirsi nell'analfabetismo e nel sonno, blanditi dalle stucchevoli moine del direttore Pandispagna e di docenti quali il professor Crepappelle o Manteca. Anche questo anomalo e istituzionalizzato Paese dei balocchi contiene però, com'è naturale, i suoi luoghi oscuri, tanto che il trattamento correttivo trasforma ben presto i giovani in una specie di *zombies* del tutto privi di volontà. In alcuni ospiti incomincia a farsi strada pian piano il terrore per l'istupidimento, e le ansie di questi fanciul-

1. Vd. ad esempio la serie di bambini trasformati crudelmente in animali per aver avuto pensieri di fuga dal dovere: «Il Corriere dei piccoli», 17/4/1910; 5/6/1910; 10/7/1910; 2/4/1911.

2. Tutte le citazioni provengono da «Il Corriere dei piccoli», di cui a testo verranno indicate tra parentesi data e numero di pagina.

li vengono incrementate dalla punizione che Saetta subisce per avere manifestato il desiderio di leggere. Mentre Saetta sta subendo le vessazioni di un gruppo di bambini ormai del tutto istupiditi (e dunque asserviti al potere di Pandispagna), «un fanciul gli passa allato / e gli mormora pianino / 'Questa notte sopra il tetto / di salir lieve procura: / alle undici t'aspetto / per ordire una congiura'» (8/3/1914, p. 1). La notte Saetta si reca al misterioso appuntamento, e scopre che sul tetto del collegio si è radunato un manipolo di ragazzi intenzionato ad abbattere il regime dell'ozio per instaurare una democrazia di studio e limitazioni alimentari. Saetta viene eletto capo della congiura, Gigaretto (il fanciullo che lo ha convocato) suo secondo. Gigaretto tiene ai compagni un infiammato discorso: «Congiurati, / per spezzare il reo servaggio, / siamo tutti preparati / a morire con coraggio» (15/3/1914, p. 1). Saetta propone subito dopo un giuramento: «Questa vita molle e apatica / finirà domani stesso! / Studieremo la grammatica, / mangeremo il manzo allessò!», che suscita una reazione generale: «Cento mani in un momento / s'alzan su per l'aere scuro, / e con risoluto accento / gridan tutti 'Giuro! Giuro!'» (22/3/1914, p. 1). Non si perde tempo: il piccolo esercito irrompe nell'alloggio del professor Crepapelletto e lo prende prigioniero con la forza; costringe poi il professor Manteca ad uscire dal suo alloggio adoperando il calore della stufa. Nel frattempo, accortisi della congiura in atto, il professor Bruttacera, il direttore Pandispagna e il bidello Liquirizia trovano un nascondiglio segreto ove aspettare occasione di fuga. Non avendo catturato tutti i responsabili sull'onda dell'entusiasmo iniziale, il piccolo esercito sembra a rischio di andare allo sbando. Saetta si aggira presso le file in posa torvamente napoleonica, «soletto e dal nero dubbio affranto» (17/5/1914, p. 1) come un parodico titano dell'Alfieri. Finalmente, uno starnuto di Bruttacera rivela il luogo del nascondiglio ai congiurati, che stanano i colpevoli. Comincia allora un processo marziale, e mentre i docenti del collegio vengono minacciati di terribili conseguenze per le loro trascorse mollezze, a un certo punto, compare a sorpresa sulla scena un misterioso anziano dalla barba bianca. Si tratta della manifestazione allegorica del Buonsenso, che incolpa tanto gli eccessi lassisti dei docenti quanto quelli rigoristi dei ragazzi: «Tutti erraste e tutti quanti / oltre il segno avete corso. / A scolari ed insegnanti / per castigo dò il rimorso» (26/7/1914, p. 1). Alla fine, il collegio «La Delizia» verrà trasformato in «Il Dovere», dove docenti e allievi vivranno in un armonico equilibrio tra studio e svago.

Al di là della storia che, come detto, reinventa in chiave ironica gli elementi classici della narrativa pedagogica, diverse questioni andranno osservate su questa particolarissima congiura. Intanto, sembra difficile non scorgere dietro alla seriosità delle pose dei personaggi, alla sostenuta retorica dei loro dialoghi e al rispetto per gli elementi tradizionali della congiura (quali ad esempio il giuramento), una garbata parodia della melodrammaticità da libretto d'opera tipica dell'Ottocento italiano. Inoltre, ed è ciò che più conta qui, questa storia costituisce un'autentica rivoluzione nella narrativa disegnata italiana in quanto ne rappresenta la *prima storia ampia ed organica*. Né gli altri autori italiani né gli americani tradotti in Italia sino ad allora avevano mai tentato la costruzione di una storia tanto complessa, preferendo piuttosto limitare i propri lavori al respiro breve della *gag* contenuta nella singola tavola. Lo stesso Rubino, fino ad allora, aveva subordinato il racconto delle sue vignette a una composizione fondata sull'immobilità

della simmetria narrativa e/o grafica, dalle storielle di *Pierino e il burattino* in cui l'ultima vignetta riprende narrativamente la prima, a quelle di *Pino e Pina*, le cui figure speculari ricordano più elementi decorativi *liberty* che personaggi veri e propri. *Il Collegio La Delizia*, e il tema della congiura che ne costituisce l'asse portante, consentono invece all'autore una libertà e un respiro compositivo del tutto nuovi. Lo schema narrativo canonico della congiura – situazione d'ingiustizia di partenza, organizzazione della congiura, giuramento, azione, conseguenze – permette a Rubino di disporre il suo materiale narrativo in una griglia comprensibile e in buona parte prevedibile anche attraverso la cadenza periodica delle uscite (una sola tavola a settimana, con occasionali sospensioni di più settimane). Nel contempo, la natura intrinsecamente corale del tema della congiura allarga il numero dei personaggi a una galleria di ritratti vivace e complessa come mai il fumetto italiano aveva potuto ospitare.

