

## **Da Salgari a Conrad: bellezza e violenza nell’America latina del fumetto avventuroso d’autore.**

Marco Cipolloni  
Università di Modena e Reggio Emilia

«Alé, andale! Continuons le combat! Vai con l’avventura, e che ci sia sangue, e sesso, se occorre, e...»

(A. Pazienza, «Brasile», in *S-sotto il cielo del Brasil*, Edizioni Di, Città di Castello, 2000, p. 33).

### *I. Eroi dello sguardo*

A partire dalla fine degli anni sessanta, le rappresentazioni dell’America latina proposte dal fumetto avventuroso italiano sono state e sono molto più ambigue di quelle di altri paradisi dell’esotismo tropicaleggiante (i mari del Sud o l’Oriente, per esempio). Specie nelle avventure ambientate nel passato, queste ambiguità hanno fatto emergere e interagire due serie parallele di stereotipi ambientali, storici e linguistici in apparenza non del tutto compatibili tra loro. Da un lato c’è il mito della vita tropicale come vita «naturale», nuda e casta, più o meno senza storia, semplice, facile e felice. I tropici non sono che una variante, romantica e turistico-avventurosa, del mito del buon selvaggio, un luogo di dolce far niente, musica e danze, frutta e cocktails, sensualità e seduzione, etc. Dall’altro, come rovescio della medaglia, c’è la minacciosa presenza della «storicità», cioè del conflitto e della violenza (fisica e politica, ma anche psicologica e sessuale) attraverso cui il conflitto si manifesta. Le devastanti conseguenze dell’irruzione della storia nell’Eden caratterizzano del resto molte trame americane fin dai tempi della Scoperta e della Conquista.

Le forme più convenzionali e ricorrenti di questa narratività (che vede la violenza come motore e forma del divenire storico e di quello narrativo) hanno in genere a che vedere con uno scontro tra culture e/o con

uno sconvolgimento del presente innescato da un ritorno del passato o da un'anticipazione del futuro, da un flashback o da un flash forward. Le varianti di esecuzione di questa invariante ideale, i miti che realizzano l'archetipo e i motivi che variano il tema, collegando ossessivamente il passato al futuro, sono numerosi: la magia nera, la vendetta, l'instabilità e la violenza politica, la corruzione, la malavita, i riduttori di teste, l'abuso di sostanze allucinogene, le rivoluzioni e il banditismo sociale, le sette pseudo-religiose, il narcotraffico, il terrorismo, la catastrofe ecologica, e il sesso, da sempre luogo-simbolo del problematico incontro tra bellezza e violenza, natura e potere, liberazione e oppressione. Documentando questo corto circuito tra gli opposti stereotipi della bellezza e della violenza, i testi e la grafica del fumetto avventuroso italiano in genere e di quello d'autore in particolare hanno sviluppato, a partire dagli anni sessanta, una strategia di stilizzazione nella cui «scrittura» gli stilemi più conflittuali dell'esotismo finiscono per assumere valori e significati che vanno molto al di là della scontata predilezione delle trame avventurose per i paesi lontani, gli amori contrastati e le situazioni pericolose e ingarbugliate.

Fino a che il boom economico e le mitologie contro culturali della contestazione giovanile non hanno risignificato («rivoluzionato») i rapporti del nostro immaginario con i mondi «altri» (e con il sesso), la violenza e la bellezza venivano di solito collocate su livelli poco o nulla interagenti: la bellezza era una prerogativa degli scenari e/o delle donne, un premio finale riservato a chi riusciva a sopravvivere alle violenze di uno scontro tra uomini salgarianamente privo di radici in loco (il Corsaro Nero, italianissimo conte di Ventimiglia, utilizza i Caraibi come scenario per regolare vecchi conti con l'olandese Van Guld, perfido governatore di Maracaibo). Nel mondo dei fumetti d'avventura tradizionali (la cui variante esotica in Italia aveva avuto inizio proprio dalle versioni disegnate delle trame salgariane, sceneggiate e illustrate da Franco Chiletto per la rivista «Salgari» nel primo dopoguerra)<sup>1</sup> non c'è in effetti un vero nesso tra lo scenario (americano, ma anche orientale) e la violenza, che è sempre la conseguenza e la realizzazione di una paradossale faida cosmopolita. I Caraibi e il Borneo, Maracaibo e Mompracem non hanno colpa degli odi

<sup>1</sup> Tavole ripubblicate subito dopo il successo del *Sandokan* televisivo di Sergio Sollima (per quel che riguarda le ambientazioni caraibiche: *Il Corsaro Nero di Emilio Salgari, sceneggiato e illustrato da Franco Chiletto*, Milano, Longanesi, 1976).

cui fanno da fondale. Vengono messe a ferro e fuoco solo perché è lì che giungono al capolinea conflitti nati altrove.

