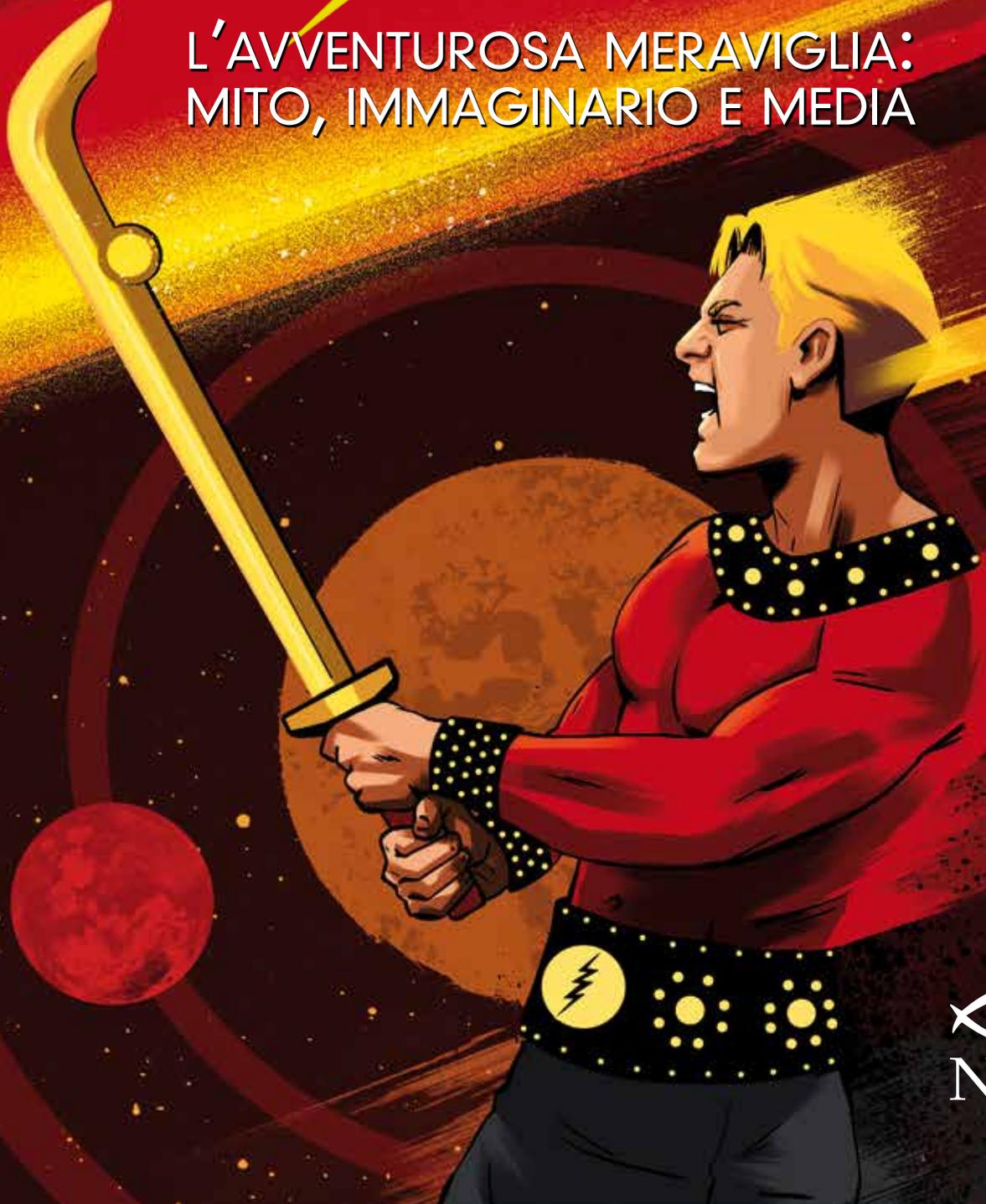


a cura di Mario Tirino

FLASH GORDON

L'AVVENTUROSA MERAVIGLIA:
MITO, IMMAGINARIO E MEDIA




NPE

FLASH GORDON.