Anche nella composizione della singola vignetta, Rubino interiorizza il cambio narrativo in corso e attua delle risoluzioni che, lontane dal precedente equilibrio delle figure simmetriche, liberano l'occhio del fruitore dalla contemplazione del dettaglio per immetterlo invece nella continuità di una storia fluida ed organica. La simmetria grafica non viene abbandonata del tutto, ma ritorna in pochi e mirati punti della storia, diventando allora, da omogeneo artificio visivo che era, autentica strategia significativa: ciò accade, ad esempio, nella vignetta del processo in cui il Buonsenso invita Saetta e Pandispagna a un compromesso educativo, e in cui le figure inginocchiate ai lati del vecchio compongono, sotto le sue braccia aperte, una rigorosa figura quadrata che simboleggia la raggiunta stabilità tra le parti.

Mi si perdoni ora la discontinuità, ma occorre fare nel tempo e nello spazio un brusco salto che non verrà più colmato.

Stati Uniti, novembre 1961: sono le storiche coordinate d'inizio dell'era moderna del fumetto supereroistico, segnata dall'uscita del primo numero di *The Fantastic Four (I Fantastici Quattro)*, con testi di Stan Lee e disegni di Jack Kirby. *The Fantastic Four* reinventerà il genere ormai in languore dei supereroi e lo porterà a superare la crisi che negli anni Cinquanta era stata causata da: 1) il calo d'interesse da parte del pubblico dopo che i supereroi erano rientrati a casa dalla guerra in cui avevano combattuto tedeschi e giapponesi; 2) la vera e propria inquisizione scatenata dal libro di Fredric Wertham, *Seduction of the Innocent* (1954)³, in cui la colpa di tutte le forme di violenza e irregolarità giovanile veniva attribuita all'effetto dei fumetti sugli adolescenti; 3) il fatto che i lettori iniziassero a trovare insoddisfacenti eroi senza macchia né paura, la cui esistenza comune (in veste di giornalista, di *dandy* o d'automa) fosse appena un riflesso stereotipo e monocorde dell'identità segreta. *The Fantastic Four* superano quest'ultimo ostacolo alla popolarità istituendo per la prima volta il cosiddetto *supereroe con superproblemi*, cioè un personaggio reso più vicino al lettore medio da problemi reali e svantaggi di vario genere derivanti proprio dalle facoltà superomistiche. Il primo eroe *superproblematico* è senza dubbio Ben Grimm/*The Thing* (La Cosa), il quale in séguito a un'esposizione di raggi cosmici acquista forza e invulnerabilità sovrumane al prezzo di restare intrappolato in un mostruoso corpo di pietra. E anche

3. Sull'argomento vd. Nyberg 1998; Di Nocera 2000, pp. 29-34; Bernardini 1992, pp. 115-26.

qui, a un punto di svolta fondamentale del linguaggio fumettistico, la vicenda narrata prende le mosse da una congiura.