Rispetto alle isole del nuovo mondo, ove la tragedia e la vendetta dei conti di Ventimiglia si consumano, la violenza ha infatti radici lontane, nel tempo e nello spazio, è frutto di un conflitto interiore e culturale, che gli eroi Europei si portano dentro e per così dire «da casa». L'America in quanto tale è percepita come un luogo pericoloso, ma di per sé pacifico, russoviano e non violento.

Nell'evoluzione del fumetto avventuroso italiano, anche seriale, la novità degli anni sessanta non è tanto l'escalation della violenza anomica e criminale, che pure c'è (basta pensare a serie come *Diabolik* delle sorelle Giussani, o *Kriminal* e *Satanik* di Secchi e Magnus), quanto la sostituzione del nesso tra violenza e vendetta con il nesso tra violenza e liberazione, con la conseguente presa d'atto che la violenza può avere le proprie radici nel presente oltre che nel passato ed è fatta di storia ambientale, prima e più che di storia personale. Nell'etica e nell'estetica contro-culturali della contestazione giovanile, oltre ad essere uno strumento di lotta politica e di emancipazione, la violenza acquista un autonomo valore liberatorio, in quanto rappresenta, di per sé, un sovvertimento dell'ordine e una piccola rivoluzione.

In questo contesto non esistono più né semplici «scenari», né scenari semplici ma «ambienti» e per la cultura popolare italiana degli anni sessanta e settanta (che oltre ai fumetti comprende anche i B movies, la paraletteratura e una parte del mercato musicale) gran parte di questi «ambienti», sia sociali che naturali (le grandi città, la notte, i deserti, le selve, il mare in tempesta, le istituzioni, il potere, il mondo dei poveri e quello dei ricchi, etc.), non hanno alcun bisogno di importare violenza: possono essere e sono violenti «di per sé». Aggrediscono senza pietà chi li attraversa senza che ci sia bisogno di specifiche ragioni di odio ad personam. In questo nuovo contesto la bellezza e la violenza, lungi dall'essere in alternativa (secondo lo schema salgariano che oppone la vendetta piratesca al rasserenante amore per la Perla di Labuan), tendono a diventare una cosa sola. Mescolando esotismo ed eroismo, seduzione ed avventura, le trame assorbono la storia e se ne fanno specchio, amplificando e consacrando l'isolamento e la relativa nudità (nel caso delle eroine di Manara, molto relativa!) dello straniero senza nome e dell'eroe apolide, elevato dal racconto ai fasti di un eroismo passivo e quasi sacrificale,

identificato con il ruolo occasionale e quasi anonimo di vittima e testimone, più che di vero motore e/o *deus ex machina* della vicenda narrata. La narrazione e la narratività non dipendono più da Sandokan, ma da Yanez. I comprimari di un tempo diventano ora coscienza e collante del racconto, incarnando, in forma divulgativa, la figura di narratore intradiegetico propria del Marlowe conradiano. Tutti i protagonisti e molti degli eroi pseudoseriali<sup>2</sup> più tipici e rappresentativi del nuovo fumetto avventuroso – dal Corto Maltese di Pratt, alla Valentina di Crepax, dallo Sconosciuto di Magnus al Collezionista di Toppi, da Miele e a Claudia Cristiani di Milo Manara a Zanardi e Pompeo di Andrea Pazienza – sono tali loro malgrado, in virtù di un destino in cui si mescolano, con rassegnato attivismo, caso e ricatto, gioco ed inganno, vocazione e professione. Sono artigiani dell'avventura, che, con lo stupore disincantato ed ironico dell'esperienza, ci raccontano i paradossi e le contraddizioni con cui altri falliscono nel delirante e/o dilettantesco tentativo di costruire il proprio eroismo.

