

Una Generazione di Eroi

Di Claudio Chillemi

Fin dalle sue origini, la Fantascienza ha avuto nel fumetto uno dei generi espressivi privilegiati. In effetti, se si vuole tracciare una storia del fumetto e della fantascienza, gli intrecci sono parecchi, e i parallelismi frequenti. Iniziando dai notissimi Buck Roger e Flash Gordon, che poi hanno avuto una straordinaria fortuna anche al cinema e alla televisione.

Il primo nato da una serie di romanzi di Philip Francis Nowlan, avrà la sua maggior fortuna con una striscia a fumetti quotidiana a cavallo tra gli anni venti e trenta. Buck, uomo del ventesimo secolo, si risveglierà dopo 500 anni di ibernazione, in un futuro pieno di meraviglie dove finirà per integrarsi quasi alla perfezione.

Suo compagno di avventure fumettistiche è Flash Gordon nato dalla fantasia di Alex Raymond. In realtà Flash, al contrario di Buck Rogers, nasce come nuvola parlante e poi si evolverà in altre forme espressive (come detto dal cinema alla televisione, ma anche alla radio). Anche Flash è trasportato dalla sua realtà, ad un'altra, un pianeta alieno che sembra minacciare la terra.

Buck e Flash, dunque, sono esseri *estranei* inseriti per forza o per necessità, in una realtà diversa, immaginaria, completamente lontana da quella a cui sono abituati. Che è poi uno dei topoi più importanti della Fantascienza, che si avvale spesso dell'espedito narrativo del *diverso* inserito in un contesto perturbante.

Vera rivoluzione copernicana, in seno alla fumettistica di fantascienza, è la nascita, di Superman, pubblicato nel 1938. Al contrario dei suoi predecessori, Superman non è *un essere normale* in un mondo immaginario, ma un *essere immaginario* in un mondo normale. Non si tratta, ovviamente, di una novità assoluta; anche come supereroe Superman ha diversi predecessori; ma mai nessuno ha avuto un impatto così determinante nel mondo nel fumetto, e della fantascienza a fumetti.

Nato dalla fantasia di Jerry Siegel e Joe Shuster, sulle origini di Superman si sono spesi litri d'inchiostro; soprattutto sulla questione del superomismo nietzscheano sbandierato dal regime nazista proprio negli anni in cui il *nostro* nasceva e dava inizio alla sua fortuna. In realtà, se le due cose si vogliono collegare (e pare impossibile non farlo), Superman incarna sicuramente di più l'ideale di superomismo di matrice emersoniana, di quel E.W.Emerson (filosofo e studioso americano) che predicava l'ideale paternalistica di un uomo superiore che mette le sue qualità a servizio della collettività.

Nato un paio di anni dopo per mano di Bob Kane e Bill Finger, Batman è l'antitesi di Superman. Tanto oscuro e lunare il primo, quanto solare e luminoso il secondo. Batman non ha superpoteri, si affida alla tecnologia. Una sorta di supereroe positivista che vede nella inventiva umana la capacità di scacciare il male e affermare la giustizia sociale. Ma anche qui, come in Superman, si nota la matrice paternalistica: l'uomo normale ha bisogno dell'eroe per aspirare ad una società più giusta, non esiste spazio per una redenzione personale dell'individuo.

E' singolare come alla vigilia della più sanguinosa guerra che la razza umana abbia mai combattuto la fantascienza a fumetti si interroghi sulla qualità dell'EROISMO. Come è altresì singolare che, nella stesso tempo, la fantascienza letteraria, invece, si trovi su altri mondi o in altre era, per solcare le profondità dello spazio. Possibile che nessuno si accorga che il mondo si trovi sull'orlo dell'abisso? Oppure, molto più semplicemente, il fumetto e il poket di Science Fiction devono *distrarre* il lettore da una realtà ingombrante? Verrebbe da rispondere un po' l'uno, un po' l'altro. In effetti, Superman e Batman rappresentano due risposte nette e chiare (e soprattutto legate al *sogno americano*) alla propaganda hitleriana sulla superiorità della razza ariana; ma la guerra? Chi pensava, sul finire degli anni Trenta che gli USA sarebbero stati coinvolti in una guerra? Anzi, molte famiglie della ricca borghesia americana, dai Rockefeller ai Kennedy, in più occasioni, avevano espresso ammirazione per Hitler e Mussolini. Ma, quando nel 1941, con Pearl Harbor, gli USA entrarono in guerra, si dovette creare una nuova forma di Supereroe ad hoc, Capitan America.