Nella prima vignetta del *flashback* che racconta le origini del gruppo⁴, vediamo stare sulla sinistra, meditabondo e solitario, lo scienziato generico Reed Richards, mentre al centro la sua fidanzata Sue e l'amico Ben discutono animatamente. L'oggetto del contendere è un razzo spaziale che Reed ha progettato, che è pronto per il lancio ma che resta bloccato sulla pista di una base americana: non si dice esplicitamente il motivo del ritardo, ma si capirà in séguito doversi trattare di cavilli burocratici o prudenza scientifica. Ci viene fatto capire immediatamente che il pilota Ben Grimm è stato chiamato a entrare nel complotto ordito da Reed, Sue e il di lei fratello Jimmy perché assieme a loro rubi e guidi il razzo che compirà clandestinamente il primo viaggio umano nello spazio. Ben non sembra spaventato all'idea di rubare un razzo governativo, ma teme piuttosto i misteriosi «raggi cosmici» di cui sono ignoti gli effetti sugli esseri umani. Sue però sa bene come convincerlo: «Ben, we've GOT to take that chance... unless we want the commies to beat us to it!» e ancora, per rincarare la dose: «I – I never thought that YOU would be a coward!» (p. 9) [«Ben, DOBBIAMO correre quel rischio... se non vogliamo che quei comunisti ci battano! Non... non ho mai pensato che tu fossi un vigliacco!» (p. 9)]⁵. Toccato sul piano politico e personale, Ben si lascia vincere alla causa, e quella notte stessa penetra nella base missilistica insieme ai tre compagni. Correndo verso il razzo, una della quattro figure in tuta (non si capisce bene chi, forse Reed) esclama, quasi a giustificare una volta di più la liceità morale del loro atto illegale: «No time to wait for official clearance! Conditions are right tonight!» (*ibidem*) [«Non possiamo attendere l'autorizzazione! Stanotte ci sono condizioni ottimali!...» (*ibidem*)]. Il razzo parte, e quando si trova finalmente nello spazio ne vediamo uscire un *baloon* (di nuovo non sappiamo di chi) che ribadisce il valore strettamente politico dell'impresa dei quattro: «We HAD to do it!! We HAD to be the first!» (p. 10) [«DOVEVAMO farlo! DOVEVAMO essere i primi!» (p. 10)]. Poco dopo, il razzo viene investito da una pioggia di raggi cosmici che costringe i quattro congiurati a un precipitoso rientro sulla Terra, dove (ed è storia ormai), scoprono i loro nuovi poteri e decidono di formare un supergruppo. Ma al di là dell'*escamotage* narrativo fantascientifico che giustifica l'acquisizione dei superpoteri, questa congiura si mostra interessante rispetto alla cultura americana del periodo. Gli Stati Uniti stavano allora vivendo nella paranoia rappresentata e incentivata dalla Commissione per le Attività Antiamericane e nella fobia del complotto comunista in atto sia in America (come infiltrazione) che in Russia (come ascesa tecnologica). La Guerra fredda si combatteva anche sul piano della corsa alla conquista spaziale, e proprio pochi mesi prima dell'uscita di *The Fantastic Four #1* la Russia vi aveva segnato un punto decisivo con il volo in orbita di Yuri Gagarin (12 aprile 1961). La congiura dei quattro eroi, più americanofili di un Governo che nel fumetto si perde dietro a «official clearances», esorcizza dun-

4. S. LEE – J. KIRBY, *The Fantastic Four #1*, Marvel Comics, New York, nov. 1961, p. 9 (ora ristampato in *The Essential Fantastic Four*, vol. 1, Marvel Comics, New York, 2001, p. 9); per la traduzione italiana: *I Fantastici Quattro #1-10*, Comic Art, Roma, 1992, p. 9.

5. Riporto in maiuscolo le parole in neretto nei *baloons* originali.

que la recente sconfitta tecnologica con un trionfo tanto sulla Russia *tout court* che sulle frange indecise dell'*intelligentsia* scientifica americana. Nel fare questo, gli autori non si preoccupano di incappare nel più ingenuo revisionismo, obliterando con la missione che i Fantastici Quattro riescono a compiere «per primi» quella realmente compiuta per primo da Gagarin qualche mese prima. Inoltre, nascondendosi sotto la bandiera del patriottismo individualista, *The Fantastic Four #1* non si limita a correre incontro a un pubblico di lettori ansioso di rassicurazioni sul primato mondiale dell'America, ma pure accontenta i più duri censori tanto del complotto comunista che della «seduzione degli innocenti»: come negare infatti un certo aspetto 'edificante' della congiura dei quattro?

Dal punto di vista della storia tematica della congiura nel fumetto, invece, *The Fantastic Four #1* costituisce un esempio praticamente unico, per quei tempi, di complessità delle implicazioni sottese. Non erano certo mancati sino ad allora dei complotti nel fumetto supereroistico, ma questi si limitavano ad essere semplici aggregazioni di criminali e a generare perlopiù effetti di suggestione (un solo eroe deve confrontarsi con più nemici) o di combinatoria narrativa (l'eroe durante la sua serie affronta associazioni di criminali formate da elementi di volta in volta diversi). Quando poi a raggrupparsi erano stati i buoni, come nei *teams* di eroi americani o inglesi della Seconda guerra mondiale, tali associazioni non avevano mai assunto l'ambiguo e cupo aspetto di congiure contro il proprio Governo, bensì di devote e fanatiche espressioni del sistema politico stesso. Con *The Fantastic Four #1*, forse per la prima e ultima volta nell'«età argentea» del fumetto, la congiura viene impugnata dagli eroi contro il medesimo sistema che essi pretendono di difendere, e si fa specchio di una realtà politica incerta e di una profonda preoccupazione per la stabilità della supremazia mondiale americana. Alla corsa tecnologica dei comunisti in Russia, gli eroi americani reagiscono facendosi braccio operativo di un sistema politico che considerano giusto nell'ideologia ma inadeguato nell'azione pratica, e scavalcando i burocrati che non hanno concesso «l'autorizzazione» diventano allo stesso tempo paladini d'America, suoi ribelli e suoi martiri (dato l'*handicap* riportato da Ben nella missione).