L'avventurosa meraviglia: mito, immaginario e media

a cura di Mario Tirino

Si ringraziano, per aver collaborato alla realizzazione del volume:

Gino Frezza

Marcello Napoli

Stefano Cristante

Daniele Barbieri

Emiliano Chirchiano

Leonardo Cantone

Lorenzo Di Paola

Adolfo Fattori

Ivan Pintor Iranzo

Francisco Saez de Adana

Alfonso Amendola

© 2019 dell'Autore dei testi

© 2019 Edizioni NPE per questa edizione

© Degli aventi diritto per le altre immagini

Collana: L'Arte delle Nuvole, 30

Direttore editoriale: Nicola Pesce

Ordini e informazioni: info@edizioninpe.it

Caporedattore ed Ufficio Stampa: Stefano Romanini – ufficiostampa@edizioninpe.it

Coordinamento editoriale: Valeria Morelli

Copertina e quarta di copertina: Nino Cammarata

Stampato presso

Rotomail Italia S.p.A. – Vignate (MI)

nel mese di giugno 2019

Edizioni NPE – Nicola Pesce Editore

è un marchio in esclusiva di Solone srl

Via Aversana, 8 – 84025 Eboli (SA)

edizioninpe.it

facebook.com/EdizioniNPE

instagram.com/EdizioniNPE

twitter.com/EdizioniNPE

#edizioninpe

Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta o trasmessa in qualsiasi modo senza preventiva autorizzazione scritta da parte di Solone srl. Fanno eccezione piccoli estratti a corredo di articoli e recensioni.

L'Editore si dichiara disponibile a riconoscere eventuali diritti relativi ad immagini di cui non fosse stato possibile rintracciare i titolari.

Flash Gordon

L'avventurosa meraviglia:
mito, immaginario e media

a cura di Mario Tirino



SOON AFTER FLASH'S ROCKET TAKES OFF ON THE HAZARDOUS FLIGHT TO THE RADIUM MINES OF MONGO, DALE REVEALS HERSELF AS A STOWAWAY. FLASH HOLDS HER CLOSE TO HIM: "YOU SHOULDN'T HAVE DONE THIS, DARLING--BUT, THANK HEAVEN, YOU DID!"

"THANK HEAVEN--
AND DR. ZARKOV!"
DALE WHISPERS.



Prefazione.

Il raggio del mito

di Gino Frezza

Flash Gordon di Alex Raymond è una delle opere fondamentali della produzione dei fumetti nel corso del Novecento ma è anche una saga visivo-narrativa che, già nei film seriali degli anni Trenta e Quaranta, ispirati e tratti dalle tavole di Raymond e interpretati da Buster Crabbe, dimostra come la macchina dell'immaginario audiovisivo transmediale sia a pieno regime e come, grazie a essa, si cementi una ricca fantasmagoria in cui mito, simboli culturali e *spirito del tempo* sanno ben nutrire la fantasia (ovvero le tendenze identitarie, profonde) di milioni di lettori e spettatori (l'analisi di questa intrinseca transmedialità del fumetto di Raymond è ben sviluppata nel saggio del curatore di questo libro, Mario Tirino).

Flash Gordon è, altresì, un'opera che incide sul suo tempo presente (quei dieci, decisivi, anni che vanno dal 1934 al 1944, sia per gli Stati Uniti che per l'Europa) lasciando memorie vivide che intaccano la cultura di adolescenti e giovani che, nei decenni dopo, diverranno scrittori, pensatori, creatori di film, fumetti e cicli narrativi. Dunque è, persino, a suo modo, una testimonianza di come i comics (quando raggiungono il livello e l'altezza espressiva a cui perviene un artista come Raymond) possano e sappiano penetrare al di là della mera superficie delle tavole colorate su quotidiani o su albi periodici, depositando segni che restano e si proiettano fra varie generazioni, fra tempo storico e tempo mediologico, fra epoca vissuta ed epoca ricostruita (a posteriori, come accade in questo libro).

