

Flash Gordon e Jeff Hawke eroi di una fantascienza scomparsa

FERRUCCIO GIROMINI

■ Indispensabile premessa. Nei primi decenni del Novecento, sui quotidiani americani i comics (perlopiù comici, appunto, ma non esclusivamente) apparivano in due formati: durante la settimana in *daily strips*, "strisce giornaliere" di tre-quattro vignette per volta, in bianco e nero, autoconclusive se umoristiche o in forma di brevi puntate se avventurose; e il di di festa in *sunday pages*, "tavole domenicali" di respiro più ampio, in tre o quattro strisce di più vignette l'una, stampate a colori, che raccontavano in episodi più distesi.

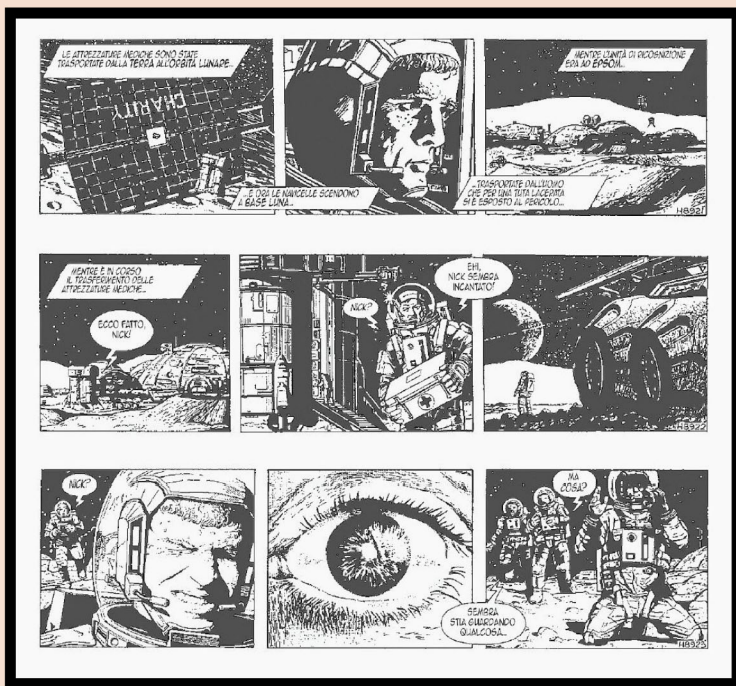
È difficile descrivere oggi il potere di fascinazione che avevano allora tali sequenze di quadretti disegnati. Gli Stati Uniti, con la sola eccezione del Nordest industrializzato, erano caratterizzati da una cultura rurale. Solo dopo il ritorno dai fronti europei della Prima Guerra Mondiale, gli es-soldati cominciarono a fare i conti con il mondo che esisteva oltre i confini delle loro fattorie. Le vecchie abitudini divenivano strette. Si iniziava a pensare ad altro, a sognare altre vite, magari più avventurose. Nel 1927 la reclamizzata trasvolata atlantica solitaria di Charles Lindbergh scatenò nuove fanta-

Classici dell'avventura | Tornano contemporaneamente in libreria due fra i più amati protagonisti di vicende spaziali. Più generazioni di lettori hanno sognato di esplorare pianeti e galassie con loro

sie di massa. Gli americani ora chiedevano di consumare storie d'azione, meglio se ambientate in territori esotici. I modelli erano Verne e Wells, Conan Doyle e London, ma la fame di emozioni originali cresceva. L'esplosione dei *pulp magazines*, con le loro storie a effetto e a poco prezzo, lo testimonia bene. Tra questi, la rivista *Amazing Stories* fece il botto. Raccolgeva efficaci narrazioni di un genere innovativo, quel che il suo fondatore e direttore Hugo Gernsback aveva battezzato felicemente *scientific fiction*, come dire fantasie su basi scientifiche. Altri mondi, altri tempi, altre tecnologie, altre suggestioni: navi spaziali, abitanti di lon-