Quasi scioccante e certo sensazionalistico nella sua determinazione, tale taglio narrativo non potrebbe durare nel prosieguo della serie senza rischiare che questa cada nell'antiamericanismo dichiarato oppure nel soffocamento narrativo. Perché la serie prosegua, infatti, servono nuovi nemici, e che siano ora *inequivocabilmente* altri dall'eroe come dal lettore. Non è dunque casuale, allora, che se il secondo episodio dei *Fantastic Four* sfrutta ancora, sull'onda di successo del primo, il tema del complotto, lo faccia adesso in maniera radicalmente diversa. La storia è ora quella, molto più familiare al pubblico americano, dell'invasione di alieni che si sostituiscono gradualmente agli esseri umani⁶. Gli Skrulls, mostruosi extraterrestri dall'aspetto di rettili, possiedono infatti il potere di cambiare forma e apparire come terrestri con tanta abilità da arrivare persino a duplicare i Fantastici Quattro per comprometterne l'immagine pubblica. Perché, ed è da notare bene, nonostante le loro origini illecite e l'opera diffamatoria degli Skrulls, i Fantastici Quattro sono

6. S. LEE – J. KIRBY, *The Fantastic Four #2*, Marvel Comics, gen. 1962; la traduzione italiana è sempre in *I Fantastici Quattro #1-10*.

considerati fin da subito dopo la loro bravata degli eroi a tutti gli effetti, tanto ben-voluti dal Governo quanto amati dai cittadini. I congiurati sono divenuti istantaneamente un supergruppo convenzionale e rassicurante, mentre il tema della congiura è scivolato tutto sul versante di alieni duplicatori che attivano l'allegoria del complotto comunista su suolo americano (che già stava alla base del film di Don Siegel, *The Invasion of the Body-Snatchers*, 1956)⁷. I confini tra le parti sono tracciati, e nel giro di due episodi la battaglia maccartista è stata combattuta tanto sul fronte esterno che su quello interno.

Da qui in poi e per molti anni, tanto in casa Marvel che DC (a quest'altezza storica, le sole colonne portanti dell'immaginario supereroistico), la congiura tornerà ad essere puro appannaggio dei *villains* nelle modalità prima segnalate di artificio suggestivo e/o combinatorio. Proprio a questi anni di travolgente innovazione Marvel risale una delle più grandi e articolate congiure di supercriminali contro un eroe singolo: quella dei terribili *Sinister Six*⁸. Nel primo *annual* dell'Uomo Ragno (numero speciale fuoriserie di cadenza, appunto, annuale), il malvagio Dottor Octopus richiama intorno a sé altri cinque criminali desiderosi di vendicarsi delle sconfitte subite dall'Arrampicamuri: Electro, Kraven, Mysterio, l'Uomo Sabbia e l'Avvoltoio. Il piano prevede il rapimento di una ragazza (Betty Brant) che l'Uomo Ragno potrà trovare solo sconfiggendo uno alla volta i Sinistri Sei, ognuno dei quali, come in una tetra caccia al tesoro, possiede l'informazione sul nascondiglio del criminale successivo. L'idea è quella di stancare l'Uomo Ragno in ogni scontro fino a stremarlo e sconfiggerlo, il che mostra come proprio dall'unione dei congiurati possa nascere una forza superiore alla somma dei singoli individui. Il fatto che la congiura dei Sinistri Sei occupi un albo speciale dell'Uomo Ragno, inoltre, indica la consapevolezza degli autori di quanto le possibilità intrinseche del tema superino il respiro avventuroso della serie regolare, e costruiscano una storia in cui la connessione narrativa di numerosi duelli possiede un potere di suggestione superiore a quello della loro giustapposizione in episodi singoli.

Stabilizzatasi dunque al livello di artificio spettacolare, la congiura fumettistica gode di varia fortuna per quasi un quarto di secolo, comparando anzi spesso durante le fasi di stanchezza editoriale nel tentativo di creare scontri sempre più pirotecnici tra schiere di combattenti sempre più ampie, sino a sfociare dalla congiura nella vera e propria 'guerra'. Grandi affreschi narrativi come le *Guerre segrete*⁹ o le *Guerre ad Asgard*¹⁰, con scontri tra decine di personaggi e continui complotti sotterranei tra le parti, s'avvalgono più volte di scenari da congiura, ma ne snaturano il tema col tentativo disperato di un'amplificazione estrema allo

7. Oltre a fornire presupposti ideologici, tale film ispirerà anche la trama di un'altra storia di S. Lee, con disegni di G. Colan, *Why Won't They Believe Me?* (in *Silver Surfer* #3, Marvel Comics, New York, dic. 1968; trad. it., *Perché non mi vogliono credere?*, in *Fantaterrare*, Editoriale Corno, Milano, 1975).

8. S. LEE – S. ДИПКО, *Amazing Spider-Man Annual* #1, Marvel Comics, New York, 1964; trad. it.: *Uomo Ragno Classic* #5-6, Star Comics, Bosco, mag.-lug. 1991.

9. *Marvel Super Heroes Secret Wars* #1-12, Marvel Comics, New York, mag. 1984-apr. 1985; trad. it.: *Guerre segrete* (voll. 1-3), Star Comics, Bosco, 1990.

10. In *X-Men and Alpha Flight* #1-2, Marvel Comics, New York, dic. 1985-gen. 1986; *New Mutants Special Edition* #9, Marvel Comics, New York, 1985; *X-Men Annual* #9, Marvel Comics, New York, 1985; trad. it.: *Guerre ad Asgard*, Star Comics, Bosco, 1991.

scopo di ottenere ancora qualche effetto sul lettore. Eppure, solo un anno dopo le *Guerre segrete*, sarà proprio la grande congiura di *Watchmen* (1986) di Alan Moore e Dave Gibbons a rinnovare il panorama fumettistico mondiale, e a segnare un così netto stacco dalla precedente concezione del supereroe da costituirne, a buon diritto, l'epitaffio¹¹.

