

Hicksville. Teoria, pratica, biografismo e poesia del fumetto

Gianni Brunoro

Da quando, specie negli ultimi quindici-vent'anni, la creatività dei fumettisti si è andata sempre più orientando verso i graphic novel, la loro effettiva entità di “romanzi” a fumetti si è via via evidenziata come un insieme di opere di valenza sempre maggiore sul piano dei contenuti letterari. Oggi, in sostanza, varie di queste opere potrebbero perfino prescindere dalla componente visuale, vista la complessità e il livello dei loro testi. Beninteso, prescindere dalla parte illustrativa sarebbe paradossale (ché altrimenti non si tratterebbe più di fumetto) ma è comunque importante sottolineare quanto sia notevole la componente colto-letteraria di certe fra queste opere attuali.

È un requisito soddisfatto senza dubbio a pieno titolo da una di esse, *Hicksville*, che quasi provocatoriamente l'editrice BlackVelvet definisce tout court in copertina “un romanzo di Dylan Horrocks”. Ma è comunque un'opera destinata alla considerazione, anche in futuro, di una delle pietre miliari nella storia del fumetto. È sicuramente un'opera in cui il forte sapore letterario fa passare addirittura in secondo piano la componente grafica. In effetti, il disegno di Horrocks è del tipo non-naturalistico ma stilizzato. Cioè, nulla di “fotografico”: tanto il tratto quanto le strutture anatomiche alludono fortemente a uno stile naïf: eppure estremamente espressivo, sia nelle fisionomie, sia nelle movenze dei personaggi, sia negli sfondi paesaggistici. Ma certo vi è essenziale la componente letteraria. Al cui proposito va sottolineata la assai puntuale traduzione (di Omar Martini) che lascia intuire una notevole aderenza a una “letterarietà” che è appunto l'aspetto di maggior rilievo in questo bensì “romanzo a fumetti” ma peraltro soprattutto “romanzo”.

In effetti, *Hicksville* è un libro abbastanza insolito, ma soprattutto è titolare di una sua caratteristica fondamentale [credo unica in tutta la pur lunga storia del fumetto], quella di essere un formidabile metafumetto. Perché, nella finzione narrativa, esso è il racconto autobiografico di uno sfigato critico di fumetti, col quale si rapportano i più diversi personaggi del “suo” mondo (che è anche il nostro...): dal manager al nerd, dal grande autore celebrato al

fan fumettistico più appassionato e via di questo passo. Tutto ciò offre all'autore (che in qualche modo riflette nel racconto anche certe effettive esperienze proprie) l'occasione di raccontare sentimenti (sia quelli reciproci fra le persone sia quelli che le persone nutrono verso i fumetti), di teorizzare sull'essenza e altre valenze dei comics, di argomentare sul loro rapporto coi lettori e i fans, di far comprendere il loro influsso e quello dei relativi personaggi sulla vita e la quotidianità degli appassionati...

Sarebbe però difficile comprendere la portata di *Hicksville* senza scendere almeno a certi particolari, senza addentrarsi in certi momenti della narrazione. La quale, fra l'altro, si presenta qui con un capitolo iniziale costituito da una presentazione dell'autore fatta appositamente per questa che è la redazione definitiva di un'opera uscita originariamente a puntate, negli Stati Uniti durante gli anni Novanta, in dieci numeri del periodico *Pickle*, pubblicato dalla Black Eye. Un'introduzione illuminante, perché Horrocks vi racconta come la sua passione per i fumetti sia nata grazie al corrispondente interesse di suo padre; e come a un certo momento egli abbia sentito la necessità di raccontare tutto ciò in un'opera a fumetti.



Veniamo dunque a *Hicksville*. Seguendo un percorso non strettamente lineare, il plot è imperniato sulla vicenda dello statunitense Leonard Batts, «giornalista e critico per la rivista “Comics World”», il quale si reca in un paesino situato in un angolo remoto della Nuova Zelanda, Hicksville, abitato da gente tranquilla, gentile e soprattutto appassionata di fumetti. Batts va in quell'angolo sperduto di mondo perché esso è il paese d'origine di Dick Burger, famoso e ricchissimo autore di fumetti, celebrata star mondiale, su cui Batts ha appuntato la propria attenzione, dopo avere scritto un libro su un'altra celebrità del settore, Jack Kirby. Ma la sua missione si rivelerà ben più ostica di quanto lui si aspettasse, perché sul posto nessuno vuol parlare di Burger, su cui a quanto pare grava un tenebroso e odioso segreto, relativo alla sua figura di fumettista e al suo passato nella cittadina.