E tutto ciò in profondità, proprio grazie ai comics (lo scritto di Alfonso Amendola rileva come già dagli anni Trenta i fumetti, specialmente quelli di Alex Raymond e soprattutto *Flash Gordon*, da forma di comunicazione popolare siano poi in grado di cogliere ed esprimere istanze culturali che trapassano nei vari media e nella ricerca artistica innovativa del Novecento).

Il libro che il lettore tiene fra le mani è un dovuto omaggio, articolato a più voci, su questo capitale fumetto occidentale; gli aspetti trattati dai diversi autori sono differenti e tutti rilevanti, anche se girano attorno alla questione della singolarità che le tavole disegnate da Raymond (scritte con la collaborazione di uno sceneggiatore, Don Moore) affermano sia in termini di qualità visiva dell'immagine sequenziale, sia costituendo un mito poliedrico e multiforme, quasi sempre di non semplice decifrazione (dunque *Flash Gordon* è, tuttora, un cristallo di segni e di significati dai lati ancora non completamente esplorati).

Tutti gli autori dei saggi fanno il paragone tra il fumetto di Raymond e saghe e racconti di fumetti coevi, con particolare riferimento alle strisce e tavole di *Buck Rogers* e *Brick Bradford*.

Il confronto è visivamente (a ragione, sia ben chiaro) a favore dell'opera di Raymond, ma a mio avviso esso ha soltanto una ragione storiografica, e non invece una pertinenza culturologica, e tampoco non ha ragioni di tipo estetico o di valore. C'è senza dubbio un motivo storiografico: *Flash Gordon* nasce produttivamente e creativamente dalla concorrenza che i quotidiani statunitensi e i *syndicates* (le agenzie di produzione di strisce e tavole domenicali) intensificano in un mercato della comunicazione a stampa molto vivo e dalle tirature straordinarie, nella certezza di un seguito di pubblico praticamente stabile, sicuro e dai grandi numeri (tutto il contrario dell'epoca odierna, dove la lettura dei quotidiani a stampa è in verticale crisi quantitativa e dove – paradossalmente – alcune testate sopravvivono proprio catturando l'attenzione dei lettori con la ristampa di fumetti di forte appeal nati nel lontano o recente passato, a costi decisamente bassi).

Ecco spiegato il senso storiografico del confronto, ma a parte qualche elemento narrativo del tutto esterno (si tratta di cicli eroici in tutti e tre i casi), le finalità narrative, l'impianto avventuroso, la costruzione dei personaggi, gli ambienti attraversati dai tre eroi, e i ritmi mitologici innescati dalla dimensione psico-sociale dei tre *characters*, restano assolutamente differenti, seguendo logiche profonde altrettanto legittime al proprio interno, senza alcuna sottrazione di valore per ciascuna delle tre saghe.

Basti pensare a come *Buck Rogers* mostri una decisa marcatura ironica degli intrecci e dei disegni (lo nota in questo libro, sia pure *en passant*, il saggio di Cristante), mentre *Brick Bradford* esalta la campitura straordinaria dei territori e delle culture visitate da quest'eroe biondo (con l'eccezionalità dell'episodio *Il viaggio nella moneta* secondo la vulgata della fisica atomica dell'epoca) ma, d'altro canto, mostrando una segnatura vivamente autoriflessiva dei rapporti sottesi fra avventura, conoscenza e mortalità dell'eroe.

Flash Gordon invece colpisce per la sua straordinaria capacità di cambiare repentinamente scenari meravigliosi e catapultare l'eroe in mille peripezie ma sempre con una verosimiglianza e un glamour scenografico che rimandano a modelli artistici e spettacolari antichi e moderni (dal Rinascimento a Hollywood, dalla letteratura cavalleresca alla pittura ottocentesca alle avanguardie del colore alla moda di primo Novecento – vi si soffermano gli scritti di Barbieri e di Napoli). Per tutte queste ragioni – ribadisco – il confronto fra questi tre importanti fumetti deve indicare soltanto una diversa gradazione dell'interesse attuale che essi mantengono; il paragone serve, sostanzialmente, a constatare la capacità tuttora posseduta dall'opera di Raymond di restare al centro di una serie di interessi che oltrepassano gli anni Trenta e Quaranta, ossia di essere ancora vivo a tutt'oggi, continuando a esercitare un magistero non scalfito, mentre gli altri due fumetti sono interessanti per come restituiscono il (ma altresì si esauriscono nel) tipico sapore adolescenziale dell'immaginario di quegli anni lontani.