tani pianeti, macchinari mai visti. L'immaginario popolare cambiava. Con il crollo di Wall Street del 1929 tale processo precipitò. Gli ozi forzati e la mancanza di denaro spinsero ulteriormente l'acceleratore verso la fuga a buon mercato dalla malsopportata realtà. Cinema, "sottoletteratura" *pulp* e fumetti erano svaghi economici, a portata di quasi tutti. Il selvaggio *Tarzan*, l'esploratore spaziale *Buck Rogers* e il poliziotto *Dick Tracy* entravano in tutte le case. La voglia di avventura si estendeva a macchia d'olio. Capitolo primo. Stati Uniti 1934, ottanta anni fa. L'agenzia nazionale King Features Syndicate

si mette in lizza per coprire tutti i generi dell'intrattenimento avventuroso e lancia tre serie a fumetti, tutte affidate a un disegnatore del proprio dipartimento artistico, il venticinquenne Alex Raymond. La prima, *Secret Agent X-9*, è un poliziesco *hard-boiled* sceneggiato dallo scrittore Dashiell Hammett; poi c'è l'esploratore esotico *Jungle Jim*; e infine il fanta-scientifico *Flash Gordon*. Tre successi immediati, tre personaggi entrati per sempre nella storia del fumetto mondiale. Parliamo dell'ultimo. L'inizio della saga è rimasto leggendario. Un pianeta entra in apocalittica rotta di collisione con

**STRIPS**

In alto la tavola domenicale di *Flash Gordon* del 2 dicembre del 1934 e a destra una di Jeff Hawke

la Terra. Il dottor Zarkov costruisce un'astronave destinata a deviare la traiettoria del pianeta e costringe il bel biondo Flash Gordon e la bella bruna Dale Arden a imbarcarsi con lui sul razzo che poi atterra sul pianeta, Mongo, soggetto al perfido imperatore Ming. Da quel momento, le avventure si susseguono senza sosta, in un affastellarsi di cambiamenti di scena ingenui ma efficaci: costumi sgarbati, astronavi improbabili, mostri fantastici, principesse discinte... La novissima edizione dell'Editoriale Cosmo, tre volumi che ripercorrono la saga in versione integrale meticolosamente restaurata, ne rieccheggia lo schietto fascino visivo, affidato anzitutto al movimento coreografico delle figure e alla colorazione rutilante. Dopo le prime tavole di rodaggio, infatti, il disegno prende il volo: a differenza degli autori di fumetti suoi contemporanei, qui sveltamente sintetici, Raymond non semplifica il proprio tratto ma anzi lo arricchisce di dettagli realistici e di vigorosi tratteggi chiaroscurali, prende a lavorare accademicamente con modelli dal vivo e compone vignette e tavole con complessità di gusto barocco. Tale stile illustrativo e "manierista" è la caratteristica più appariscente di questo fumetto; ma anche l'inevitabile succedersi di ambientazioni e costumi contribuisce a farne in breve una storica leggenda dello spettacolo disegnato, in grado di influenzare stuoli di epigoni.

In realtà, il *sense of wonder* profondo nelle varieopagine domenicali di *Flash Gordon* è più fantastico che scientifico. Difatti la serie viene definita in genere con il termine di space opera, a sottolineare l'inclinazione verso il melodramma romantico-sentimentale, con qualche pacchianeria da opera lirica. Troppo affascinanti i due protagonisti, eterni fidanzati, provvisti di forte *sex appeal*; troppo spettacolari e inverosimili le torrioni e pinacolate architetture futuristiche; troppo improbabili i congegni e troppo affusolate le macchine spaziali; troppo colorate le innumerevoli razze ibride umane del pianeta Mongo; troppo mostruosi i sauri e draghi della fauna aliena; insomma, tutto troppo per un accettabile "buon gusto". E allo stesso tempo, però, sensualità e grandiosità

catturano comunque. Il *fantasy* semiscientifico di *Flash Gordon*, a base di aderenti pantacollanti colorati e ampi mantelli medievalleggi, influenzerà tanto i costumi kryptoniani di *Superman* quanto poi, per ammissione diretta, George Lucas, il quale nei primi anni Settanta contattò la King Features proponendo di comprare i diritti per girare un film sulla serie: fu un nulla di fatto, però resta evidente a tutti che il regista diede forma alle ambientazioni per l'universo di *Star Wars* prendendo più di uno spunto dal fumetto di Raymond. Ed è innegabile che il successo di *Star Wars* abbia segnato un'altra fase del percorso della fantascienza nel Novecento.

