

Fumetti Vertigo

The book of magic

Unwritten

Lucifer

Y – L'ultimo uomo sulla Terra

Fables

DMZ

Scalped

Perché leggiamo fumetti? La risposta potrebbe essere perché ci offrono piacevoli momenti di svago e divertimento, stimolano fantasia e riflessione e, nelle opere più riuscite, testo e immagini danno vita a una forma d'arte che è superiore alla semplice somma degli addendi. Detto questo rimane un dubbio: si possono leggere fumetti dopo i trent'anni con lo stesso piacere che si prova nell'infanzia? La risposta, è chiaro, dipende da ciò che si legge (così come dalla musica che si ascolta, dai libri si scelgono o dai film che si guardano). Personalmente non ho dubbi sulla risposta da dare: non solo è possibile, ma aiuta anche a vivere meglio! L'importante è trovare il fumetto adeguato a se stessi: così i "miei" fumetti sono targati Vertigo, l'etichetta della DC comics statunitense dedicata al fantastico nata nel 1993. Sotto questo marchio sono state pubblicate alcune delle migliori opere "suggested for mature readers" (consigliate ad un pubblico adulto - come recitava la scritta che appariva sulla copertina di ogni fascicolo), capaci di risvegliare nei lettori di ogni età il sopito sense of wonder. Basterebbe fare il nome di Neil Gaiman per comprendere cosa significhi la Vertigo nel mondo dei comics e della narrativa fantastica; e anche se negli ultimi anni le storie pubblicate si sono sempre più differenziate dal fanta-horror iniziale, sia nel genere che nelle soluzioni narrative proposte (ad esempio con l'introduzione massiccia del noir e dell'hard boiled), non è mai venuta meno la qualità dei disegni e delle sceneggiature e l'originalità delle trame. Così, se avrete la pazienza di leggermi - e l'ardire di seguire i miei consigli di lettura - potrete scoprire cosa farà l'unico ragazzo sopravvissuto alla misteriosa ecatombe che ha colpito il genere maschile; o come si sopravvive nella Manhattan demilitarizzata durante la seconda guerra civile americana; oppure perché i personaggi delle fiabe vivono in un quartiere newyorkese; o ancora quali sono i progetti di Lucifero dopo che ha abbandonato il suo ruolo all'inferno per gestire un american bar a Los Angeles. Tutto ciò e molto, molto altro.

Ecco allora la mia personale guida alla Vertigo (pubblicata in Italia dalla Lioan - e in piccola parte dalla Panini comics) che, per una maggiore fruibilità, associa i fumetti consigliati con alcune delle caratteristiche e delle passioni che so essere diffuse tra gli utenti delle biblioteche.

Per chi ha letto tutto Harry Potter (e visto pure i film):

Non stupisce che tra Vertigo e i libri della Rowling vi sia stato, e vi sia tuttora, uno stretto intreccio: in fondo pescano entrambi nello stesso stagno. Nel 1990 Neil Gaiman creò, nella miniserie *The book of magic*, il personaggio di Timothy Hunter, un ragazzino con doti magiche potenzialmente così sconvolgenti da convincere alcuni dei personaggi più "misteriosi" del cosmo DC ad impegnarsi in prima persona per mostrargli il significato della scelta tra bene e male. Graficamente tratteggiato da maestri del disegno pittorico quali John Bolton, Scott Hampton, Charles Vess e Paul Johnson, Timothy Hunter è così identico a Harry Potter (che come personaggio nasce ben sette anni dopo) da sfiorare il plagio. Ma la seguente serie con protagonista il giovane mago, sempre intitolata *Book of magic* e scritta da John Ney Rieber, non è mai riuscita a risvegliare l'interesse dei lettori nonostante il notevole lavoro grafico dei grandi Peter Gross e Peter Snejbjerg, tanto da essere costretta a chiudere i battenti nel 2000. Il successo di Harry Potter convinse però la DC a ritentare la fortuna pubblicando una nuova serie del fumetto dove, questa volta, è lo sceneggiatore Dylan Horrocks a copiare la Rowling, inviando un Tim Hunter adolescente in una scuola di maghi. Logico che con queste premesse la nuova incarnazione fosse destinata a perire velocemente (come infatti avvenne).