L'influenza di *Flash Gordon*, e del segno di Raymond, è paradossalmente – almeno finora – tanto agganciata ai due decenni che precedono e attraversano la seconda guerra mondiale quanto disancorata dal tempo storico, mordendo le corde più vive dell'immaginario perfino nell'epoca attuale, quella dei media digitali (lui, proprio lui, quel Flash Gordon che è, d'altro canto, uno dei campioni dell'immaginario analogico, sospeso fra sogno e verosimiglianza, fra accuratezza scolpita delle pose e degli ambienti e dislocazione fantastica degli scenari fra cime, vette e profondità oscure, fra delineazione di mode e pose dal taglio erotico e simbologie mascherate del desiderio scambiato fra maschile e femminile...).

Non soltanto questa sua incidenza transepocale si afferma perché – come vari autori di questo libro sottolineano (in primis Ivan Pintor, al quale si deve una lettura fra le più attente della configurazione simbolica soggiacente alle strutture visivo-architettoniche e narrative di questo straordinario fumetto) – si traduce nelle varie insorgenze del suo mito, fra cinema e *fiction* (accurate le parentele indubbie che il saggio di Cantone ricostruisce fra il nostro fumetto e la saga di Star Wars di George Lucas; altresì, il saggio di Chirchiano ricuce la maniera parodistica ma esemplare con cui il personaggio di Raymond viene rifatto dal sottovalutato e tuttora interessante film di Mike Hodges). La sua capacità di transitare oltre vari decenni e di essere ancora oggi pregnante si fonda, specialmente, sul fatto che la genealogia mitologica inaugurata da Flash Gordon si riconfigura più volte, ritornando in cicli diversi del secondo Novecento.

Per esempio fra anni Trenta e anni Cinquanta, il personaggio di Raymond si trasforma, dapprima in quello delle tavole di Austin Briggs e poi di Mac Raboy e quindi nelle strisce giornaliera di Dan Barry. Il saggio di Saez de Adana riepiloga in questa chiave il passaggio dal *meraviglioso* degli anni Trenta al *fantascientifico* degli anni Cinquanta (anche se legge questo transito soltanto come riflesso fra cicli narrativi gordoniani e mutata realtà storica e sociologica; si potrebbe aggiungere che, fra il decennio dei Trenta e quello dei Cinquanta, muta l'intero asse dell'immaginario mediologico occidentale e quindi quello dei fumetti, coinvolti in una radice tessuta fra sviluppo storico e disincanti collegati agli esiti della seconda guerra mondiale). L'apporto che danno alla serie disegnatori come Briggs e Mac Raboy e soprattutto Dan Barry dovrebbe quindi essere pienamente riconsiderato e rivalutato e quest'ultimo autore finalmente essere ritenuto degno interprete di una competizione che *Flash Gordon*, dagli anni Cinquanta, deve poter esercitare con fumetti concorrenti come *Jeff Hawke* di Sydney Jordan e come gli stessi albi dei supereroi...

Ma altresì, cose interessanti succedono in Italia, dove le riedizioni del *Flash Gordon* di Raymond sono tanto più forti negli anni Cinquanta-Sessanta quanto soggette a rimaneggiamenti non senza significato (come evidenzia l'accurato scritto di Lorenzo Di Paola) e, ancora, trasformandosi verso la fine del Novecento, nel passaggio dal postmoderno neotelevisivo all'epoca dei media digitali.

