

**Andrea Gagliarducci**

## **Breve iconografia di Nathan Never**

Un eroe dal volto triste: tutto questo è Nathan Never. Non il tipico personaggio “buono”, inserito in un racconto in cui “il bene vince sempre”, con una divisione netta e palpabile tra “bene” e “male”. Perché questo fumetto fa della profondità psicologica la sua forza. Ma non solo. C’è anche un mondo reale, o meglio una realtà presente che si riesce a intravedere tra le pieghe del futuro. Una realtà che non è solo fatta di “happy ends”, ma che invece presenta tanti misteri, punti oscuri, ingiustizie alle quali non ci si può opporre, scandali, cattiveria. E’ come il mondo di oggi, il mondo futuro di Nathan Never. Cambia, magari, solo la skyline delle città, o cambiano i mezzi di trasporto, e sono senz’altro differenti e più evolute armi e tecnologie varie. Eppure, per quanto possano cambiare i rapporti di forza tra gli uomini, tra uomini e macchine, tra uomini e tecnologia, per quanto, alla fine, possa cambiare il modo in cui la società vive, l’uomo resta sempre uguale a sé stesso, non si smentisce mai. C’è forse una connotazione pessimistica in tutto questo? Forse. Tutto sommato c’è un buon grado di realismo. E il realismo non è necessariamente pessimismo. Tanto più che mentre gli uomini continuano a truffare, rubare, ammazzare, imbrogliare, c’è anche chi, tra gli uomini stessi, mette in luce sensibilità insospettite, mette le sue capacità al servizio dell’altro, e lo fa non per lavoro ma per reale interesse.

Per questo Nathan Never è un eroe dal volto triste. La tristezza gli viene da un mondo che non è esattamente quello che vorrebbe lui, un mondo senza ideali, dove lui, idealista e provato dalla vita, fatica a ritrovarsi. E così si appende a tutto ciò che è sentimento, ricordo, amore: la sua musica è fatta di nostalgia e malinconia, un blues al quale si mischia talvolta l’ottimismo sommerso dell’improvvisazione jazz. E nel quale si ritrova qualunque idealista del presente, di oggi. Che, forse, un po’ come Nathan Never, si sente sballottato da un mondo che non percepisce più come reale.

### *Nathan Never: un fumetto tra narrazione e fantascienza*

Veniamo per la prima volta a conoscenza di Nathan Never nel giugno del 1991, quando compare nelle edicole il primo numero della serie: “Agente speciale Alfa”, ma la nascita ufficiale dell’albo a fumetti deve essere considerata l’11 novembre 1989. E’ il giorno in cui, in una riunione a Milano, venne approvato il progetto. Ma gli autori, Medda, Serra e Vigna, cominciarono a lavorare al progetto già dal 1986, dato che la serie sembrava dover uscire in contemporanea con Dylan Dog, altro fumetto di Bonelli. E della scuderia bonelliana, il fumetto mantiene tutte le caratteristiche: dal prezzo di copertina (allora 3.000 lire) alla periodicità (mensile) fino alle caratteristiche della copertina.

E' presentato come un fumetto di fantascienza. La domanda è se però può essere considerato racconto di fantascienza a tutti gli effetti. Perché, pur mantenendo alcune caratteristiche tipiche del racconto di Science Fiction, Nathan Never ha delle peculiarità tutte sue. Isac Asimov aveva definito la fantascienza come “una letteratura che tratta della risposta ai cambiamenti a livello di scienza e tecnologia”. Rosalie Moore l’ha invece definita come “qualsiasi fiction basata sull’esplorazione o sull’applicazione di una qualsiasi scienza esistente o immaginabile, o sull’extrapolazione delle stesse”.

In Nathan Never c’è anche questo, è vero. Ma non è la tecnologia ad essere preponderante. In primo piano nelle storie sono sempre le persone. L’attenzione è sull’uomo, non sul robot. E’ l’uomo che “fa” la tecnologia, che decide se usarla a fin di bene o a fin di male. Quindi l’attenzione è sì verso “la risposta ai cambiamenti a livello di scienza e tecnologia”. Ma, di più, c’è l’attenzione al cambiamento dell’uomo nella società. Naturale che la società sia diversa perché di un grado tecnologico superiore. L’attenzione, però, non è alla società come massa indistinta. C’è l’uomo, che insieme ad altri uomini dà vita alla società.