Protagonisti di vere e proprie minisaghe, questi personaggi non sono quasi mai al centro delle storie che grazie alla loro presenza ci vengono raccontate. Veri e propri mediatori della comunicazione, non sono loro il motore degli eventi. Non impongono agli altri la loro violenza o la loro cultura della violenza. E' piuttosto la violenza delle storie altrui che si impone al loro sguardo e lo orienta. Collocandosi dentro il racconto, ma ai margini del raccontato, la costitutiva spudoratezza di questo sguardo, ironicamente indiscreto, ma anche misericordioso e compassionevole, indica alla nostra radicale e voyeuristica alienazione di lettori/spettatori i segni della violenza, dando ad essi corpo e voce (nel caso delle eroine di Manara più corpo che voce). Questo cambiamento, che fa del personaggio più un canale che un medium, lo trasforma da portatore salgariano di una storia propria in riportatore conradiano di storie altrui, rendendo precaria, resistenziale e quasi neutra l'identità eroica, che, identificandosi con il tragitto più che con la destinazione, con l'Odissea più che con Itaca, si

<sup>2</sup> La principale differenza tra eroe seriale e pseudoseriale è che nella vera serialità la pubblicazione è periodica e i protagonisti non vanno mai via (le loro avventure si collocano in un eterno presente praticamente privo di iati significativi). Nella pseudoserialità, al contrario, le avventure costruiscono una vicenda umana e un itinerario psicologico da cui i personaggi sono segnati. Hanno insomma un passato e per questo ritornano, in momenti diversi della loro vita e con una credibile memoria di sé oltre che delle proprie disavventure.

risolve facilmente in pulsione vitalistica, in disponibilità all'avventura e, in definitiva, in pura azione di passaggio. A differenza di Sir Phileas Fogg che afferma ed esibisce ovunque la propria inalterata identità di gentleman imperturbabile, con orari e abitudini imm modificabili, i nuovi eroi del fumetto d'avventura italiano assomigliano più a Proteo che a Prometeo. Come i naufraghi (e spesso in quanto naufraghi), sono titolari di una prospettiva mutevole, di volta in volta ridefinita dalle circostanze e incardinata su un compromesso tra ostinazione e capacità di adattamento, autodeterminazione ed eterodirezione (rappresentata da una vendetta, da un'ossessione, da una missione da una profezia o addirittura un telecomando). La disincantata curiosità del loro sguardo e l'irriducibile vitalismo della loro pigrizia fanno da controcanto all'aggressiva varietà delle cose guardabili.

## II. *Un corpus di carta*

Gli autori e i testi esemplari selezionati e utilizzati come corpus ai fini della presente analisi sono:

- Hugo Pratt (1927-1995): i numerosi episodi (storie brevi) latinoamericani che caratterizzano la saga piratesca di Corto Maltese (in Brasile: «Il segreto di Tristan Bantam», «Appuntamento a Bahia», «Samba con Tiro Fisso», «Un'aquila nella giungla»; nei Caraibi: «...e riparleremo dei gentiluomini di fortuna», «Per colpa di un gabbiano», «La conga delle banane», e «Vudù per il Presidente»; in Venezuela: «Teste e funghi»; sul delta dell'Orinoco «La laguna dei bei sogni» e nella selva del Perù: «Nonni e fiabe», scritte e illustrate tra il 1967 e il 1974 e raccolte nei volumi volume *Corto Maltese*, 1972 e *Baci e spari*, 1974) e le storie lunghe «Tango» e «Mu» (l'ultima di Corto Maltese, pubblicata nel 1993);
- Magnus (1939-1996): le storie «Largo delle tre api/Morte a Roma», «Il sequestrato della Sierra» (1976) e «L'uomo che uccise Ernesto 'Che' Guevara» (1982) della serie Unknow e l'episodio «Vendetta macumba» (sceneggiato da Missaglia, nel 1979)
- Sergio Toppi: «L'uomo del Messico», sceneggiato da Decio Canzio (1977), la serie «Percorsi messicani» (tre storie brevi

disegnate negli anni ottanta per la rivista «Corto Maltese») e il racconto lungo «La leggenda di Potosì» (1999);

- Milo Manara: la serie salgariana di «Jolanda de Almaviva» (di cui Manara è illustratore dal 1968 al 1973), il terzo episodio della serie erotica «Il gioco», pubblicata su «Playmen» nel 1983, e la storia «El gaucho» (disegnata nel 1993 su sceneggiatura di Pratt);
- Andrea Pazienza (1956-1988): i diari di viaggio illustrati, intitolati «Brasile» e «S-sotto il cielo del Brasil» (1988).