In tal senso, devo esplicitare la mia piena adesione alla abilità analitica con la quale Ivan Pintor mostra come i caratteri della verticalità supposta nel ritmo evidente delle peripezie di Flash Gordon si ripresentino, non casualmente, nell'andamento profondo di un'opera del tutto dissimile da quella di Raymond, ossia nei grandi fumetti di Enki Bilal (da *La fiera degli immortali*, 1980, a *La donna trappola*, 1986, a *Freddo Equatore*, 1992). Dunque c'è un filo sottile che collega la magnificenza delle immagini di Raymond (ricordiamo: immagini definite dopo quelle, iniziali, di una catastrofe sventata senza alcuna credibilità narrativa, anzi seguendo i tempi fertili e senza ricami dell'immaginazione...) a quella contaminazione visiva (fra tecnologia e mitologia e fra umano e vivente animale) rovesciata, da Bilal, in una chiara distopia (meglio: in un mondo alternativo dove ogni confine fra dimensioni biologiche salta, dove impera una mutazione genetica universale fra animale e vivente, fra divino e mortale).

Nei fumetti di Bilal il mito ribalta se stesso in una narrazione dai toni funerei, glabri e quasi senza luci. Dove impera la nebbia del pensiero e l'imponderabile dei fatti, e dove si afferma prepotentemente il discorso critico sul potere e sul destino del pianeta.

Questa volta non c'è l'eroe biondo di Raymond a trovare strategie d'azione salvifiche per l'umanità, ma una consapevolezza che scava nell'oscurità di passioni non irreggimentabili e nel delinarsi di un futuro senza orizzonti, proteso all'emergenza finale del nero (ossia, nell'architettura visiva dei disegni dei fumetti, pervenuto all'assenza, all'inglobamento antivivivo, di ogni segno).

Esiste dunque, fra Raymond e Bilal, così come fra *Flash Gordon* e i grandi disegni di Moebius/Giraud (altro autore che ha saputo trasformare l'apertura cognitiva dei disegni di Raymond in mappe conoscitive ai limiti fra avventura mentale e simbologie del postmoderno), un *raggio del mito*, ossia una sua estensione oltre la distanza dello spazio e del tempo, che ha continuità non sempre (anzi, quasi mai) univoche. L'attuale fascino delle tavole e del racconto sotteso alle peripezie di *Flash Gordon* è fondato su questo dis-ordine proprio, con il quale questi meravigliosi disegni perimetrano (provano a farlo, senza tuttavia esito certo) l'andamento non controllato dell'immaginazione. Questa può essere futuribile, talvolta può divenire profezia o spesso contraddirsi in teoremi sballati e slabbrati, può alimentare una linea di influenze dirette o indirette (alcune vengono ricostruite nel saggio davvero interessante di Adolfo Fattori, ma lui è un vecchio maestro degli studi sulla *science fiction* e su media e antropologia culturale), però sempre penetra dove la coscienza e la ragione si riflettono al di fuori delle norme. Dove ragione ed emozione collassano in figurazioni che, superficialmente, possono avere il tracciato del labirinto mentre, profondamente, seguono i percorsi dell'intuizione (un condensato talvolta esplosivo, concentrato – com'è – sull'intreccio fra speranza e desiderio, fra rapimento dello sguardo e tracciato analitico che cattura l'occhio).

Non è quindi un caso che *Flash Gordon* resti miraggio affascinante della visione narrativa nell'epoca dei media digitali. È un fumetto che costituisce un modello da cui trarre non soltanto ispirazione ma dal quale prendere vari elementi che possono unificare sguardo desiderante e mente teoretica, quando il rarefarsi di rapporti comunitari richiede spazi e segni di coesione, di unificazione dei diversi, di coloro che vivono l'estrema condizione dell'individualità senza il cemento di relazioni sociali stabili. È un'ancora: il raggio di tensioni mitopoietiche che connota *Flash Gordon*, e che collega oggi a ieri, procura fondamenti che rasserenano nell'adempimento di scommesse di vita in cui l'azzardo e l'incertezza occupano un ruolo sempre maggiore. Il fumetto di Raymond è porto sicuro dell'immaginazione e del piacere dell'immersione nel segno visivo-narrativo: non è poco, anzi talvolta è tutto, specialmente quando si tenta di rivivere quel flusso che, dentro le meravigliose tavole di Raymond, agglomera spirito d'avventura e sorpresa scenografica, pose estatiche di corpi lucenti ed estremamente vitali e movimento di fughe accelerate in uno spazio dai lati insospettati.