Ecco, allora, che volendo definire come fantascienza i racconti di Nathan Never, ci viene più facile assimilarli alla definizione di John Campbell: “La letteratura della speculazione su quali cambiamenti possono avvenire, e quali cambiamenti rappresenteranno dei miglioramenti, quali saranno distruttivi e quali semplicemente inutili”.

### ***Nathan Never: storia del suo mondo***

Giusta la definizione di Campbell, perché il mondo di Nathan Never è tale proprio in base a dei cambiamenti, non tecnologici, ma creati da un uso errato della tecnologia. Per uso errato intendiamo qui un errore di calcolo (le intenzioni erano buone) che hanno portato alla catastrofe.

Nathan Never nascerà infatti a Gadalas nel 2135, quindi le sue avventure si svolgono circa un secolo e mezzo avanti nel nostro futuro. Ma il mondo di Nathan è stato sconvolto da una immane catastrofe. Stroncata da una crisi energetica senza precedenti, la Terra si trova sull’orlo del tracollo definitivo. L’ultima speranza è affidata a un progetto ambizioso e pericoloso: inviare una testata nucleare al centro della Terra, in maniera tale che il nucleo riprenda la sua attività magnetica. Il progetto è portato a compimento nel 2024: un missile compie la detonazione nel suo nucleo, e inizialmente l’esperimento sembra avere esito positivo. Ma non è così: il nucleo della terra sprigiona nubi radioattive, creando catastrofi e scompensi ecologici in tutta la terra. Le nubi radioattive coprono il sole per dieci giorni, dando così luogo ai “Dieci giorni del buio”.

La terra non è più la stessa. Gli spazi abitabili per l’uomo sono molto ridotti. Si punta lo sguardo al cielo. Un gruppo di terrestri fonda una colonia su Marte, della quale si scoprirà l’esistenza solo anni dopo. Si costruiscono stazioni orbitanti, che producono il 70% dell’energia necessa-

ria alla Terra, ma la cui insofferenza nei confronti della madre patria porterà a un'altra catastrofica guerra per l'indipendenza.

Si aggiungono anche cambiamenti sociali di vaste proporzioni: Papa Gregorio XIII, seguendo una particolare datazione in uso nel suo paese, decide di riportare il calendario al 1946, 78 anni prima, in modo che i terrestri possano ricostruirsi psicologicamente una nuova verginità emotiva dopo la grande catastrofe. Una serie di decreti sull'automazione, il Dottor Sung nel 2051 inizia il progetto C3, una serie di robot dalle nuove e sorprendenti capacità intellettive. Il McIntosh Act formalizzerà poi il passaggio in formato elettronico di tutti gli archivi cartacei: i libri diventeranno così solo oggetti di collezione per nostalgici. Infine, nel 2048 il Callaghan Act ufficializza le agenzie private di sicurezza e sorveglianza, che, se assunte dai cittadini, possono svolgere indagini parallele al posto delle forze di polizia.

### *La storia di Nathan Never*

E' proprio in una di queste agenzie che lavora Nathan Never, più costretto dagli eventi che dalla sua volontà.

Appena divenuto maggiorenne, Nathan si arruola nella fanteria dello Spazio, e lì conosce Laura Loring, che diventerà sua moglie. Al termine del servizio regolare, Nathan torna sulla Terra e si arruola in polizia. L'anno dopo Laura dà alla luce sua figlia Ann. Nathan però è ossessionato dal suo lavoro di poliziotto: vi si dedica continuamente, si ritiene il migliore del suo gruppo e per questo diventa scontroso ed egoista. La sua vita familiare comincia a scricchiolare, e Nathan trova consolazione tra le braccia del procuratore distrettuale Sarah McBain.