Capitolo secondo. Gran Bretagna 1954, sessant'anni fa. La letteratura fantascientifica è cambiata, non è più quella innocente *pulp* dell'anteguerra. Soprattutto è mutato l'immaginario tecnologico e scientifico. Ora è un po' meno abbracciato. Ed è di nuovo un fumetto a raccontarlo e dimostrarlo. Nella Gran Bretagna impoverita dalla guerra ma inorgogliata dalla vittoria in Europa, esordisce sul *Daily Express* una nuova *strip* fantascientifica: *Jeff Hawke, Space Rider*. Questo "cavaliere dello spazio" è un pilota scozzese della Royal Air Force britannica che invola in un incontro ravvicinato con un Ufo che lo catapulta in una sara-bandina successiva di incontri con intelligenze extraterrestri.

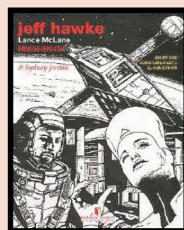
Siamo ormai agli antipodi del *fantasy* pirotecnico di *Flash Gordon*. L'autore, il ventiseienne di Dundee Sydney Jordan, si è diplomato disegnatore aeronautico alla Miles Aeronautical Technical School di Reading e ha frequentato l'Air Training Corps, dopo di che ha lavorato come grafico pubblicitario. Il suo personaggio, posto a vivere in un mondo di poco posteriore a quello in cui si pubblicano le sue vignette, è un ufficiale britannico, pilota e astronauta, immerso in un ambiente caratterizzato dall'ingegneria aeronautica. L'extrapolazione fantascientifica è sempre più precisa. È il lancio dello *Sputnik* nel 1957 darà il colpo di grazia alla *science-fiction* pre-*era* spaziale. La saga di *Jeff Hawke* non a caso si dipana in rigoroso bianco e nero: non solo obbligatoriamente, in quanto pubblicata dalla stampa quotidiana, ci piace pensare, ma proprio quale rappresentante di un atteggiamento più rigoroso e austero di immaginazione parascientifica, riuscendo a mantenere perfetta chiarezza narrativa pur nelle dimensioni molto ridotte delle vignette della striscia giornalistica. E c'è un salto di qualità evidente nei soggetti. Riportiamo solo due giudizi critici autorevoli. Franco Spirtelli: «la più

bella saga fantascientifica di tutti i tempi. Per i contenuti maturi è considerata uno dei pochi fumetti 'adulti' mai realizzati fino agli anni '70». E Giulio Cesare Caccolini: «svorata gli altri per varietà di contenuti, equilibrio tematico, coerenza di sviluppo, curiosità narrativa, dimensione psicologica e anche - mai dose minore - per impianto grafico».

Che cos'ha *Jeff Hawke* di tanto speciale? Per cominciare molta intelligenza nei testi (cui dà un notevole apporto dal 1956 al 1969 il colto sceneggiatore William Patterson), che nulla hanno da invidiare a quelli dei maggiori scrittori di SF coevi: Robert Heckley, Ray Bradbury, Isaac Asimov, Clifford D. Simak. Vi si trovano, infatti, linguaggio forbido e riferimenti a letteratura, poesia, storia, teatro (molto shakespeariano); dialoghi spesso dotati di carica ironica e satirica; e tensioni etiche umanistiche. Quanto ai disegni, con preciso *understatement* britannico, supportano in modi perfettamente complementari i testi con un precis-