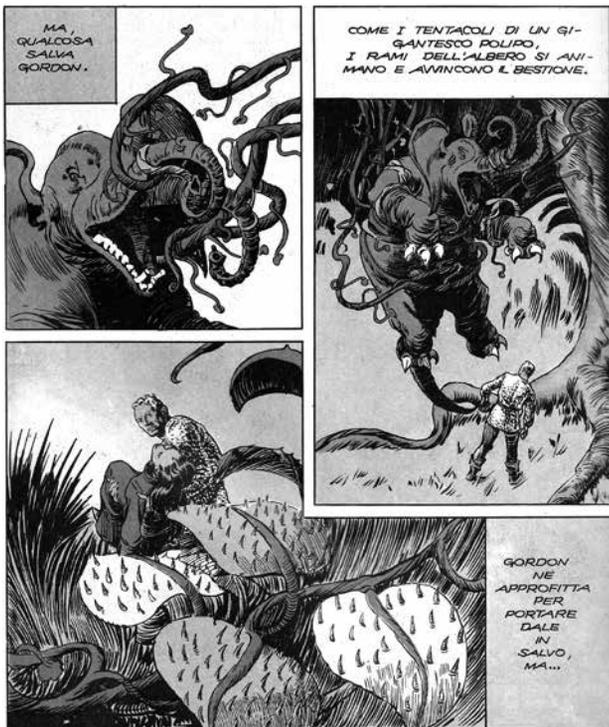
Già negli anni Trenta e Quaranta, Raymond realizza (come, d'altra parte fa, con segni radicalmente diversi, l'altro grande maestro statunitense Milton Caniff – un confronto fra questi due maestri della figurazione del fumetto viene posto da molti degli autori del libro) quella promessa d'avventura che ha saputo alimentare la cultura di massa fino a tutti gli anni Settanta (un decennio, questo, alla fine del quale una tale promessa divenne come un obiettivo da riprendere e rivitalizzare, dopo che quasi un decennio di ideologia ne aveva come disintegrato l'incanto). L'avventura di *Flash Gordon* è, difatti, non solo quella della fase dei media spettacolari analogici giunti a un grado di spinta capacità nell'edificare mondi possi-

bili (nei quali schematizzare e tradurre le tensioni e i conflitti del tempo storico, fra colonialismo culturale e controllo delle facoltà immaginative) ma pure quella di passare attraverso le crisi e le rigenerazioni della cultura dei media, dalla fase analogica a quella digitale, disponendo tragitti, gettando semi (per esempio, la competenza della vignetta di prefigurare la scenografia digitale, abile a sfondare ogni spaziatura e a restituire il gigantismo sotteso dei mondi visualizzati – come nella saga di Star Wars), raccordando, in pochi precisi tratti, la fusione fra tradizioni illustrative e sperimentazione di inedite forme dell’immagine.

Come non accorgersi, per esempio, che il pianeta Pandora, nel grande film di James Cameron, *Avatar* (2009), non è altro che una riproposizione digitale del mondo di Arboria, nel cui ambiente Flash Gordon svolge un ruolo salvifico analogo a quello del personaggio di Jake, il protagonista del film di Cameron, quando per esempio costui indossa il corpo dell’avatar che lo affratella ai Na’vi (la gente originaria di Pandora), divenendo un corpo abile a vivere intensamente l’habitat estremamente reattivo di questo fantastico pianeta (Figg. 1a e 1b)?

In basso da sinistra:
Fig. 1a.
Gordon e Arboria.

Fig. 1b.
Avatar e Pandora.



Al pari di Flash Gordon, anche Jake attraversa una serie di conflitti vissuti nella verticalità simbolica e aerea che rende Pandora un luogo dove la sommità delle cime e la linfa che scorre a livello terrestre si integrano vicendevolmente (Figg. 2a e 2b), e lo stesso accade fra viventi e tecnologie, essendo Pandora stesso l’equivalente di una rete biorganica; solo per tramite di questa, l’eroe infine trapassa dal corpo umano minorato (Jake è un ex *marine* paraplegico) al corpo superiore, sia in senso fisico che etico, dell’avatar simile ai Na’Vi.