Tornato a casa da un incontro con la sua amante, Nathan trova la casa distrutta dal supercriminale Ned Mace, che lui ha assicurato alla giustizia anni prima. La vendetta di Mace è terribile: massacra Laura e rapisce sua figlia Ann. Distrutto, Nathan si rifugia in una stazione orbitante: lì diventa maestro Shaolin e apprende l'arte marziale del Jet Kone Doo. Lì, qualche anno dopo, lo raggiunge Reiser, il capo dell'agenzia Alfa: li comunica il ritrovamento della figlia, che però è psicologicamente distrutta e deve essere ricoverata in una costosa clinica psichiatrica. Reiser offre a Nathan di lavorare nell'agenzia per poter pagare la clinica per la figlia. Nathan accetta la proposta.

Ma l'uomo che torna sulla Terra non è più quello di un tempo. Malinconico, triste, solitario, il nuovo Nathan ha perso ogni carattere egocentrico e sogni di gloria. Ora si ritrova solo con la sua passione per i libri e per i dischi vecchi. E' un eroe dal volto triste.

### *Il mondo di Nathan Never: una ricostruzione possibile*

L'immagine del futuro che ci viene dal fumetto è ispirata ai contorni cupi del film "Blade Runner". Sconvolto nella geografia, nelle istituzio-

ni, nella tecnologia e nella società, la Terra del futuro è divisa in tre federazioni continentali (Europa, Asia, America del Nord) riunite nella OST (Organizzazione degli Stati Terrestri). Le tre federazioni sono assolutamente non belligeranti tra loro. America del Sud e Africa sono più che altro divisi in piccoli staterelli, governati da corrotte dittature o in mano al potere di potenti lobby internazionali. Molte zone del mondo non sono più abitabili. Ci sono molte stazioni orbitanti, una colonia su Marte e una base prigione sulla luna, mentre le attività minerarie sono molto sviluppate sugli asteroidi.

Nathan vive nella enorme megalopoli sulla costa orientale dell'America del Nord, che comprende New York, Washington, Chicago, Toronto e Boston. Una città che si sviluppa su sette livelli sovrapposti: al livello più basso, condannati a non vedere mai la luce del sole, i reietti, i rifiuti della società. In quello più alto i privilegiati, i ricchi. E' un mondo violento. La nascita delle agenzie, con il Callaghan Act, serve proprio a cercare di porre un freno alla violenza e alla corruzione.

Tutto sommato, è un'immagine molto realistica. Sembra quasi di ripercorrere in chiave futuristica le impressioni della società odierna, dove i poveri sono abbandonati nelle favelas, al di fuori della società civilizzata, dove non vedono mai la luce, ovvero dove non hanno quasi mai possibilità di riscattarsi. E rispecchia la nostra società anche per la particolare attenzione all'altro: a fianco degli umani, a fianco dei robot, ci sono i mutati, esseri creati in laboratorio tramite esperimenti genetici per svolgere i lavori più umili. Riguardo loro c'è sulla Terra un annoso dibattito: considerarli come esseri umani o privarli di ogni diritto?

### *L'etica del mondo futuro*

Insomma, i problemi del mondo futuro sono quasi sempre problemi di carattere etico. Problemi che vengono non solo dalle nuove tecnologie, ma anche da un'altra serie di fattori sociali: prima fra tutte, la concentrazione di così tante persone in un solo luogo. E poi, la dilatazione spazio-temporale della Città, che è infinita e che non può essere percorsa tutta nemmeno con il pensiero.

Ecco, dunque, che in un mondo così disperso e allo stesso tempo così raccolto, la lotta per il potere diventa incredibilmente radicata. Così come la piccola criminalità ha modo di proliferare, dove la vastità del territorio non permette il controllo.

In questo mondo così vasto, diventa anche difficile accorgersi dell'Altro, o rendersi conto del tempo che scorre. Perché, in realtà, di Altri ce ne sono ben troppi, e troppe cose sarebbero da guardare, mentre gli occhi, bombardati dalle miriade di cose della città, si chiudono in una ostinata cecità. Sopravvivere è la parola d'ordine della massa più reietta. Sopraffare è la parola d'ordine di chi ha il potere e ne vuole avere sempre di più. Vivi e lascia vivere è la parola d'ordine di quanti si situano nel

mezzo e cercano di non calpestare e non essere calpestati. Individui anonimi, che passano nella vita di ciascuno senza lasciare un segno.