Ne seguirà una complessa concatenazione di eventi, peraltro di sapore quotidiano: incontri con la gente del posto (tutti diffidenti non appena sentono nominare Dick Burger), festicciole, chiacchiere, flashback, fino a quando

Batts scoprirà che i misteri conducono al faro situato sul promontorio della cittadina, governato dal riservatissimo Kupe.



È lui il perno su cui ruotano i misteri, lui l'unica persona in grado di chiarire i vergognosi trascorsi di Burger. E quando Batts guadagnerà la fiducia di Kupe, scoprirà che nel faro è custodita una straordinaria biblioteca di fumetti, comprendente anche opere che non hanno mai visto la luce e risalenti o a famosi fumettisti, che però non sono mai riusciti a pubblicarle perché troppo “serie”, o risalgono perfino a celebri artisti come Dalì, Hemingway e tanti altri, addirittura uno di Picasso e Garcia Lorca... Una fantasmagorica “biblioteca di Babele” quale soltanto un Jorge Luis Borges del fumetto potrebbe immaginare. Il faro è cioè la sede di una biblioteca ideale dei comics, contenente quelle opere che si possono immaginare ma che non sono mai esistite se non nella fantasia di appassionati: gente priva di ogni senso del limite nel fantasticare, di ogni pudore dell'immaginazione. Ed è lì che si è perpetrato il delitto (culturale) di Dick Burger, che peraltro gli ha permesso il decollo verso la fama. Su questa specie di giallo (il cui disvelamento si lascia a chi leggerà il libro) si incentrano le idee che ruotano attorno ai fumetti e al loro ruolo nella società.

Sono, queste, le idee disseminate lungo le oltre 250 pagine della narrazione e che rendono *Hicksville* quel fantastico metafumetto di cui si diceva. Un racconto a fumetti che ha per oggetto i fumetti, che disquisisce sui fumetti,

che cerca di penetrarne l'essenza e di parafrasarne l'importanza culturale e sociale.

Per esempio, parlando di sé stesso, Batts esemplifica non solo il rapporto dell'autore con i comics, ma intrinsecamente anche quello di molti fra i lettori che li amano: «Non mi è mai piaciuto il mare – racconta a un certo momento di sé stesso –. Mi fa morire di paura. Quando ero bambino [...] i fumetti erano la mia scappatoia. Il mio mondo privato, dove la gente era forte e bella e aveva vite appaganti ed eccitanti. Vivevano in posti puliti, lucidi, assolati e confortevoli. / E indossavano stupidi costumi di spandex e usavano un vocabolario da scuola materna. / Certo, ma erano *supereroi*, no?» E in un altro punto insiste: «Non appena ho potuto me ne sono andato. Prima al college, a Toronto e poi presso “Comics World” a L.A., con uno stage. Da allora, ho vissuto lì. Il fumetto è passato dall'essere una fuga dal reale a diventare il mio mondo: convention, interviste, lanci, materiale promozionale, anticipazioni...»



È un amore per il fumetto che permette al protagonista – ma ovviamente, attraverso le sue parole, all'autore – di disseminare lungo i dialoghi del racconto sia teorizzazioni sia caratteristiche. Per esempio, ecco Emil Kópen, il più grande autore di fumetti di Cornucopia: «Perché un fumetto è come una mappa? [...] / sono la stessa cosa: usano il linguaggio nella sua interezza... Non solo parole o immagini. / Ma alcuni non hanno parole / E alcuni non hanno immagini. Quando parliamo, non usiamo sempre tutto il nostro vocabolario. [...] quindi un fumetto è ancora tale, senza immagini? / Forse. È sempre una mappa, perché no? Ho visto mappe fatte interamente di testo». Se questa è un'arditezza teorica, non manca per esempio altrove una fredda e concreta adesione alla realtà materiale: «Descrivi l'industria del fumetto – afferma realisticamente Kuper – come fosse un gruppo di appassionati... Un mucchio di amici che fanno quello che vogliono divertendosi. / Ho parlato del trattamento sleale che Kirby aveva ricevuto dalla Marvel per le sue tavole originali. / Poca roba. Il fumetto è un'attività commerciale. La gente si fot-

