

NON ESISTE
UN FUTURO GIÀ
SCRITTO...



© 1997 Editrice L'Espresso con FRANK COCCIA



MICHELE MEDDA · ANTONIO SERRA · BEPI VIGNA

NATHAN NEVER



I CLASSICI DEL FUMETTO DI REPUBBLICA

Chi è Nathan Never

“I fumetti non li so leggere.” È questa la dichiarazione ufficiale, la formula di scusa che gli adulti, e particolarmente i genitori, hanno usato spesso (troppo spesso) per spiegare la loro diffidenza nei confronti di certe letture dei figli. Una frase strana, insensata. Però, allo stesso tempo, involontariamente, una frase che ha un suo perché. Nessuno si permetterebbe mai di dire “i film non li so vedere”, “non so osservare un quadro”, “non so ascoltare la musica”, anche se non ha studiato la grammatica del cinema, la tecnica della pittura o non sa distinguere una scala diatonica da una cromatica. Il busillis, quindi, sta proprio nel fumetto. “Non so leggere i fumetti” vuol dire che non ho capito bene se prima devo guardare la figura o leggere quello che c’è scritto nella nuvoletta. Il lettore di fumetti neanche ci pensa, ovviamente. Chi “non sa”, invece, dovrebbe capire da solo che si comincia dal disegno per poi dare alle parole il tono giusto. Sempre che, naturalmente, non ci sia una didascalia.

Questo tanto per motivare la strana frase. Perché in effetti, il passaggio è, dopo qualche pagina, automatico. Non diventa tale solo se manca il divertimento. Se il genitore non si applica. (Ma i fumetti non sono stati bocciati per tanto tempo dalla cultura ufficiale perché troppo semplici, immediati, perché non stimolavano le capacità intellettive dei loro lettori?)

La difficoltà – presunta, immaginaria, voluta – di leggere i fumetti (indistintamente) sottolinea in modo implicito che si tratta di un linguaggio e non di un genere. Il fumetto non è come la fantascienza. Il fumetto usa, invade, sminuzza, cita, fagocita, analizza, rinnova, distrugge, rivisita, esalta la fantascienza (così come il poliziesco, l’horror, ecc.). Questo, piuttosto. Ha scritto Gianluca Bassi che “il fumetto è la deriva fantasiosa di una quantità di generi”. Non ce la sentiamo di approvare in toto. Il termine “deriva” fa pensare a un’azione di rimessa, conseguente a una nascita avvenuta altrove. Invece spesso il fumetto è stato l’iniziatore, il propulsore di un genere, o di ramificazioni di generi, cui letteratura, cinema, cartoni animati e videogame hanno attinto o si sono ispirati, in modo diretto o indiretto.



**Michele Medda,
Antonio Serra e
Bepi Vigna sono
tre appassionati
totali.**

**Di fantascienza.
E gli appassionati
sono anche
collezionisti.**

di certe coincidenze narrative? Poche. Pochissime. Nel futuro odierno le televisioni private o satellitari, le videocassette, i DVD e le varie funzioni di Internet hanno moltiplicato per enne volte quei trenta del cineclub. Questo però non vuol dire solo che si può es-

sere scoperti più facilmente. Vuol dire anche che la passione (per un linguaggio, per un genere) può essere soddisfatta, strutturata, enciclopedizzata. Vuol dire che i veri appassionati sanno davvero tutto di ciò

di cui vogliono sapere (mentre all'epoca dei cineclub si sapeva quello che era possibile sapere: una parte limitata di un qualcosa che, invece, sembrava non avere orizzonti).

Michele Medda, Antonio Serra e Bepi Vigna sono tre appassionati totali. Di fantascienza. E gli appassionati sono anche collezionisti. Perlomeno collezionisti di informazioni, di suggestioni, di topoi. Di astronavi, mutanti, cloni, cyborg, robot, spazi, pianeti, stelle, buchi neri, viaggi nel tempo, nella materia, nelle monete, nelle dimensioni parallele, nel cyberspazio, nei mondi invisibili, al centro della Terra. Di città con vari livelli, di tute pressurizzate, di armi disintegratrici, di proiezioni olografiche, di porte che si aprono dopo il controllo delle impronte, della voce, della retina. È il futuro del mondo occidentale e di

Nathan Never è figlio della modernità. È il personaggio attraverso il quale i suoi autori dichiarano il proprio amore nei confronti di un linguaggio (il fumetto) e di un genere (la fantascienza). Utilizzando il primo per un viaggio appassionato tra i topoi, i motivi classici del secondo. Senza alcun problema nel dichiarare le proprie fonti d'ispirazione, le continue citazioni. Questo è parte integrante e fondamentale del gioco collettivo che vede autori e lettori accomunati da una stessa passione.