In alto: Fig. 2a. Gordon e il volo aereo.
In basso: 2b. Avatar e il volo digitale.



Ora, è interessante constatare che il progetto di una visione tridimensionale perseguita da Cameron per un film che riassume una intera tradizione spettacolare del cinema digitale, avviandola verso un'oltre di trasformazione¹, si basa sulla concezione medesima di Pandora, ossia sull'espansione genetica-vitalistica-digitale di quelle proprietà viventi che il fumetto di Raymond faceva intravedere nelle qualità multiformi del mondo di Arboria.

¹ A. Caronia - A. Tursi (a cura di), *Filosofie di Avatar. Immaginari, soggettività, politiche*, Mimesis, Milano 2010.

Infine, non deve essere dimenticato che l'ormai quasi centenaria promessa d'avventura (mancano solo tre lustri al passaggio del secolo dall'esordio nel 1934 di Flash Gordon) posta in essere dal fumetto di Raymond permane, con forte vigore, dagli anni Trenta fino all'inizio del XXI secolo. Il suo indimenticabile personaggio diviene icona di richiamo, piccolo ma assai significativo "amuleto" (un giocattolo-gingillo, monile a forza di razzo, appunto quello di Flash Gordon – Fig. 3 – che si allaccia al collo e lo si porta dovunque con sé, anche oltre i limiti della Galassia) che passa fra le mani degli astronauti protagonisti di un'avventura fantascientifica iper-moderna come quella di *Mission to Mars* (2000) di Brian De Palma.



Flash Gordon resta una immagine di riferimento anche nel futuro, quando i limiti del sapere e della tecnologia umana dovranno pareggiare le proprie capacità con la vastità del Cosmo intergalattico e col destino interspaziale della specie: un *vademecum* in grado di orientare scelte e obiettivi, fornendo senso alle sfide più radicali dell'azione umana.

Fig. 3.
Mission To Mars,
il razzo di Gordon.



ALEX
RAYMOND

YOUR FAVORITE NEWSPAPER ADVENTURE HERO ON THE SCREEN AGAIN!



The New
UNIVERSAL
presents

FLASH GORDON'S TRIP TO MARS

WITH

LARRY "Buster" CRABBE
AS "FLASH GORDON"

JEAN ROGERS AS "DALE ARDEN"
CHAS. MIDDLETON AS "EMPEROR MING"
FRANK SHANNON AS "DR. ZARKOV"
BEATRICE ROBERTS AS "QUEEN AZURA"
RICHARD ALEXANDER AS "PRINCE BARIN"
MONTAGUE SHAW AS "CLAY KING"

Original Story and Screen Play by
WYNDHAM GITTENS - NORMAN S. HALL
RAY TRAMPE - HERBERT DAIMAS

FROM ALEX RAYMOND'S ASTONISHING
NEWSPAPER STRIP

OWNED AND COPYRIGHTED BY KING FEATURES INC. 1/15/36
DIRECTED BY FORD BEEBE AND ROBERT HILL

15

STARTLING CHAPTERS OF FURTHER! ADVENTURES ON A NEW PLANET!



«Flash Gordon continua a essere terreno fertile per indagini sulle culture visuali del Novecento, protese a intercettare simboli mitopolitici, consumi culturali, echi del fantastico e del meraviglioso, codici cavallereschi, invenzioni tecnologiche, scoperte scientifiche in un *melting pot* di suggestioni espressive, artistiche e culturali sublimate dal linguaggio grafico di Alex Raymond e di chi ne ha affiancato e proseguito il lavoro».

(Mario Tirino)

«Flash Gordon, invece, colpisce per la sua straordinaria capacità di cambiare repentinamente scenari meravigliosi e catapultare l'eroe in mille peripezie, ma sempre con una verosimiglianza e un *glamour* scenografico che rimandano a modelli artistici e spettacolari antichi e moderni (dal Rinascimento a Hollywood, dalla letteratura cavalleresca alla pittura ottocentesca, alle avanguardie del colore alla moda di Primo Novecento)».

(Gino Frezza)

Nino Cammarata

ISBN: 978-88-94818-76-5



NPE €14,90