L'abisso che corre tra *Watchmen* e tutti i supereroi precedenti appare evidente fin dalle prime pagine dell'opera. Lo scenario del romanzo è un presente alternativo in cui i supereroi sono stati letteralmente mandati in pensione da disposizioni governative che ne vietano l'attività. Disillusi, cadenti, questi signori che ricordano i giorni della loro gloria si dividono tra quelli che si lasciano sommergere dalla più tetra malinconia (come Nite Owl), quelli che sfruttano commercialmente la propria immagine (Ozymandias) e quelli che continuano illecitamente l'attività di *vigilantes* (Rorschach). In questo scenario si svolgono due trame apparentemente diverse: la prima, una congiura misteriosa contro queste ex glorie nazionali che prevede l'uccisione di uno di loro, Comedian, l'allontanamento dalla Terra del potentissimo Doctor Manhattan, un attentato a Ozymandias, ecc.; la seconda, una crisi internazionale scatenata da un'invasione russa in Afghanistan che rischia di scatenare un conflitto atomico di scala planetaria (il che ricorda, ovviamente, fatti reali di pochi anni prima).

Prendendo le mosse dalle indagini private di Rorschach, in séguito coadiuvato dal ritorno in azione di Nite Owl e Silk Spectre, la storia arriva lentamente a svelare una collusione segreta tra la persecuzione dei supereroi e l'imminente guerra. Dietro le uccisioni di Comedian e l'esilio di Manhattan si cela infatti lo stesso Ozymandias (il cui attentato era uno stratagemma volto a stornare i sospetti), che intende proteggere dalle possibili interferenze degli ex colleghi un piano ordito con l'aiuto di schiere di artisti e scienziati. Lo scopo è costruire in laboratorio un gigantesco mostro telepatico, simile a quelli immaginati dalla fantascienza, e teletrasportarlo su New York facendo sì che esso stermini milioni di cittadini innocenti. Nonostante l'apparenza questo piano non è, o non è semplicemente, criminale: il folle progetto di Ozymandias è di ordire un «plot to put end to war» (p. 24) [«un complotto per porre fine alla guerra» (p. 370)]¹²; di «frighten governments into COOPERATION, I would convince them that Earth faced imminent attack by beings from another WORLD» (p. 25) [«spaventare i governi e indurli a COOPERARE convincendoli che la Terra stava per essere attaccata da esseri di un altro PIANETA» (p. 371)], per spingerli ad allearsi in vista dell'ipotetica invasione aliena. La strage di vittime newyorkesi, di cui Ozymandias si assume la responsabilità, sarà il prezzo da pagare perché si crei fortissima impressione sull'opinione pubblica mondiale e perché la minaccia aliena venga presa sul serio dai Governi. Una vittima ulteriore sarà poi Rorschach, che, venuto a conoscenza del piano, non accetterà come gli altri di tacere per il bene dell'umanità e verrà per questo ucciso dal Doctor Manhattan.

Si mostra dunque con grande chiarezza, in *Watchmen*, quanto siano cambiati i supereroi (e i congiurati) rispetto ai tempi degli allegri complotti tra amici dei

11. «Vero e proprio epitaffio dei supereroi, *Watchmen* di Alan Moore e Dave Gibson, in cui i supereroi 'in pensione' rischiano di essere eliminati da un complotto politico» (Pallavicini 2001, p. 29).

12. Le citazioni sono tratte da A. MOORE - D. GIBBONS, *Watchmen*, DC Comics, New York, 1986; per la traduzione italiana: *Watchmen*, Rizzoli, Milano, 1993.

Fantastic Four. Con essi, è mutato radicalmente anche il rapporto degli eroi con le autorità governative. Il Governo americano e quelli stranieri in generale, in *Watchmen*, non sono più espressioni sane di ideali perfetti o meccanismi che talvolta possono avere bisogno di un piccolo aiuto (come il volo stratosferico dei quattro), ma che restano inattaccabili nei loro basilari presupposti di giustizia e potere. I Governi dei vari Stati si presentano davanti agli eroi di *Watchmen* come aggregati di avidità, insensatezza e spietato cinismo: la Russia è vista come una cieca conquistatrice che innesca meccanismi mortali senza curarsi delle conseguenze; l'America è rappresentata, nel 1985 alternativo della storia, da un machiavellico Nixon ancora in carica dopo essere riuscito ad abolire il ventiduesimo emendamento, e in grado di valutare senza scrupoli il prezzo di una guerra nucleare. Davanti a una macchina di potere e morte la cui velocità d'innescò è maggiore di quella delle operazioni diplomatiche, i supereroi diventano rivoluzionari a (quasi) tutti gli effetti: devono agire nell'ombra, creare stragi per evitare stragi più gravi, operare con autentica violenza sul corso politico degli avvenimenti.