Ricorda spesso Sergio Bonelli come negli anni Cinquanta gli sceneggiatori di fumetti riprendessero spunti e idee dai film americani. Quelli che "io vedevo in un cineclub insieme ad altre trenta persone". Quante persone avrebbero mai potuto accorgersi



una parte dell'orientale, del mondo ricco che si può concedere di pensare all'avvenire perché il presente ce l'ha già in tasca. Può concedersi di immaginarlo, e anche di preoccuparsene.

Nel futuro proposto da Nathan Never, ci sono tanti telefilm, tanta letteratura, tanto cinema, tanti fumetti, tanti manga e cartoni giapponesi. Anche quelli che hanno raccontato il disagio di essere figli e che non piacciono, tradizionalmente, ai genitori. In questo futuro che si preoccupa di sé abbiamo una fantastica tecnologia, che rende reale quello che oggi sognamo. Con un'avvertenza, però: tutta questa meraviglia non ci migliorerà. E non solo perché nel futuro pioverà più di quanto non piovga oggi, o perché si allargherà il divario tra uomini ricchi e uomini poveri. Semplicemente perché l'uomo sarà ancora più solo con se stesso. Perché le astronavi, i cyborg e i pianeti lontani non danno la felicità, ecco perché.

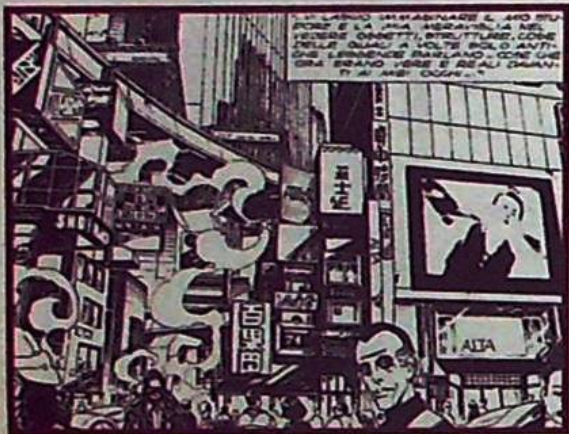
Per rendere ancora più chiaro il problema, Medda, Serra e Vigna hanno creato un protagonista che non ha niente per cui essere felice. Nathan è ombroso, schivo e taciturno (se non deve spiegare. Allora parla. Pure troppo). Non è nemmeno entusiasta del lavoro che svolge, peraltro in modo esemplare. Però siccome ha un suo carisma, il lettore si preoccupa per lui, e lo consola partecipando alle sue tristezze (perché anche il lettore è, talvolta, ombroso, schivo e taciturno). Il motivo della sofferenza interiore di Nathan si scoprirà proprio nella storia lunga di questo volume, *Doppio futuro*. Ma possiamo anticipare che si tratta di un problema da adulto. Da padre. Questa è la fantascienza moderna, che appartiene anche ai genitori che sanno, finalmente, leggere i fumetti; ma che, come i genitori di qualsiasi mondo, hanno nostalgia delle cose, ovviamente giuste e ineguagliabili, della propria infanzia. Per questo, nonostante tutto il fascino per la fantascienza, per il futuro e le sue meraviglie, i tre autori hanno voluto un protagonista che colleziona i libri di carta e i dischi in vinile. Gli stessi amati dai bravi, dolci, insuperabili genitori di una volta.



Segnali di stile

Doppio futuro parte con una lunga didascalia, che prepara i lettori ai diversi mondi che li aspettano. La storia è scritta da Antonio Serra e disegnata da Roberto De Angelis in maniera tale che possa essere compresa anche da chi legge *Nathan Never* per la prima volta. Si parte con un mondo del futuro in cui si ritrovano elementi del passato, com'è costu-

me di certa fantascienza. E De Angelis fa uso dei retini per creare un'atmosfera tenebrosa, pesante, ossessiva. Retini che sbiadiscono come pixel di computer nelle sequenze di viaggio nel tempo. Come quelle nelle pagine dalla 54 alla 58. Il presente di *Nathan Never* è più limpido, nonostante sporcizia e fumi evidenziati nella grande, bella vignetta di pagina 188: da notare la presenza di insegne giapponesi e occidentali, quasi a sottolineare la convivenza, in questo fumetto, di tutte e due le anime della fantascienza.