Così tante persone in un luogo così immenso fanno anche perdere il diritto a quei famosi “quindici minuti di celebrità” che, diceva Andy Warhol, non si negano a nessuno. Restano in pochi, ormai, ad ottenere la dignità di comparire in un racconto.

Le agenzie speciali, allora, nascono per combattere la criminalità, per dare aiuto a persone delle quali difficilmente ci si sarebbe accorti. Ma vivono in un paradosso: sono private, e sono pagate da chi si rivolge a loro. Mantenere una squadra di agenti speciali costa, e costa molto. E quindi vi si possono rivolgere solamente persone benestanti, persone che possono pagare. Come nel moderno sistema americano solo chi ha un buon avvocato può sperare di cavarsela, così nel cinico sistema del futuro solo chi ha un gruzzolo da parte può sperare in indagini che non siano quelle superficiali della corrotta polizia.

Le indagini sono il nodo centrale dell'intreccio di ogni racconto di Nathan Never. Da un punto di vista iconografico (la potremmo chiamare “Iconografia della realtà”) si gioca sempre su due poli contrapposti: l'immagine della realtà come appare e l'immagine della realtà come è. Il percorso che fanno gli agenti Alfa con le loro indagini è proprio un percorso dall'apparire all'essere. Le cose non sono però così semplici.

Prima di tutto, spesso conviene che la realtà appaia in un determinato modo. Spesso si sa, si sente cosa è veramente successo, ma non ci sono prove e non si può fare niente. La realtà resta quello che appare, perché quello che appare può essere provato e quello che è invece non ha documenti. E, in un mondo futuro in cui la tecnologia è estremamente più sviluppata, i documenti possono essere creati in maniera tale che il falso sembri davvero un originale. Sono armi contro le quali si combatte con la tecnologia, l'intelligenza, il cuore.

Nathan Never ha cuore. Parla con le persone, le conosce, cerca di comprenderne la psicologia. Dove tutto è macchina, cinismo e corruzione, lui cerca qualcosa che non tutti vedono. E per questo può perdere. Un aspetto del suo volto triste.

Poi, perché spesso chi si ritrova vicino a Nathan Never e ne condivide la ricerca di un mondo più vero, lo fa attraverso scelte sbagliate: uccide, fa egli stesso violenza, secondo un atto di ribellione al mondo che sfocia nella violenza. Ma Nathan Never non è violento, vuole rimanere nella legalità e ne esce solo per fare ciò che ritiene “la cosa giusta” (ma sono solo piccoli strappi alla regola). E perde i suoi amici, le persone con cui aveva condiviso gli ideali. Un altro aspetto del suo volto triste.

Ancora, perché spesso la verità si conosce, ma è in mano a qualche gruppo di potere, che ci gioca per dare un'immagine di sé e della realtà più consona ai suoi scopi. E, dato che si tratta di gruppi di potere e spesso non si trovano prove contro di loro (perché le prove ce le hanno già loro), Nathan può solo rassegnarsi a perdere di nuovo. Ancora il volto triste.

Ma seppure le cose finiscono bene, c'è sempre la consapevolezza che è solo una goccia di colore diverso nel mare, e che difficilmente tutto cambierà in meglio. Oppure, le cose sono finite bene, ma ad un prezzo troppo alto. Si perde lo stesso. E un'altra volta si torna a casa con il volto triste.

Sembra un'immagine decisamente pessimistica del futuro. Senonché resta nelle piccole cose quel po' di ottimismo, di voglia di andare avanti, che fa continuare a vivere: idealista, Nathan Never lo trova nelle sue piccole lotte senza sbocco, nello spazio di un volto, direbbe Levinas, che lui aiuta, nel dialogo e nell'ascolto degli altri, nel lavoro. Mentre trova la tristezza soprattutto nella sua malinconia, in sé stesso, dannatamente solo perché diverso, ma allo stesso tempo diversamente felice.

In questo si ritrova l'uomo dei nostri giorni, ma anche quello di ieri. L'etica del futuro è sostanzialmente identica a quella di oggi: accettare o assimilare? Integrare o annullare? Vincere ad ogni costo oppure perdere con una vittoria morale in tasca? E' l'eterno dilemma dell'uomo.