Recentemente però la Vertigo, conscia degli errori passati, ha lanciato la nuova affascinante serie **Unwritten**, scritta da Mike Carey e illustrata sempre da Peter Gross; ispirata alla vita di Christopher

Milne (il figlio dell'autore di *Winnie Puh*) ha come protagonista il giovane Tom Taylor che il padre, il famoso scrittore Wilson, utilizza come personaggio dei suoi best sellers fantasy dedicati alle avventure del mago Tom e della sua coppia di amici. Questa confusione di ruoli tra realtà e finzione non solo porta tanti guai al giovane Taylor ma permette allo sceneggiatore di costruire una trama che si presta a più livelli di lettura. Siamo così all'interno di una specie di meta-fumetto dove non solo avvengono continui confronti e sovrapposizioni tra i romanzi di Wilson e le avventure dei protagonisti della serie, ma abbondano i riferimenti al fenomeno culturale (e sociale) di Harry Potter, a *Frankenstein* di Mary Shelley e alla letteratura tutta; e pian piano è proprio la riflessione sulla creazione narrativa a diventare la vera la protagonista del fumetto: da dove vengono le storie? Qual è il potere dell'immaginazione? Qual è il rapporto tra scrittore e la sua opera? È il primo che crea la seconda o sono le storie a trovare chi le racconta?

Nel fascicolo uscito questo mese in libreria troviamo Tom costretto a vivere all'interno di alcuni grandi romanzi d'avventura quali *Moby Dick*, *Le mille e una notte* e *Pinocchio*. Insomma una lettura divertente, misteriosa e intelligente.

Per coloro che normalmente passano i fine settimana partecipando a messe nere:

Lucifero, stanco del proprio ruolo di governante dell'Inferno, si fa tagliare le ali e inizia a gestire un american bar a Los Angeles! Un'idea così originale non poteva che essere frutto della mente di Neil Gaiman che, infatti, la racconta nel suo - mai abbastanza osannato - *Sandman*. Alcuni anni dopo il sempre bravissimo Mike Carey decide di utilizzarla come incipit di una nuova serie a fumetti dal titolo **Lucifer** nella quale la Stella del mattino deve recuperare le proprie ali per portare a termine la sua ribellione contro Dio attraverso un diabolico (è il caso di dirlo) progetto. Carey è qui in piena forma e ci conduce in un lungo viaggio tra inferni - che sono tanti quanti le religioni esistenti -, nuovi mondi, stirpi maledette e alcuni personaggi di contorno (tra i quali spicca la giovane Elaine Belloc), tessendo trame e sottotrame tanto coinvolgenti quanto fantasiose; di non secondaria importanza il senso dell'umorismo che arricchisce la storia che si fa sempre più esplicito (le continue allusioni, ad esempio, al fatto che spesso i demoni peggiori sono proprio gli umani).

Purtroppo **Lucifer** non ha mai riscosso il successo meritato nonostante sia un'opera pienamente Vertigo, perfetta per comprendere la cosmogonia della casa editrice, debordante di esseri magici e immortali che influiscono sul destino dell'umanità, in particolare a causa dell'abbandono del suo creato da parte di Dio. Terminata con il n. 75 del 2006 (e pubblicata in Italia in volumi) la serie a me è piaciuta talmente tanto da convincermi a consigliarla come ottimo esempio del fumetto targato Vertigo.

