

SUPEREROI E DINTORNI



La presentazione della avvincente monografia *The Golden Age of DC Comics*, di Paul Levitz, che racconta l'epoca d'oro della nobile casa editrice statunitense di letteratura a fumetti, è sostanzialmente un pretesto. Al solito, ci esprimiamo soprattutto a parole: questa volta per rilevare, sottolineandole, le peculiarità del racconto illustrato, fondato sulla riflessione indotta al lettore, che ci influenza tanto quanto la fotografia ci accompagna

di Maurizio Rebuzzini
(da una conversazione con *Ciro Rebuzzini*)

Sacrosanto: a volte, ritornano. Dopo aver curato e compilato una più che consistente storiografia della casa editrice statunitense DC Comics, come specifica la definizione, indirizzata alla pubblicazione di fumetti, il solerte Paul Levitz si è ripetuto. Alla fine del 2010, in occasione dell'anniversario, compilò l'epocale (in senso specifico, non assoluto) *75 Years of DC Comics. The Art of Modern Mythmaking*, che -per l'appunto- ha considerato e analizzato la mitizzazione dei fumetti dei supereroi della scuderia, tra i quali spiccano -sopra tutti-

Superman (per decenni, tragicamente tradotto in Italia come Nembo Kid) e Batman.

Ora, Paul Levitz è tornato sull'argomento: rimestando e rimescolando le stesse avvincenti carte, aggiornando i testi e aggiungendo illustrazioni ha redatto un altrettanto convincente *The Golden Age of DC Comics*, che si annuncia come primo punto di osservazione di una storia programmata su più puntate monografiche.

Non è di questo che vogliamo scrivere, considerati gli altri indirizzi statutari della rivista, ma è da questo che partiamo, per considerazioni a più ampio raggio, che avvolgono il mondo della letteratura a fumetti (sì, proprio "letteratura", senza alcuna scala gerarchica), e la loro relativa proiezione nella vita:

Da *World's Finest Comics*;
marzo-aprile 1953
(illustrazione
di Win Mortimer).



Wonder Woman; 1944
(autore sconosciuto).

Detective Comics;
maggio 1939
(illustrazione di Bob Kane).



(pagina accanto)
Superman: illustrazione
di Hugh Joseph Ward; 1940.

non tanto, come e quanto la influenzano, che esula dalle nostre competenze; bensì, come e quanto la rappresentino e sottolineino e decifrano, che ci sta a cuore al pari di ogni altra considerazione accompagna l'esistenza quotidiana (a partire dalla fotografia, sia sempre specificato, per inciso).

Non trattiamo tanto di *The Golden Age of DC Comics*, a cura dell'autorevole Paul Levitz, pubblicato dall'assiduo e sempre presente Taschen Verlag, di Colonia, quanto del mondo dei fumetti, sul quale ci soffermiamo, complice questo pretesto esplicito e di stretta attualità. Dunque, risolviamo subito le burocrazie (che si completano con le illustrazioni di accompagnamento), per proseguire poi oltre e di traverso: se anche così vogliamo interpretare il nostro parlare e scrivere.

L'EPOCA D'ORO

The Golden Age of DC Comics, che dà avvio alla storia completa della fantastica casa editrice, stabilisce subito i termini del proprio soggetto esplicito: gli anni d'oro dei fumetti DC Comics, che si è soliti datare dagli anni Trenta ai Cinquanta. Come dire, e diciamolo!: ecco come tutto ha avuto inizio.

Dall'Uomo d'Acciaio (Man of Steel) a Batman e Wonder Woman, passando per Superman, la statunitense DC Comics ha creato e dato fiato a una consistente quantità e qualità di supereroi (che nell'editoria specifica si assommano a quelli della squadra Marvel Comics: Spider-Man / Uomo Ragno [FOTOgraphia, novembre 2012], Capitan America, Iron Man, Thor, X-Men, Hulk. Se si volesse sottolinearla, una delle differenze che distingue l'una scuderia dall'altra potrebbe essere definita dall'adozione di città immaginarie da parte di DC Comics -Gotham City di Batman, e Smallville e Metropolis di Superman- e l'ambientazione reale dei personaggi Marvel Comics).

Il suo debutto editoriale, come Action Comics, è datato al giugno 1938, quando un nuovo tipo di personaggio è stato lanciato dalla copertina: un uomo in costume, con doppia identità, dotato di una forza eccezionale e poteri straordinari, in grado di proteggere la gente (il pubblico) quando e per quanto le misure ordinarie non sarebbero state sufficienti.

Non fu quello il primo supereroe in assoluto, ma l'Uomo d'Acciaio (Man of Steel) si è successivamente imposto come il prototipo per tutti i supereroi a seguire. Tutto sommato, le invenzioni di Superman, Batman, Wonder Woman e altri personaggi al servizio della gente comune hanno composto i termini e numeri dell'epopea della DC Comics, che viene raccontata con competenza e partecipazione (e amore!) in questa monografia, che più esaustiva e completa non avrebbe potuto essere.