### *L'etica della scienza e attenzione per l'altro*

L'eterna divisione sull'altro nel futuro di Nathan Never si rispecchia anche nella scienza. Una scienza avanzatissima, dove l'ingegneria genetica ha raggiunto l'utopico traguardo di poter creare esseri viventi e dove i robot hanno delle caratteristiche (anche caratteriali) del tutto umane.

E qui viene un altro dilemma: i mutati sono da considerare persone? E' l'eterno conflitto tra immagine e identità. Per immagine, per eredità culturale, il mutato non ha storia, perché una creazione dell'uomo. Ma una volta creato, vive di vita e sentimenti propri. E vive come gli uomini. Perché dunque, si chiedono alcuni, non deve avere gli stessi diritti degli umani?

Altri, invece, li vedono come prodotti di laboratorio, senza un'eredità storica. Perché dunque dovrebbero avere gli stessi diritti degli umani?

Facile capire da che parte sta Nathan Never. Facile capire anche dove ci porta il fumetto. Purtroppo, però, resta sempre viva la discriminazione. La discriminazione di chi ha paura, di chi vede il proprio io minacciato, la propria identità di umani messa alla pari con quella di altri. Ricoeur parla di un "io fragile", un io che non vuole consegnare la sua storia alla collettività. Ed è proprio quello che succede con i mutati. Ecco, allora, che la scienza porta al dilemma dell'integrazione. Che, alla base, presenta un problema ancora più grande, di carattere bioetico: è stato giusto creare questi individui in laboratorio?

Le problematiche bioetiche odierne sembrano però già superate: la scienza, in questi casi, ha preso il sopravvento, complice anche la necessità di sopravvivenza degli esseri umani. Ma un mondo dove la scienza prende il sopravvento è un mondo ancora più cinico, dove le immagini non sono più guardate e le parole non sono più ascoltate. Il pregiudizio resta sempre in agguato.

### *Il mondo futuro tra lobby e media*

Il pregiudizio però viene anche alimentato. Alimentato dalle lobby di potenti, dalle sette religiose che a volte hanno assunto un potere enorme. Ma soprattutto dai media. I media che ormai sono costituiti soprattutto da immagini, visto che la Tv ha ormai preso il posto dei libri, e che gli stessi libri sono tavole elettroniche dove l'ipertesto è pressoché ininterrotto. Ma dietro questa illusione di poter vedere si instaurano gli agguati della parzialità della narrazione per immagini: si vede solo quello che la telecamera fa vedere, si interpreta solo quello che il giornalista fa interpretare. Il mondo di Nathan Never sembra popolato da una massa acritica, dove in pochi hanno il coraggio delle loro idee, in pochi vedono al di là delle immagini. E dove le immagini possono essere manipolate, nascoste, possono riprodurre oggetti reali (l'ologramma è una realtà), far vedere concretamente cose che non sarebbe mai possibile vedere. Dove è allora la realtà? La realtà è nello spirito critico, nella ricerca, nel non allineamento. Ma è una realtà scomoda, che in pochi vogliono vedere.

### *Il culto del passato*

Nathan Never sfugge da questa realtà, o perlomeno ci prova. Ci prova guardando indietro, al passato. Il passato che coltiva con un culto quasi maniacale del libro, che il MacIntosh act ha ridotto al rango di oggetto di antiquariato, con la collezione di Vhs. Talvolta Nathan Never non si accontenta dei cibi liofilizzati del supermercato, e cucina. C'è qualcosa di vero nella sua stanza, qualche nota di calore che il mondo esterno non sembra voler sprigionare.

Viene proprio dal profumo dei libri la sua attenzione per l'altro? Forse, leggere un libro significa molto di più dell'appropriarsi del contenuto. Significa sentirne l'odore, conoscerlo al tatto, gustarlo. Un rapporto con un oggetto altro che lo schermo non dà. E forse Nathan Never proprio per questo è in grado di vedere il volto dell'altro.