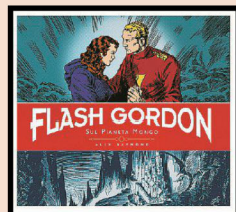
Il fantasy semiscientifico di Flash Gordon, a base di aderenti pantacollanti colorati e ampi mantelli medievalleggi, influenzerà moltissimo i costumi di Superman

simo realismo della rappresentazione, pure psicologica, sfoggiando un design futuribile aggraziato quanto ad anticipazione tecnologica e scientifica. Ma, più di tutto, i veri protagonisti della serie sono gli alieni. Promossi ormai da semplici pericolosi "marziani" a più complessi e problematici extraterrestri, dalle strutture fisiche le più fantasiose, hanno atteggiamenti di superiorità nei confronti dei primitivi terrestri ma poi si mostrano amabilmente frivoli e pieni di difetti umanissimi. Tra i più pittoreschi, restano indimenticabili il petulante monocolo tentacolato Kolvorok e lo scalro criminale intergalattico pluricentrico Chalcodon. Personaggi assolutamente geniali. Il loro pianeta capitale Galactopolis è una infinita metropoli cosmopolita che ricorda da un lato *Trantor* (capitale dell'impero galattico nella *Trilogia della Galassia assombrata*), dall'altra Londra (chissà come mai?) o ormai il famoso bar famoso di *Guerre Stellari*. Scaraventato in mezzo a costoro il nostro eroe non può che farsi diplomatico ambasciatore del-



JEFF HAWKE
LANCE MCLANE H8866-H9454

di Sydney Jordan
Fondazione Rosellini
• pagine 224
• euro 35,00



FLASH GORDON: SUL PIANETA MONGO
TAVOLE DOMENICALI 1934-1937

di Alex Raymond
Editoriale Cosmo
• pagine 208
• euro 39,90

l'umanità terrestre e dei nostri ideali migliori. Se a ciò si aggiunge che la saga è speziata con sapienza ora da riferimenti mitologici e misteri archeologici ora da un erotismo discreto, si può comprendere il credito che ha accumulato presso i lettori europei (danoi lo hanno pubblicato e ripubblicato in molti, per primi il *Giorno* e Milano Libri) nei suoi vent'anni di vita. Sì, perché nel 1974 la *daily strip* ha chiuso i battenti. Ma momentaneamente.

Capitolo terzo. Scozia 1976, quasi quarant'anni fa. Sydney Jordan non ha gettato la spugna. I giornali scozzesi *Scottish Sunday Mail* e *Daily Record*, che lo considerano una gloria nazionale, richiedono la continuazione della saga. E nel contempo, caso più unico che raro, anche gli Usa vogliono distribuire la striscia, e con una produzione fitta. Così Jordan, per riuscire a giocare al contempo sui due tavoli continentali, li ricicla storie vecchie e qui ne aggiunge di nuove, ma ripitturando tutto con un escamotage che raddoppia il protagonista. Jeff finisce in un buco nero che lo proietta nel 2076 nel corpo di un barbuto ufficiale medico di nome *Lance McLane*, peraltro molto simile a lui nel fisico e pure nel carattere, ampiamente provvisto di doti umanitarie e missionarie. Il problema è che la Terra è stata colpita da una nuova catastrofica glaciazione ed è stata abbandonata quasi completamente dagli umani. Il tono delle storie, dunque, in accordo con il mutare dell'umore dei tempi e del genere fantascientifico stesso, è di nuovo cambiato. All'ottimismo tecnologico dei decenni precedenti si è sostituito il pessimismo ambientalistico (e non solo) della modernità più recente. Qui non c'è il cyberpunk proprio di un altro filone SF di fine secolo, ma una post-fantascienza (post 2001 *Odyssey* nello spazio, semplificando) che affronta nuove problematiche. Una per tutte: la vita artificiale. Di fatti la principale comparsa del buio Jeff-Lance è ora Fortuna, una avvenente androide dalle mille superdoti che si dimostra anche amante perfetta...

Le avventure finora inedite di *Jeff Hawke-Lance McLane* sono infine state tradotte dalla Fondazione Rosellini per la Letteratura Popolare, di Senigallia, la quale dedica con merito ogni libro che produce «ai giovani del secolo XXI e alla loro educazione culturale, artistica, umana, perché imparino ad apprezzare il patrimonio culturale e genuinamente popolare trasmessoci dai secoli precedenti». Anche questo classico fantascientifico, che ha vissuto per oltre trent'anni in circa diecimila strisce disegnate, ci sta a pennello. È storia, ormai. Non più semplicemente fantascienza.