Si è detto che sono ribelli a 'quasi' tutti gli effetti perché Ozymandias e i suoi scienziati non mirano a distruggere gli organismi politici *in quanto tali*, abbattendo determinati sistemi di potere, ma piuttosto a guidarli da dietro le quinte (sostituendovisi ufficiosamente) con molta maggiore determinazione dei loro predecessori. I *Fantastic Four* velocizzavano il corso dell'impresa spaziale americana; Ozymandias & Co. mutano completamente la direzione politica mondiale. Non si è salvato nulla dell'illusione delle età passate che al supereroe toccasse sistemare i piccoli criminali e i nemici galattici mentre uno Stato serio e irreprensibile si sarebbe occupato di economia e società. Mentre espone il suo piano (ormai compiuto) agli ex compagni d'avventura e ricorda i suoi esordi di giustiziere, Ozymandias dice chiaramente: «My first CASE made it seem possible to end injustice by demolishing CRIME SYNDACATES. This notion, that criminals monopolized evil was ITSELF demolished by my second case...» (p. 18) [«Il mio primo caso mi indusse a credere che si potesse por fine all'ingiustizia sgominando il CRIMINE ORGANIZATO. Ma già il SECONDO caso mi fece capire che il male non era il monopolio dei criminali» (p. 364)]. Come si vede, la figura del supereroe americano, molto distante dal modello vulgato di iperuranio vigore e ottimismo, è stata nel corso dei decenni profondamente mutata da successive riflessioni sul suo ruolo entro il sistema governativo vigente, e si è fatta via via specchio delle differenti condizioni di fiducia e speranza dei cittadini nei confronti del Governo stesso. Se non sono più i criminali ad avere il monopolio del male, un eroe non miope dovrà spingere la propria sete di giustizia fin dentro la zona più torbida del potere costituito; dovrà forzare all'estremo le autorità che rappresenta e persino uccidere in massa i cittadini che intende difendere. La voce d'autore, qui, non prende parte al conflitto, e non condanna né esalta il sacrificio umano voluto da Ozymandias; piuttosto, descrive senza prescrivere soluzioni, con uno sguardo il cui pessimismo abbraccia senza preferenze tutti i partecipanti. L'importante in *Watchmen*, dunque, è che venga tratto il dado che infrange l'innocente ottimismo superomistico, che venga posto nel linguaggio fumettistico il problema della liceità dell'azione straordinaria individuale, e che tanto gli eroi quanto i criminali si compongano di luci e ombre non più separabili. La caduta del manicheismo fumettistico, in *Watchmen*, viene resa chiara anche dalla concezione rivoluzionaria della maschera di Rorschach, fatta di una

stoffa cangiante su cui si delineano zone nere e bianche che variano di continuo. Se la maschera simboleggia l'ideale che l'eroe incarna (pensiamo alla A sulla maschera di Capitan America), una maschera mobile definisce allora un eroe impossibile, che fluttua tra zone sempre incerte di bene e di male (immaginiamo se la maschera di Capitan America recitasse una volta B e un'altra C...).

In ogni caso, il corpo del mostro che compare a New York e che, morendo, stermina milioni di persone, ci costringe a una riflessione ulteriore. I suoi giganteschi tentacoli, che sono visibili solo per brevi monconi e giacciono in mezzo a palazzi sfondati e mucchi di cadaveri; la sua testa che ci appare solo dopo una lunga serie di vedute parziali; il fatto, soprattutto, che la geniale regia di Moore ci vieti di vedere l'intero corpo in un'immagine sola: tutti questi elementi compositivi trasformano il cadavere alieno nel simbolo del nuovo decentramento di potere della società postmoderna. Sia esso il potere dei Governi appoggiati da sottogoverni-ombra e dai bracci deviati dei servizi segreti; sia esso quello di ex eroi che costruiscono laboratori segreti, rapiscono scienziati, influenzano giornali e trasmissioni televisive, assoldano sicari, ecc., il potere politico in *Watchmen* appare particolarizzato proprio nelle modalità tipiche della sua manifestazione contemporanea. Le reti d'informazione, sempre più ampie, gestiscono ora tutto il senso del reale dei cittadini (la congiura che spinge Doctor Manhattan a lasciare la Terra è tutta giocata sul discredito mass-mediatico), mentre il potere governativo non si può più identificare nel ristretto numero di teste che nel passato bastava far cadere per eliminare il Governo da esse rappresentato. Ozymandias si rende perfettamente conto della nuova struttura sociale, e dell'importanza in essa dell'opinione pubblica: per questo non agisce direttamente sui capi di governo ma ne pilota le azioni tramite fatti sensazionali e influenze indirette. Nella definizione del ruolo relativo di cittadini, eroi e Governi all'interno dell'immaginario collettivo, il tema della congiura sembra dunque valere ancora una volta da sede privilegiata di confronto e mutamento delle parti¹³.