Per coloro che il 29 giugno 1981 – ultima puntata di *Un uomo in casa* – piansero:

Nell'estate del 2002 tutti gli esseri con il cromosoma Y muoiono nello stesso istante a causa di una "peste" di origine sconosciuta; gli unici a salvarsi sono Yorick Brown, un giovane disoccupato, e la sua scimmietta. Con l'aiuto dell'Agente 355, Yorick e la genetista Allison Mann cercano di raggiungere la California per poter clonare il ragazzo e offrire un futuro all'umanità. Questo è, a grandi linee, il plot di **Y – L'ultimo uomo sulla Terra**, scritto da Brian K. Vaughan e disegnato da Pia Guerra, che immagino ispirato a *L'ultimo uomo* di Mary Shelley. **Y – The Last Man** è un fumetto con tutte le carte in regola per risultare una piacevole lettura: incipit originale e intrigante, trama e sottotrame ben congeniate, colpo di scena finale, dialoghi veloci e brillanti, disegni puliti ed eleganti e tanti potenziali spunti di riflessione. Il mondo senza il 48% dei suoi abitanti (tutti gli uomini e animali maschi) e, di conseguenza, destinato all'estinzione, viene immaginato dall'autore come un terreno di lotta tra le forze del caos e coloro che cercano di ricostruire un nuovo ordine sociale. Da una parte la violenza di bande di femministe estremiste o di militari guerrafondai, dall'altra la volontà di rinascita e cambiamento di donne stanche degli errori "maschili" del passato. E in mezzo a tutto ciò si situa il viaggio di Yorick, una persona improvvisamente al centro di ogni possibile desiderio di potere. Clonazione, rapporti uomo-donna, religione, sesso, ecc. sono alcuni dei temi che l'opera affronta anche se Vaughan (sceneggiatore televisivo per la serie *Lost*) è sicuramente più bravo a scrivere storie divertenti e avvincenti piuttosto che riflessive e intelligenti; ma lo fa veramente bene.

Per i sionisti affetti da Sindrome di Peter Pan:

Dopo *Sandman* di Neil Gaiman e *Preacher* di Garth Ennis, la Vertigo non ha più annoverato veri e propri

blockbuster. L'unica serie in corso di pubblicazione con un buon riscontro di vendite è **Fables**, ideata da Bill Willingham e disegnata in gran parte da Mark Buckingham, della quale è stato recentemente pubblicato il 100° numero. L'idea di base è divertente: in un quartiere di New York vivono tutti i protagonisti antropomorfi di fiabe, storie per bambini e filastrocche dopo essere stati banditi dai propri regni da un misterioso invasore (la cui identità verrà svelata in seguito); i personaggi non antropomorfi sono invece costretti a nascondersi in una fattoria isolata e protetta fuori città. Nei primi archi narrativi della serie Willingham si concentra sulle relazioni tra i vari personaggi e sulla struttura sociale di una comunità molto eterogenea (provate voi a far convivere il Lupo con i tre porcellini o Biancaneve con la matrigna), proponendo però idee e trame riciclate (dalla misteriosa morte di Rosa Rossa alla rivolta degli animali della fattoria). Con il prosieguo della serie le storie diventano sempre più interessanti e avvincenti (dalla battaglia decisiva contro l'invasore alla lotta mortale contro Mister Dark) esplicitando anche il sottotesto sionista tanto caro a Willingham: il desiderio di riconquista dei regni originari delle fiabe in esilio è un esplicito riferimento al progetto di rioccupazione delle terre d'Israele da parte degli ebrei. In realtà Willingham sembra più ossessionato dall'anti-comunismo che dal "nemico" arabo, come si può comprendere dalla parodia della rivoluzione proletaria degli animali o dal malvagio Mister Dark che riduce gli uomini liberi in lavoratori zombie. Così **Fables** offre molto più del semplice divertimento legato al riconoscimento dei personaggi che hanno popolato la nostra infanzia (anche se, a dire il vero, molti sono di origine anglosassone e quindi da noi misconosciuti), ma se spogliato dall'interpretazione politica (che in realtà non pesa particolarmente sulla lettura) il fumetto si presenta come un meraviglioso viaggio nel mondo della fantasia e delle favole di tutti i tempi.