### *Il volto di Nathan*

Il volto, si sa, può dire moltissimo. E, in un racconto a fumetti, il volto è probabilmente la cosa più importante. Il fumetto, infatti, è un medium narrativo del tutto particolare. A volte, in semiotica, si cerca di analizzarlo secondo i classici canoni della narrativa e della poetica. Come spiega Barbieri (in un saggio contenuto in [www.horizons.it](http://www.horizons.it)) la cosa non è fattibile. In particolare se ci si riferisce alla categorizzazione del ritmo narrativo che fa Genette in *Figure III*. Perché l'azione di un fumetto può essere dilatata in due o tre vignette per quanto velocissima, o può essere sottintesa con un passaggio pindarico per quanto può essere estesa. Un po' come la metafora delle rotative in un film di Charlie Chaplin, come spiega Daniel Pennac in ecco la storia. Dunque, il fumetto si avvicina molto

al testo cinematografico per caratteristiche. Ma anche in quel caso, si devono fare le dovute differenze. Prima di tutto, la caratterizzazione iconografica del volto: nel racconto cinematografico, il volto resta sempre il medesimo. Utilizzando la categoria di Hjelmslev, sul piano dell'espressione mantiene i limiti che sono propri del volto umano e dipendono in particolare dall'abilità dell'attore, e il contenuto è limitato dalle caratteristiche espressive del volto e dalla possibilità del sonoro. Il fumetto, invece, non ha sonoro. Però, in più, può raggiungere una espressività del volto impressionante, anche attraverso espedienti stilistici, come ad esempio il ricorso a *cliché* narrativi, oppure a una determinata simbologia propria del fumetto stesso. Per questo motivo, il volto assume una straordinaria importanza per la caratterizzazione del personaggio. Non voglio, con questo, sminuire il ruolo che il volto può avere in una rappresentazione cinematografica, o che la descrizione di un volto possa avere in un testo letterario. Semplicemente, ritengo molto sbilanciato sul piano dell'espressione (e quindi più stimolante per la comprensione) le caratteristiche del volto di un fumetto.

Delineate le caratteristiche di Nathan Never, resta da vedere come la sua tristezza, malinconia, il suo essere un uomo ancorato al passato, si riflettano sul suo volto, e più in generale sul suo aspetto fisico. Prima di tutto, Nathan ha i capelli bianchi. Nel fumetto si spiega che non li ha avuti sempre di quel colore. Prima, vale a dire prima della tragedia che ha colpito la moglie e la figlia, aveva i capelli di un bel nero fulvo. E' stato lo stress, la tensione, la rabbia accumulata in quei tragici giorni a fargli venire i capelli bianchi. Ecco, allora, che un particolare sta già a significare tante cose: il passato, in Nathan, non ritorna. Il passato continua a vivere con lui. E anche nei suoi momenti di serenità, nel momento in cui si guarda allo specchio, deve comunque fare i conti con il suo passato.

Gli occhi di Nathan Never sono un altro elemento importante: non sono grandi, o perlomeno non lo sembrano. Né lo possono sembrare: Nathan ha spesso lo sguardo chiuso, triste. Non cammina con gli occhi bassi, ma neanche tiene gli occhi troppo aperti. Non ha la curiosità ottimistica di vedere continuamente il mondo, perché del mondo ha già visto troppo, e ciò che ha visto non gli piace. Gli occhi danno allora un altro dato della sua personalità, se vogliamo di tipo biografico: è un uomo maturo, un uomo che non ha più la curiosità del mondo, ma ha solo la voglia di fuggire da quel mondo ogni volta che è possibile

Infine, la bocca. E' la bocca il vero contrappeso degli occhi nel fumetto di Nathan. Gli occhi, per quanto piccoli, sembrano illuminarsi quando accenna un sorriso. Eppure spesso il suo sorriso è ironico, sarcastico, appena accennato, spento. Ma in ogni caso talvolta c'è. E poi, con la bocca si parla. Ma anche quando parla, sembra parlare a mezza voce. Odia i discorsi inutili, le frasi di circostanza, vi si adegua solo per rispetto all'etichetta.

## *I dialoghi*

Anche i dialoghi servono per caratterizzare il personaggio. Si passa così da un discorso estetico a un discorso di tipo narrativo. Ma fino a un certo punto. Perché nel fumetto anche il dialogo ha un suo valore estetico, un codice grafico che deve essere rispettato. Ad esempio, i ballon tratteggiati rappresentano un discorso fatto sotto voce, i ballon a nuvoletta sono lì a definire un pensiero, i caratteri più piccoli o più grossi aiutano a definire il tono della voce. Nathan Never, almeno nelle prime storie, utilizza anche un altro tipo di caratterizzazione stilistica dei dialoghi.