Dalle origini, sono raccontati fatti e gustosi dietro-le-quinte, ma anche misfatti: come il rogo dei fumetti (rogo di libri: orrendo, in assoluto!), preteso e comandato dal famigerato senatore Joseph McCarthy, repubblicano del Wisconsin, protagonista assoluto della caccia alle streghe che dai secondi anni Quaranta si è estesa fino alla metà dei





Superman; maggio-giugno 1942 (illustrazione di Fred Ray).

Movie Comics; settembre-ottobre 1939.

The Big All-American Comic Book, numero 1; 1944 (autori vari).

All-Star Comics; dicembre 1942 - gennaio 1943 (illustrazione di Joe Gallagher).

Batman; aprile-maggio 1942 (illustrazione di Fred Ray e Jerry Robinson).

(pagina successiva) Superman; settembre-ottobre 1943 (illustrazione di Jack Burnley).

Superboy, numero 1; marzo-aprile 1949 (illustrazione di Wayne Boring).



Cinquanta. Il suo feroce anticomunismo arrivò a includere tanto/tutto nella sua battaglia, identificata come maccartismo (pagina nera della storia degli Stati Uniti): perfino i fumetti, il cinema, la letteratura e ogni forma di espressione culturale.

Oltre le valide parole a commento (in edizioni inglese, francese e tedesca), l'apparato di *The Golden Age of DC Comics*, di Paul Levitz, è edificato su una rigogliosa quantità di migliaia di illustrazioni, tutte pertinenti all'argomento esposto, tutte ben proposte sulle pagine di dimensioni generose, 23,8x32,4cm: copertine e interni, illustrazioni originali, fotografie di scena e da collezione contribuiscono a tracciare linee di una storia ricca di creatori e personaggi. Insomma, si tratta di un autentico e irrinunciabile punto di riferimento per gli appassionati della letteratura a fumetti.

A PROPOSITO DI FUMETTI

In tempi sostanzialmente recenti, la letteratura a fumetti ha offerto numerose e consistenti sceneggiature al cinema, che ne ha trasposto molti: alcuni in maniera egregia, altri senza alcun sapore effettivo. Allo stesso momento, praticamente tutti i supereroi hanno avuto la loro brava trasposizione cinematografica: anche qui, alcuni con successo, spesso proporzionale alla propria qualità formale e di contenuto, altri senza lode né merito. Insomma, tutto nelle regole dei giochi, con le trascrizioni dei fumetti italiani buon fanalino di coda: Diabolik, Valentina, Dylan Dog, Tex Willer.

A questo punto, dopo aver sottolineato che la distinzione per case editrici interessa solo l'aspetto imprenditoriale della vicenda, che riguarda gli addetti, rileviamo come il pubblico percepisca soltanto i personaggi, senza alcuna forma di antagonismo. Al pari del cinema, della narrativa, della mu-



sica, ognuno non legge solo un fumetto, ma ne frequenta la totalità. È soltanto un'analisi dall'interno che valuta la loro provenienza, sia nazionale sia editoriale (e oggi, e qui, abbiamo già distinto DC Comics da Marvel Comics): come è per le produzioni cinematografiche, la pubblicazione di libri, il mondo della musica. A diretta conseguenza, cosa definisce la letteratura a fumetti statunitense, il suo racconto/romanzo illustrato, rispetto quella di altri paesi? Siccome ciò che conta è la storia, in analisi critica bisogna considerare come viene raccontata.

A partire dai supereroi, che oggi richiamiamo con l'occasione della fantastica monografia *The Golden Age of DC Comics*, di Paul Levitz, la narrativa statunitense a fumetti è da tempo definita -non solo caratterizzata- da una schiera di eroi positivi in perenne conflitto con nemici negativi. E qui si colloca la caratteristica in base alla quale il fumetto statunitense si svolge, offrendo spazio individuale alla riflessione personale del lettore.

A differenza, i fumetti italiani, sia storici sia contemporanei, sono altro: autoespressivi e basati su simbologie e ripetizioni stereotipate, dalle caratterizzazioni ai modi di dire (per esempio, il seguito *Dylan Dog*, di Sergio Bonelli Editore, con camicia rossa, giacca nera, Maggiolino Volkswagen, veliero in perenne costruzione e parole sistematicamente ripetute, a partire da "giuda ballerino"). Anche i celebri fumetti francesi sono altro, così come, per versi propri, lo sono i Manga giapponesi.