Per quelli che stanno ancora cercando le armi di distruzione di massa:

DMZ è una serie che probabilmente non sarebbe mai nata senza l'invasione dell'Iraq in quanto, pur ambientata interamente negli Stati Uniti, è esplicitamente condizionata dalle suggestioni e dagli avvenimenti di quella guerra. Brian Wood immagina che le milizie para-militari degli Stati americani più conservatori si siano ribellate al governo centrale, trovando facile terreno di conquista grazie all'assenza dell'esercito statunitense, impegnato in Iraq. Il ritorno dall'Asia delle forze armate porta ad una fase di stallo della seconda guerra civile americana durante la quale i due eserciti si ritrovano separati da una sola zona cuscinetto, Manhattan, proclamata DMZ (Zona demilitarizzata) e abbandonata all'anarchia. E' qui che Matthew Roth, un giornalista alle prime armi, viene inviato al seguito di un famoso anchorman dall'ambigua *The liberty news*, la televisione che trasmette notizie sugli avvenimenti in corso. Ma fin da subito le cose si complicano e Roth si trova solo e isolato a Manhattan, unico giornalista testimone di cosa realmente accade nella città. I riferimenti e le citazioni sono tante e tutte molto interessanti: da Peter Arnett della CNN che trasmetteva dalla Baghdad sotto bombardamento durante la prima guerra del Golfo a *1977 fuga da New York* di John Carpenter, da Abu Ghraib alle violenze dei paramilitari della Blackwater. I primi archi narrativi mostrano un autore conscio delle tematiche che sta affrontando, mentre negli ultimi che abbiamo potuto leggere in Italia sembra che, con l'affievolirsi dell'interesse americano per ciò che sta accadendo in Asia, Wood abbia un po' meno chiaro il percorso da intraprendere, coinvolgendo il proprio personaggio in situazioni sempre meno convincenti. Siamo però arrivati ad un momento tipico della serie, la democratica elezione a presidente della DMZ di Parco Delgado che, diversamente da ciò che avviene nella realtà, non è il candidato scelto dai due eserciti in lotta: vedremo se l'autore riuscirà ad offrirci una trama convincente che possa continuare a farci riflettere sul nostro momento storico come è avvenuto fino ad ora o se deciderà di abbandonare la verosimiglianza per creare una semplice storia di fantasia; perché, in fondo, sono solo fumetti...

Per coloro che speravano che nei film di John Ford la Cavalleria non arrivasse in tempo:

Scalped è la più sporca, disturbante, violenta e volgare serie a fumetti che abbia letto negli ultimi vent'anni, paragonabile solo a *Juan Solo* di Jodorowsky e George Bess. Ambientata in una riserva indiana Lakota nel Sud Dakota dei giorni nostri, ha come protagonista l'agente infiltrato Dashell Bad Horse, inviato dall'FBI per raccogliere qualche prova che possa portare all'arresto del "mafioso" Chief Lincoln Red Crow, padre/padrone della riserva e gestore del casinò che sta per essere inaugurato. In realtà nulla è veramente semplice poiché sotto tutta l'operazione investigativa brucia il fuoco della vendetta: tutti i protagonisti sono infatti collegati tra loro da un fatto di sangue avvenuto negli anni settanta nel contesto dei movimenti dei Native American rights activist; un'idea questa che si ispira apertamente al caso di

Leonard Peltier, arrestato nel 1975 per l'omicidio di due agenti dell'FBI. Bad Horse si trova così coinvolto in un gioco più grande di lui che causerà la sua perdizione personale e la morte di molte persone a lui care. Jason Aaron (autore dei testi) ha la capacità di non perdere mai il bandolo della matassa proponendo storie sempre interessanti e avvincenti, descrivendo la realtà sociale della riserva come segnata da così tanta degradazione, povertà, violenza e rassegnazione (rese graficamente dagli splendidi disegni di R.M. Guera) da risultare molto più disturbante di qualsiasi fumetto horror in circolazione. Senza nessun timore Aaron parla di sesso, pedofilia, aborto, omosessualità, tossicodipendenza, prostituzione, ecc... ma con un realismo e un'amarezza che è raro trovare nelle arti visive (cinema compreso). Una serie super consigliata, ma solo per stomaci forti.