Lasciando da parte le rilevanti specificità grafiche e narrative, ideologiche e culturali, di lingua e di linguaggio, di sensibilità e di stile che caratterizzano ciascuno di questi autori e di questi testi, ciò che in questa sede mi preme sottolineare è come le «avventure» di tutti questi personaggi, pseudoseriali e/o pseudoautobiografici, pseudostorici o dichiaratamente fantastici, siano apparentate da un comune dato di fondo rispetto alle problematiche etiche ed estetiche del conflitto, inteso sia come tema che come motore narrativo. Pur collocando su piani logicamente e cronologicamente distinti le serie di stereotipi relative alla bellezza e alla violenza, tutti gli autori e tutti i testi considerati (e dunque il fumetto avventuroso d'autore di cui dovrebbero essere rappresentativi) finiscono per collegare esplicitamente l'una serie all'altra attraverso le invarianti ideali del viaggio, della profezia e della prova:

- il viaggio può essere sia reale che metaforico, può cioè svolgersi sia nello spazio che nel tempo (con ritorni al passato e anticipazioni profetiche del destino futuro). Una visualità da road movie –con tavole piene di personaggi in cammino, ma anche di strade, barche, auto e moto, treni ed aerei– si combina con un ossessivo alternarsi, anch'esso di derivazione cinematografica, di flashback e flash forward (spesso associati, per l'America latina, a stati di percezione allucinati e alterati, legati al mito contro culturale dell'uso e dell'abuso di droghe vegetali). Abusando del registro nostalgico (Toppi e Pratt), di quello ironico (ancora Pratt) e a volte persino di quello parodico e farsesco (Magnus, Manara e Pazienza), questi viaggi tendono a valorizzare gli stereotipi e la composita tradizione dell'esotismo (letterario e turistico) come punto di partenza e talvolta di arrivo della peregrinatio eroica, utilizzando invece la

violenza e l'incontro con morte per il crescendo e il climax della drammaturgia narrativa. In base a questo schema l'avventura latinoamericana, tanto nelle varianti picaresche del naufragio e della fuga (le peripezie), come in quelle, pseudoiniziatiche, della quest e della caccia al tesoro, si configura come un viaggio circolare, dalla tranquillità inconsapevole dei vivi alla tranquillità consapevole dei sopravvissuti, passando per la violenza, la morte e la resurrezione. La narrazione, piena di simboli cristiani e di riferimenti cinematografici e metacinematografici, coincide in sostanza con un transito, trasformando la violenza in una specie di rito di passaggio (anche se si rivolge ad adulti e non ad adolescenti, il fumetto avventuroso d'autore conserva un impianto psicologico riconoscibilmente adolescenziale). L'incontro scontro con la morte e i suoi segni caratterizza l'eroe-testimone come alter ego del narratore, come sopravvissuto dantesco e come reduce da una «stagione all'inferno», sia in termini psicologici che narrativi.

- la profezia: i personaggi, eroi per vocazione o per caso, paiono rassegnati a questa violenza, riconoscendola come *necessaria* e *inevitabile*, in quanto frutto di una logica non sovvertibile o di un destino profeticamente rivelato, cui non è dato sottrarsi. Tale prefigurazione del futuro, presente sia nelle storie di Pratt, che in quelle di Magnus, Toppi e Manara, configura una vera e propria ossessione/possessione e può essere innescata in vario modo: una caccia al tesoro, una vendetta, una maledizione, un torto da riparare, un predizione, un complotto, una fuga e, talvolta, un momentaneo stato di alterazione della coscienza, prodotto dal caso (amnesia, follia) o da una più o meno deliberata assunzione di alcol e stupefacenti (una variante estrema, caricaturale e tecnologica di questa possessione, vero esproprio della volontà, è il telecomando che, in Manara, determina le trance erotiche della Cristiani). Questo *profetismo* avventista e messianico, rappresentato quasi sempre attraverso filtri ironici e parodici, manipola la linearità sequenziale del racconto, sovvertendone la linea cronologica e producendo accostamenti, duplicazioni e corrispondenze sia reali che simboliche, mediate da una iterazione oniroide di temi e motivi. In questo repertorio di temi e motivi spiccano, sia dal punto di vista iconografico che da quello della retorica discorsiva, i grandi miti