I presupposti simbolici che il corpo dell'alieno di Ozymandias preannunciava nell'intuizione di Moore verranno in séguito portati a maturazione piena dalla serie degli anni Novanta *The Invisibles*, scritta da Grant Morrison. Dane McGowan, il protagonista della serie, è un giovane ribelle dedito a cattive occupazioni quali ad esempio incendiare la biblioteca della scuola. Viene consegnato dalla madre a un istituto di rieducazione che ricorda le modalità di *A Clockwork Orange* (*Arancia meccanica*, 1971) di Kubrick e qui, preoccupato dall'aspetto abulico dei ragazzi già rieducati, scopre una stanza segreta in cui vengono conservate in lunghe file di barattoli le parti di cervello asportate ai giovani. Sopraggiunge il direttore, accompagnato da alcune guardie, e annuncia solenne a Dane: «Two things we will make you; smooth between the legs, smooth between the ears, and what we take from you, will feed the king of this earth» (p. 40) [«Due cose ti faremo. Liscio tra le gambe, liscio tra le orecchie. Ciò che prenderemo da te, nutrirà i re di questa terra»]¹⁴. Poco prima della cat-

13. Sull'argomento dei supereroi cattivi vd. Lavagna – Meo 2000, pp. 72-3.

14. G. MORRISON, *The Invisibles* #1-8 «*Say you Want a Revolution*», DC Comics, New York, 1996; per la traduzione italiana: *The Invisibles – Rivoluzione invisibile*, Magic Press, Pavona, Roma, 1999 (pagine non numerate).

tura, Dane viene salvato da un misterioso gruppo di incursori che si riveleranno più tardi essere i terroristi *Invisibles*, che inviteranno Dane a fare parte del loro gruppo.

I conflitti tra gli Invisibili e i loro nemici si delineano in questa serie secondo le più mature riflessioni postmoderne sull'argomento, con mediazioni evidenti dalle opere di Dick¹⁵ e di Burroughs¹⁶. Liberato dal riformatorio gestito da creature solo apparentemente umane, Dane entrerà a far parte delle schiere degli Invisibili; scoprirà che dietro la realtà che credeva di conoscere si svolge una guerra segreta tra forze totalitarie che tentano di controllare gli individui in maniera più o meno subliminale e gruppi rivoluzionari (gli Invisibili appunto) che si oppongono a loro. Il potere dell'oppressione, in *The Invisibles*, non si configura più come rappresentato da un Governo cattivo cui contrapporre uno buono, e diventa piuttosto, nella prosa di Morrison, l'opposizione di qualsiasi forma di governo al libero pensiero e all'espressione sessuale (ricordiamo che in riformatorio si voleva lisciare Dane tra le gambe e tra le orecchie). Tale forza indefinita sembra onnipresente, ma trova sede particolare nei luoghi istituzionali del controllo e del potere: la scuola in cui vengono lobotomizzati i ragazzi, la centrale di polizia che diffonde del *crack* modificato che controlla la mente di chi ne fa uso, le residenze nobiliari dove barboni e disagiati vengono adoperati come selvaggina da nobili mostruosi... Nessun nucleo centrale di potere contro cui appuntare una congiura è più possibile. Le organizzazioni oppressive affondano i tentacoli in ogni istituzione e con le loro azioni trascendono addirittura in piani di realtà paralleli e luoghi mistici. Allo stesso modo, i terroristi Invisibili possono apparire e scomparire in ogni luogo del mondo, muoversi tra le pieghe della realtà, assumere infiniti travestimenti e fare riferimento a misteriose altre cellule rivoluzionarie. I confini tra le schiere segrete dei terroristi e quelle degli oppressori sono sempre labili e in stato di continua instabilità, tanto che a un certo punto del proprio allenamento Dane domanda all'istruttrice: «How do I know I'm really one [an Invisible] now? If nobody knows who's working for who, how do I know I haven't joined the OTHER side?» (p. 134) [«Come faccio a sapere se ora ne sono davvero uno? Se nessuno sa chi lavora per chi, come so che non mi sono unito all'ALTRA parte?»]. Naturalmente, non c'è nessuna risposta.

Lo scontro tra congiure, ora, dilaga per tutto il pianeta, sfiora dimensioni parallele ed altri mondi, naviga nel tempo fino a raggiungere combattenti Invisibili dei secoli passati (tra i quali vengono annoverati anche Byron e Shelley). I sostenitori dell'omologazione sono caratterizzati dal fatto di apparire, visivamente oltre che ideologicamente, tutti identici: saranno soldati in passamontagna, agenti celati da maschere tutte uguali o oscure divinità prive di volto. Le schiere degli Invisibili, colorate e variegata, si costituiscono invece di irregolari della società quali barboni alcolizzati, giovani violenti, schizofrenici, travestiti... La complessità narrativa della serie impedisce poi che la riflessione sociale divenga una facile riproposta di contrasti ideologici e cromatici classici, quali quelli del film *Yellow Submarine* (1968) di

15. Quali ad esempio (e non si scelgono necessariamente le opere migliori, ma quelle che paiono più significative per la definizione del tema della congiura) *Time out of Joint* (Tempo fuori luogo, 1959); *Solar Lottery* (Il disco di fiamma, 1960); *Lies, Inc.* (Utopia andata e ritorno, 1964); *Valis* (1981).

16. In special modo la trilogia *The Naked Lunch* (Il pasto nudo, 1959); *The Soft Machine* (La macchina morbida, 1961); *Nova Express* (1964).