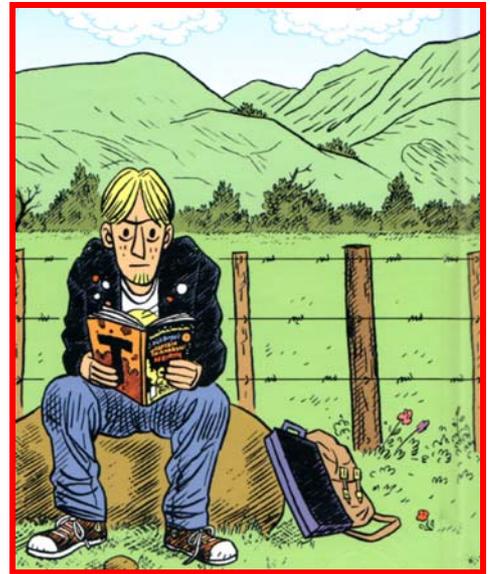
te l'una con l'altra. Sai, gli italiani hanno un proverbio, al riguardo: "Dietro ogni grande fortuna c'è un grande crimine"».



Però *Hicksville* non è una continua trattazione, un saggio. In realtà vi ha ampio spazio il racconto, con i suoi sentimenti, quelli che emergono dai rapporti fra personaggi. E c'è spazio per metafore, per ironie, per un umorismo ora sornione, ora freddo e tagliente, "all'inglese". Un esempio per tutti, uno fra i tanti. Parla Lou Goldman, una vecchia gloria dell'editoria fumettistica: «Cincinnati [...] è una buona amica / mmm. Mi ricorda la mia prima moglie. [...] Sai cosa mi ha detto la sera che mi sono dichiarato? / "Hai fatto brillare le stelle" / Non c'è niente di meglio di un amore meritato. Quando qualcuno riesce a vedere il bene in te, quella è la cosa migliore. / Naturalmente, cinque anni dopo mi lasciò per un rappresentante di scarpe». Dove si vede come vadano strettamente a braccetto ironia, poesia, sarcasmo. Anche di questi aspetti è disseminato *Hicksville*.

Ma senza dubbio è attorno ai fumetti e all'amore per essi che la narrazione continua a ruotare. Un amore che sembra quasi simbolizzato da un curioso personaggio, la signorina Hicks, residente in una casa discosta dal paese e che ospita Leonard Batts, la quale di fumetti ha la casa piena. E comunque, tutti i protagonisti della storia amano i fumetti, rendendo *Hicksville*, a tratti, una Spoon River solare invece che mesta, notturna, plumbea. In certi momenti è un racconto un po' patetico, ora chapliniano, ora poetico. Come quando un personaggio evocato in flashback afferma «Ci sono aspetti di un paesaggio che né la pittura né la poesia possono registrare adeguatamente... la forma originale della Terra, la corretta relazione tra luoghi e cose...». Ora invece è l'amore profetico a fare capolino, come quando Horrocks, l'autore, fa dire a due personaggi, che nella finzione narrativa sono due autori di fumetti degli anni Cinquanta: «Che diavolo stai scrivendo? / Un libro a fumetti, un grande libro... Come un romanzo, sai? *Lungo... Su cose serie... Cose da adulti...* / Un romanzo?! [...] Chi diavolo comprenderà un *romanzo a fumetti*?! / Nessuno, credo... Ma uno di questi giorni lo farò... / Ti dirò, Lou... Da qualche parte nel mondo ci sono persone che amano i fumetti quanto noi, che aspettano persone come me e te per portarli in luoghi dove non sono mai stati». Ciò che è per Horrocks non solo una maniera per parafrasare da parte

sua il viscerale affetto per i fumetti, ma anche al tempo stesso un'elegia e un illuminato ammiccamento per alludere all'intelligenza e all'amore che, come pulsioni, stanno a monte dell'invenzione dei graphic novel. Nell'insieme, *Hicksville* è dunque una lunga storia che finisce per essere anche quasi un'inchiesta su «cosa sono» i fumetti. La risposta? «Oggetto d'amore».



Qui si è parlato di:

Dylan Horrocks, *Hicksville*, Ed. BlackVelvet, Firenze, 2012, 272 pp. in b/n, f.to 17x25, ril., Euro 22,00.