della giustizia sociale, della felicità comunitaria e della fedeltà (in famiglia, in amicizia e in amore), tutti esemplarmente incarnati dalle insistenti evocazioni di un settarismo politico e/o religioso di taglio pseudo-iniziatico, spesso identificato con il mito sessantottino del banditismo sociale di taglio evangelico-rivoluzionario. Tutto ciò trova diretta espressione in una logica insurrezionale e fondamentalista, ecologista e/o cristianeggiante, idealizzata dai fumetti d'avventura in tutte le varianti, di tutte le epoche (per quanto riguarda l'America latina il catalogo di queste figure comprende sacerdoti precolombiani e naufraghi visionari, pirati seicenteschi e carbonari ottocenteschi, schiavi in fuga e disertori ammutinati, seguaci dei culti afrobrasiliani e veggenti da strapazzo, cangaçeiros e rapinatori di banche, vendicatori e spie, guerriglieri politici e fondamentalisti religiosi, cercatori d'oro e militanti ecologisti, adepti dei culti sincretistici afrobrasiliani ed afrocaraibici e perseguitati dalle maledizioni azteche, teologi della liberazione e santoni esoterici, massoni ed evangelici, cabalisti ebraici e praticanti delle arti marziali e delle religioni orientali, tutte cose di cui tanto Pratt quanto Magnus e Pazienza erano veri cultori). Tutto questo viene sentito e rappresentato come un dato ambientale, viene cioè considerato, a torto o a ragione, come qualcosa di tipicamente ispanoamericano.

- la prova: il fatto che la violenza costituisca una prova e venga rappresentata come tale garantisce (almeno in apparenza) il compimento (talvolta in forma di beffa) del destino profetizzato e, di conseguenza, porta alla morte esemplare dell'eroe (frequente in Toppi) o, più spesso, al suo ritorno (specie se l'eroe è pseudoseriale) all'iniziale condizione di sopravvissuto, cioè di coscienza vigile e apparentemente in riposo. Questo ritorno e la sempre più profonda consapevolezza che l'eroe porta con sé come frutto della prova superata segnano la natura parentetica e paradossalmente *morale* della sua escursione (poco importa se narrativa o metanarrativa) nel cupo mondo della violenza storica (fisica e psicologica).

Il viaggio avventuroso e quello che riprende dopo l'avventura assumono così le caratteristiche dei due tempi di una stessa esperienza pseudoiniziatica, che, avendo condannato l'eroe-testimone ad una coazione

a ripetere che lo ha riportato indietro alle violenze che hanno segnato il suo passato, duplica le forme e gli stereotipi dell'esotismo per smascherare l'esotismo, perfezionando il compiersi, sotto i suoi e i nostri occhi, di un ciclo di consapevolezza che coincide con il compimento di un destino di morte annunciata. Sbarcando e penetrando nel continente (spesso nell'interno del continente) l'eroe del fumetto avventuroso è andato oltre la maschera costiera dell'esotismo facile e felice, è entrato nella notte oscura dell'anima latinoamericana ed è avanzato, nel buio e a tentoni, verso una sempre più radicale esperienza di riconoscimento della tragedia storica del continente. Alla dubbia lucidità della sua coscienza di testimone e narratore, allucinata e stralunata, l'America latina ha presentato, se non il suo vero volto, almeno una serie di maschere sempre meno scontate e meno false.

Rovesciando l'icona solare del paradiso della speranza e della libertà, il continente ha esibito, attraverso la violenza, buona parte delle sue molte identità (nel 2004 alla mostra azteca di Roma era una celebre maschera con tre volti sovrapposti a sipario che esprime molto bene questo effetto di «svelamento dell'artificio attraverso il sacrificio»). Anche l'inflazionata moneta dell'esotismo latinoamericano ha insomma un rovescio. Rivoltandola per noi attraverso una combinazione di viaggi, prove e profezie, il fumetto avventuroso d'autore porta in luce questo lato oscuro della medaglia, non meno convenzionale e corrente, ma sicuramente meno noto.

Attraverso questa sequenza, i paradossali eroi dei fumetti d'avventura di Hugo Pratt, Magnus, Sergio Toppi, Milo Manara e Andrea Pazienza sembrano davvero *illustrare*, in senso quasi didascalico, una storia di smascheramento, nella quale si specchia la curiosa evoluzione che gli stereotipi sulla violenza latinoamericana (e quelli sulla rivoluzione politica e sessuale) hanno conosciuto in Italia in un periodo di crescente popolarità del continente, quale è stato quello compreso tra il Sessantotto e la fine della Guerra fredda.