George Dunning. Occorre sottolinearlo: se il confronto tra parti in lotta può sembrare quello dei vecchi *Fantastic Four* contro degli Skrulls anatomicamente omologati, o quello degli adolescenti che nel film *The Blob* (*Fluidio mortale*, 1958) di Irving Yearworth si contrapponevano a un'anonima massa rossa, in *The Invisibles* viene del tutto superata l'allegoria di una società capitalista che necessariamente favorisce l'individualità e una comunista che automaticamente la annulla. Morrison non crede più a una divisione netta tra mondo libero e non libero, ma teme piuttosto l'azione di forze totalitarie diffuse che, in segreto e dietro lo sfarzo delle campagne pubblicitarie, lavorano per l'annientamento dell'identità e della volontà individuale. Non per caso i suoi Invisibili sono nutriti più di Orwell che di fumetti Marvel, e non per caso il loro motto è «Big Brother is watching you. Learn to be invisible» (p. 122) [«Il Grande Fratello ti guarda. Impara ad essere invisibile»].

Partendo sin dalla rivoluzione narrativa del *Collegio La Delizia*, insomma, l'evolversi della congiura nel fumetto attraverso le ingenuie illusioni dei *Fantastic Four*, le amare riflessioni di *Watchmen* e il delirio postmoderno di *The Invisibles*, testimonia bene un particolare rapporto di affinità tra tema stesso e momenti di revisione dei mezzi e presupposti del linguaggio fumettistico. Questi esempi mostrano come il tema, sempre utile motore di eventi e trovate avventurose, apra la via non solo alle rivoluzioni dei personaggi contro i loro tiranni, ma anche a quelle degli autori verso predecessori considerati inadatti a tratteggiare mutate condizioni storiche e sociali. Attorno al tema della congiura, inoltre, gravitano riflessioni sul rapporto tra individuo e Governi ricche sul piano narrativo oltre che perspicue su quello sociologico. Tra i bersagli dei congiurati possono infatti trovarsi, oltre alle posizioni di potere interne al mondo rappresentato, anche le illusioni del lettore nei confronti di determinate convenzioni (politiche o fumettistiche) date per certe. Nei suoi momenti di maggior coerenza stilistica, complessità delle implicazioni e lucidità di regia (come in *Watchmen*), la rappresentazione della congiura nel fumetto si rivela inoltre dotata di tale ricchezza espressiva da dimostrare come anche questo linguaggio storicamente (e non strutturalmente) proprio della bassa produzione massificata, possieda e utilizzi potenzialità che non sono di puro svago ed evasione, ma che riescono a raccontare storie in maniera problematica e ad attivare livelli di lettura paragonabili a quelli degli altri mezzi espressivi, dalla letteratura al cinema.

MARCO ARNAUDO
(Harvard University)

Bibliografia

- BERNARDINI, MATTEO
1992 *Codici e censure entro e fuori dal Comics Code Authority*, in D. BROLI (a cura di), *Il crepuscolo degli eroi*, Telemaco, Bologna, pp. 115-26.
- DANIELS, LES
1993 *Marvel: Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics*, Harry N. Abrams, New York.
- DI NOCERA, ALESSANDRO
2000 *Gli anni Cinquanta: la censura dell'immaginario*, in IDEM, *Supereroi e superpoteri*, Castelvecchi, Roma, pp. 29-34.
- ECO, UMBERTO
1964 *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani.
- EISNER, WILL
1997 *Fumetto & Arte sequenziale*, Vittorio Pavesio Productions, Torino.
- FOSSATI, FRANCO
1993 *Dizionario dei fumetti*, Mondadori, Milano.
- FRESNAULT-DERUELLE, PIERRE
1977 *Il linguaggio dei fumetti*, Sellerio, Palermo.
- GAUMER, PATRICK – MOLITERNI, CLAUDE
1997 *Dictionnaire Mondial De La Bande Dessinée*, Larousse, Paris.
- GIRONDINI, FERRUCCIO (a cura di)
1996 *Gulp! – Cento anni a fumetti, un secolo di avventure, fumetti, fantasia*, Electa, Milano.
- GRAU, MATT
1998 *A Guide to Marvel Earth*, TSR Hobbies, New York.
- GRUENWALD, MARK – SANDERSON, PETER
1985-86 *The Official Handbook of the Marvel Universe: Deluxe Edition #1-20*, Marvel Comics, New York.
- LAVAGNA, GIORGIO – MEO, FRANCO
2000 *American History X – I supereroi revisionisti*, in *Rising Stars #1*, Cult Comics, Modena, pp. 72-3.
- MCCLLOUD, SCOTT
1996 *Capire il fumetto*, Vittorio Pavesio Productions, Torino.
- NYBERG, AMY KYSTE
1998 *Seal of Approval – The History of the Comics Code*, University Press of Mississippi, Jackson.
- PALLAVICIN, RENATO
2001 *E il supereroe? Morto (e rinato) anche lui*, in «L'Unità», 14/9, p. 29.
- PEETERS, BENOÎT
1999 *Leggere il fumetto*, Vittorio Pavesio Productions, Torino.
- SABIN, ROGER
1996 *Comics, Comix and Graphic Novels – A History of Comic Art*, Phaidon, London.
- SESSA, MARIO
1995 *La bottega delle nuvole – La storia del fumetto da Nerbini ai disegnatori toscani*, Edizioni Medicea, Firenze.
- STRAZZULLA, GIUSEPPE
1980 *I fumetti*, Sansoni, Firenze.
- WERTHAM, FREDRIC
1954 *The Seduction of Innocent*, Rinehart, New York.