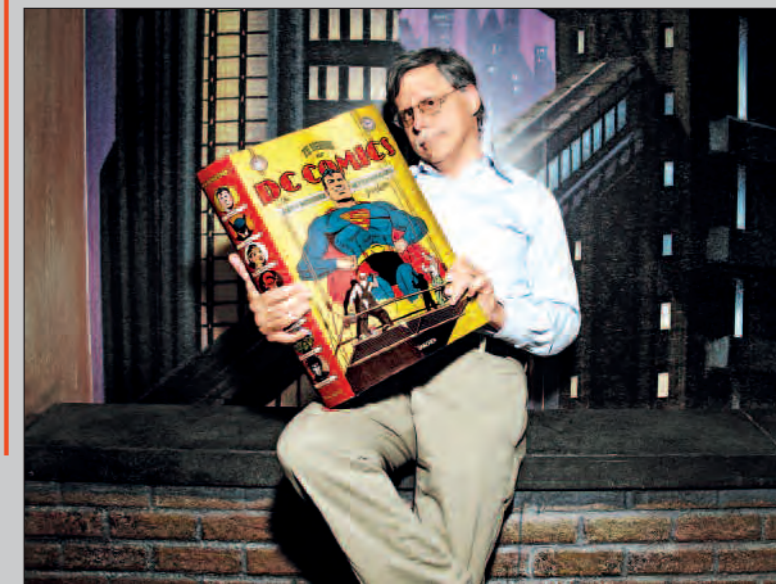
Eredi di una forma culturale fresca e senza radici antiche, i fumetti statunitensi pescano la propria struttura anche dalla storia del cinema americano, dove i problemi -quando si presentano- vengono affrontati con la frase giusta al momento giusto e il piglio dell'avventura guardata direttamente negli occhi. Ecco come e quanto i fumetti



A CURA DI

Paul Levitz, qui fotografato con il suo imponente *75 Years of DC Comics. The Art of Modern Mythmaking* è un appassionato di fumetti. È stato editore e redattore di *The Reader Comic*, dove ha pubblicato numerose avventure di supereroi. Al culmine di trentotto anni di carriera, ora è presidente della società.

Dopo un intervallo sabbatico, sulla spinta delle ricerche finalizzate alla stesura dell'originario *75 Years of DC Comics. The Art of Modern Mythmaking*, pubblicato alla fine del 2010, è tornato alla sceneggiatura di fumetti.



KAREEM BLACK / COURTESY TASCHEN



statunitensi fanno ragionare, proponendo personaggi in critica o armonia con il proprio mondo. Per esempio, Hulk, della scuderia Marvel Comics, non può arrabbiarsi in una società che obbliga ad arrabbiarsi continuamente (e a indignarsi, anche). Per esempio, Superman, della scuderia DC Comics, si offre e propone come critica alla natura umana. La sua identità segreta Clark Kent rispecchia come il supereroe arrivato dallo spazio vede l'uomo: miope, codardo e debole. Per esempio, Iron Man, ancora Marvel Comics, è un costruttore di armi che rinnega la propria vita per dedicarsi alla soluzione positiva delle controversie sociali.

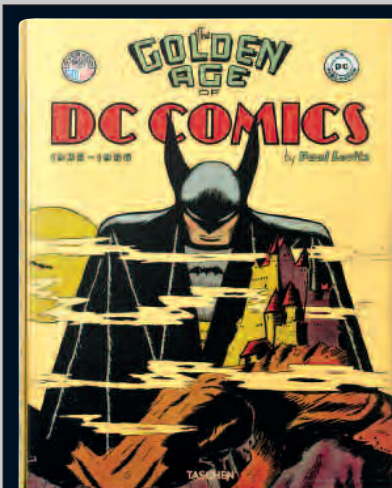
Del resto, anche le strisce giornaliere, altro aspetto della letteratura illustrata, in questo caso in forma di riflessione caustica, arrivano dal quotidiano e si proiettano sul quotidiano. Basti pensare all'inserimento di Piperita Patty nel cast dei *Peanuts*, del compianto Charles M. Schulz: che all'alba dei secondi anni Settanta è la prima ragazzina del gruppo che possiede le chiavi di casa (perché i genitori debbono lasciarla sola, quando vanno al lavoro), che si muove con disinvoltura tra le pieghe dei propri impegni, che induce il lettore ad ammirarne la libertà e freschezza.

Insomma, il fumetto statunitense incarna uno spirito sociale e di costume che offre e propone. Certo, al pari di altro (cinema, letteratura, musica), è anche portatore di una cultura esportata a piene mani. Ma, attenzione, si sa dove e quando la riflessione individuale può partire, ma non si conosce affatto fin dove riesce ad approdare.

E la curiosità e la conoscenza sono elementi portanti e irrinunciabili della nostra vita.

Come e quanto i fumetti ci influenzano? Tanto quanto la fotografia ci accompagna.

Giorno dopo giorno. ◆



The Golden Age of DC Comics, a cura di Paul Levitz; Taschen Verlag, 2012 (distribuzione: Inter Logos, strada Curtatona 5/2, Località Fossalta, 41126 Modena; 059-412648; www.libri.it); in inglese, e edizioni in francese e tedesco; 416 pagine 23,8x32,4cm, cartonato; 39,99 euro.