Si è già detto che il personaggio è taciturno e introverso. Tutto il contrario di un altro personaggio bonelliano, Martin Mystere, che invece è particolarmente logorroico. Martin Mystere annota su un diario al computer le sue avventure ogni volta che sono terminate. Anche Nathan Never ha un diario, il diario dei suoi pensieri. Come in un flusso di coscienza, quando si arriva a un certo punto della storia, quando Nathan riflette, vuole tirare le fila del discorso, ecco che la didascalia cambia di carattere. La scena è descritta dal pensiero di Nathan. Certo, si tratta di una riflessione che ha fatto dopo. “Arriviamo in ritardo, ma nessuno ce lo fa notare” (Bauhaus Killer, Nathan Never n. 54). Però la sua riflessione *ex post* serve a capire il presente. E a comprenderlo da un punto di vista interno al racconto.

E' un altro indizio che fa capire come l'attenzione del fumetto sia più all'uomo che non alla tecnologia, come sembrerebbe dover essere in un racconto di fantascienza. La caratterizzazione psicologica passa anche da questi espedienti narrativi, che rendono anche il fumetto peculiare, distinguibile da qualunque altro tipo di lavoro.

## *Il fumetto come conseguenza di una richiesta sociale?*

In *Apocalittici e integrati*, Umberto Eco avanza l'ipotesi che il fumetto, lungi dall'essere solo un prodotto di tipo letterario, sia anche la risposta alla società di massa, e si instauri quindi in regole di mercato piuttosto precise che ne decretano o meno il successo. Cerchiamo di capire se lo stesso discorso può essere fatto su Nathan Never.

Innanzitutto, il fumetto si colloca sul mercato con una prima peculiarità: fa parte della scuderia Bonelli. Vale a dire che è un fumetto italiano, di una casa di lunga tradizione dalla quale sono usciti fumetti di grande successo, come *Tex*, *Martin Mystere*, *Zagor*. Insomma, un certificato di garanzia. Essere della Bonelli significa inserirsi già in una nicchia di mercato ben consolidata, e nel lavorare con una periodicità di pubblicazione che ogni fumetto della scuderia ricalca: storie mensili, a volte divise in più episodi, pubblicazione una volta all'anno dei giganti, ovvero di racconti di più ampio respiro (quasi veri e propri romanzi a fumetti) e special, albi più lunghi di quelli normali. Inoltre, la pubblicazione di un almanacco ogni anno: una storia completa, più tutte le pubblicazioni

(film, libri) che riguardano il mondo del protagonista, nel caso di Nathan Never l'*Almanacco della fantascienza*.

Il fatto che il tema sia fantascientifico è un'altra risposta al mercato (e, dato che il fumetto è stato concepito nel 1986, dimostra anche come il mercato sia in un certo qual modo anticipato dalle varie ditte, che poi decidono quando il momento è il più opportuno alla pubblicazione). Il 1989, quando il progetto fu approvato in sezione marketing, fu un anno cruciale nella storia, che ha visto la caduta del muro di Berlino e i moti di piazza Tiananmen a Pechino. Finiva il periodo delle "guerre stellari", eppure le crisi di coscienza spesso facevano guardare al cielo, alla fantasia. La fantascienza è un genere che non muore mai. Specie in periodi, come quello, in cui rimanevano le domande sul futuro dell'umanità: c'era speranza, per la caduta del muro, ma anche timore, per la presa di coscienza degli studenti di Pechino. Dove si arriverà?

Nathan Never non è, però, solo un fumetto di fantascienza. Seppur nel primo albo ("Agente speciale Alfa") si noti un certo cedimento verso i *cliché* della letteratura fantascientifica, mano a mano il fumetto si propone anche come una riflessione sull'uomo. E non solo su come l'uomo abbia mal usato la scienza, ma anche su come la cattiveria degli uomini resta tale, su come la sensibilità spesso è messa da parte e su come sono pochi quelli che ormai prendono una presa di coscienza ideologica. Nathan Never è un idealista, in un mondo dove gli idealismi sembrano crollare. E poi, Nathan Never perde, non è un vincente, e per questo è un uomo come tutti.