Il personaggio nasce dalla mente di J.Kirby, come elemento di propaganda durante la seconda guerra mondiale, dove rappresentava un'America libera e democratica che si opponeva ad un'Europa imperialista e bellicosa, ed ebbe un grande successo di pubblico; tuttavia con la fine del conflitto perse la sua popolarità, nonostante un (vano) tentativo di riciclarlo come cacciatore di comunisti durante i primi anni della guerra fredda.

Capitan America si impone come elemento di passaggio tra il fumetto di fantascienza e il suo sottogenere più famoso e diffuso, il fumetto supereroistico. In effetti, Cap nasce dalla solita *formula magica* di una scienza ai confini della realtà e, di fatto, nasce in campo fantascientifico; ma la sua vita si sviluppa nel terreno più materiale della guerra. Leggendo le sue avventure, si dimentica presto la matrice SF. Solo molto dopo, quando il personaggio tornerà in vita con la Marvel, la sua valenza fantascientifica tornerà in auge (soprattutto nelle storie di Teschio Rosso).

Cap è un eroe a tutto tondo. Fiero paladino dell'americanità prima; tornato in vita dopo una lunga ibernazione, diventa il primo feroce critico della nuova America, fino ad arrivare, in tempi recenti, ad opporsi fieramente ai dettami di una Stato di Polizia che vuole limitare i diritti umani (il crossover *Civil War*).

Il travagliato passaggio del fumetto fantascientifico a cavallo della seconda Guerra Mondiale è segnato senza dubbio dal genere supereroistico; ma, in realtà, molti altri fumetti, meno noti, parlavano di viaggi interstellari, di realtà parallele, e di altro. Ma in un momento in cui il mondo era sull'orlo dell'autodistruzione, purtroppo era fin troppo facile affidare la propria fantasia e la propria speranza all'atto coraggioso di un solo uomo, il supereroe di turno. Infatti, subito dopo la guerra, finisce la golden age dei fumetti, e si assiste ad un progressivo declino del supereroe.

Bisogna aspettare quasi un decennio per veder rinascere una nuova forma di fumetto fantascientifico di stampo supereroistico. La nuova formula, ideata da Stan Lee, è "supereroi con super problemi". Un colpo di genio assolutamente confacenti ai tempi, quegli anni Sessanta, tutti un fermento di lotte per i diritti civili, per la libertà di espressione e di pensiero, dove le nuove generazioni combattono contro le vecchie per liberarsi dai comportamenti bacchettoni e ottusi che li vogliono prigionieri di stilemi cristallizzati e anacronistici.

I teenager supereroi come Spiderman o i Fantastici 4, spavaldi e spacconi, devono fare i conti con amori, studio, lavoro, parenti, perdite e quant'altro faccia delle loro vite delle vite. Tutti sono figli dell'Atomo (il ragnò radioattivo, i raggi gamma, ecc...), perché il tremendo frastuono con cui si è chiusa la Guerra Mondiale e si è aperta la Guerra Fredda, non può essere ignorato. L'Atomo è destinato a cambiare per sempre la razza umana, fin dentro il suo DNA, ed ecco che nasce il Mutante. Concetto ampiamente diffuso nella fantascienza letteraria (si pensi a uno dei protagonisti del ciclo della Fondazione di Asimov, il MULO, o The Mule, nella versione originale). Il Mutante non è supereroe per caso, nasce dotato di superpoteri, che lo rendono superiore, ma anche diverso. Tanto che il confine tra la superiorità e la diversità è sottile, quasi impercettibile.

Gli X-Men, il cui capo, il professor X, tanto somiglia al Mulo asimoviano, sono l'emblema dell'era atomica e, nello stesso tempo, di un'epoca di segregazione razziale. La loro diversità, infatti, li rende dei reietti, che necessitano di nascondersi, di sparire dalla società. Nessuno ha fiducia in loro, perché loro sono esseri *sconosciuti*, e ben si sa che l'uomo ha sempre paura dell'ignoto.

Tracciare, quindi, la storia della razza umana nel periodo che va dalla preparazione alla seconda guerra mondiale, al suo svolgersi e alle sue conseguenze, passa in modo inevitabile dallo studio dell'intrattenimento di massa, quale sono i fumetti e la fantascienza; in questo caso legati da un connubio indissolubile. Vediamo, dalle pagine di questi pulp, trasudare storie ed emozioni forti e a volte ingenue, di un paio di generazioni che guardano al futuro con la doppiezza del bicchiere mezzo vuoto/mezzo pieno. L'arco temporale che va dalla metà degli anni Trenta alla metà degli anni Sessanta, segna anche il nostro presente come epigoni di un Ventesimo secolo che non vuole finire e un Ventunesimo che non si decide ad iniziare.