Da una parte, dunque, il fumetto strizza l'occhio alla classica letteratura che vede l'eroe buono contrapporsi al malvagio. Dall'altra, strizza l'occhio al lettore, lo fa sentire dentro il personaggio, non un supereroe, ma un uomo come tanti.

C'è poi un altro elemento importante: la tecnologia non ha la preponderanza. La visione del futuro, già nel 1989, va ridimensionandosi. Se nel 1985 la saga di "Ritorno al futuro" dava un'immagine fantascientifica del futuro, il mondo di Nathan Never sembra in questo più normale: i computer ci sono, sono solo più potenti; si va nello spazio con facilità, ma i viaggi interstellari non sono la norma. Unica deroga a una fantascienza classica è la città su più livelli, che ricorda "Blade Runner" e dà una nota di pessimismo. E', insomma, un futuro più umano. Perché in quei tempi c'è un diffuso scetticismo: le riviste di computer dell'epoca, ad esempio, definivano come "fantastiche" le ipotesi che in breve tempo gli hard disk avrebbero raggiunto capacità enormi. Furono smentite dal grande boom dei microprocessori sempre più veloci. C'è dunque una certa cautela nel vedere il futuro, che si allinea con lo scetticismo di quei tempi.

Insomma, il fumetto davvero dà un occhio al mercato, come è naturale, d'altronde, per una casa editrice. Ma allo stesso tempo, credo che il processo di creazione del personaggio sia avvenuta in maniera del tutto inconsapevole.

Mi spiego: gli autori, quando hanno cominciato a lavorare al progetto, non hanno fatto una vera e propria ricerca di mercato (quella, sicuramente, è stata fatta dalla Bonelli dopo). Hanno semplicemente delineato un personaggio, volevano dare un contributo diverso alla letteratura di fantascienza. Ovvio che, nel farlo, siano stati influenzati dai loro tempi. Perché gli autori non vivono in un limbo sospeso, ma sono in costante contatto con la realtà quotidiana. E', la mia, una strenua difesa della fantasia dell'autore. L'autore che ha più successo è quello che, sospendendo la realtà (come dice Ricoeur) con il suo racconto, della realtà ne riesce a comprendere il mutamento meglio di altri, ne riesce a cogliere quel nodo cruciale.

Si tratta di un'operazione che potremmo definire di "marketing fantastico", che viene prima di qualunque altro aspetto pubblicitario. Serve a dare una prima immagine del fumetto. E, da un punto di vista di marketing, gli stessi estensori dei copy (le presentazioni pubblicitarie del fumetto) devono coglierne la diversità, devono capire cosa l'autore ha creato per presentarlo. Insomma, sul mercato, il fumetto si colloca come un'immagine di un'immagine di un'immagine. Tre piani semiotici dunque: l'immagine della storia, l'immagine che l'autore dà del mondo che ha creato, l'immagine che la presentazione (dalla copertina andando via via a scendere alle ricerche di mercato) del fumetto dà a un potenziale acquirente.

Nel caso di Nathan Never, si è trattato di un esperimento riuscito, dato che il fumetto ha raggiunto subito una vasta tiratura. E inoltre, la psicologia dei personaggi si è evoluta con il tempo, andando al passo con le mutazioni del "mondo reale". Così come si evolve la psicologia di tutti i personaggi dei fumetti.

C'è da notare che in questo caso (come in tutti i fumetti di Bonelli) l'iteratività della storia cede un po' alla continuità: Nathan Never cambia a seconda delle sue esperienze, ricorda avvenimenti passati, vi si riferisce in continuazione. Invecchia, insomma, anche se fisicamente resta sempre lo stesso (a differenza di Martin Mystere, che ormai ha sessant'anni suonati). Non è un caso che in Nathan Never non si dica mai l'età dei personaggi.

Il successo di un fumetto, dunque, è decretato da una serie di fattori, che vanno dal grado di fiducia accordato dalla casa di pubblicazione fino alla risposta del fumetto alle richieste del mercato. Ma l'artista, come la vedo io, non si piega necessariamente del tutto al mercato.