Le inquadrature di De Angelis danno molto movimento alle scene, mutando in continuazione: non solo allargando o stringendo i piani e i campi ma anche spostando il punto di vista. Particolarissima l'immagine dall'alto di pagina 61 e anche quella di pagina 98, che mostra un *Nathan Never* "naturalmente" a testa in giù. Non manca comunque il gioco degli avvicinamenti o delle vignette che mantengono l'inquadratura precedente: come a pagina 114 nelle due vignette centrali, in cui lo spegnimento delle luci acuisce la suspense della scena.

Le tavole sono costruite indistintamente su tre strisce o con lunghe vignette orizzontali, come per esempio a pagina 194 o 198. Oppure verticali, come a pagina 212. E non è raro che, quando il tempo di lettura deve rallentare, si usino vignette grandi, come quelle a pagina 209, in cui si assapora, finalmente, la gioia del primo dei diversi finali. Per le quattro pagine che concludono definitivamente la storia, De Angelis si prende il gusto di un omaggio straordinario allo stile di Moebius, il grande disegnatore francese, autore di una fantascienza da sogno. O da fiaba, come suggeriscono le parole di Lucy, la bella addormentata di questo fumetto.



Il mondo di Medda, Serra & Vigna

Michele Medda, Antonio Serra e Giuseppe Vigna – affettuosamente ribattezzati da Alfredo Castelli “la banda dei sardi” ai tempi in cui gli proposero un soggetto per *Martin Mystère* – sono i creatori di Nathan Never. Il loro comune progetto nasce nei primi anni Ottanta, quando i tre si incontrano a Cagliari nel centro culturale Il Circolo, per poi formare l'associazione Bande Dessinée: pur possedendo background piuttosto diversi, sono infatti accomunati da una grande passione per la letteratura, soprattutto fantascientifica (Jules Verne, Isaac Asimov e William Gibson i loro numi tutelari), ma anche poliziesca (Ed McBain e Raymond Chandler in primis).



Nato a Cagliari il 7 dicembre 1962, Michele Medda si laurea in lettere moderne con una tesi sul giallo italiano e inizia a lavorare come fumettista completo, producendo strisce umoristiche. Antonio Serra (classe 1963), dopo aver fondato una rivista amatoriale di fantascienza a soli quindici anni, collabora come saggista alla rivista di critica fumettistica *Fumo di china*, nonché a *L'enciclopedia dei fumetti* pubblicata dalla De Agostini. Giuseppe “Bepi” Vigna è invece del 1957, e sin da ragazzo coltiva la passione per il giornalismo, collaborando come critico con numerosi periodici sardi e anche con varie televisioni private, mentre consegue una laurea in giurisprudenza.



Dopo il loro debutto nel 1987 sulle pagine di *Martin Mystère*, Medda, Serra e Vigna iniziano a farsi un nome alla Sergio Bonelli Editore scrivendo altre storie per il Detective dell'Impossibile, nonché per *Dylan Dog* e *Zona X*. Nel 1989 il loro progetto di fantascienza (inizialmente chiamato “Nathan Nemo”) viene infine approvato, e due anni più tardi *Nathan Never* arriva nelle edicole italiane, riscuotendo subito un ottimo successo di pubblico e critica. È il primo fumetto di fantascienza della Casa Editrice milanese e anche l'unico a vantare ben presto delle vere e proprie serie correlate, ossia *Legs Weaver*, *Agenzia Alfa* e *Asteriode Argo*: tutte frutto delle fervide menti di Medda, Serra e Vigna.



La caratteristica peculiare di *Nathan Never* è, infatti, quella di vivere in un universo complesso, con regole ed eventi precisissimi che di frequente acquistano rilevanza nelle storie a venire: così, se lo spunto narrativo è buono, anche i comprimari possono d'un tratto acquisire importanza o guadagnarsi le luci della ribalta. E il crescente successo di *Legs Weaver* presso il pubblico femminile è la prova di questo nuovo approccio ai fumetti bonelliani.

La novità di *Nathan Never* è però anche grafica, visto che i tanti disegnatori che contribuiscono alla serie sono piuttosto liberi per quanto riguarda l'impaginazione della tavola e la creazione del design di mezzi e tecnologia. È inoltre importante notare che non esiste una storia standard di *Nathan Never*, che preveda dei passaggi obbligati o uno stile narrativo vincolante: le sue avventure sono raccontate nelle maniere più diverse, alternando, per esempio, l'uso dell'io narrante con quello del narratore onnisciente.

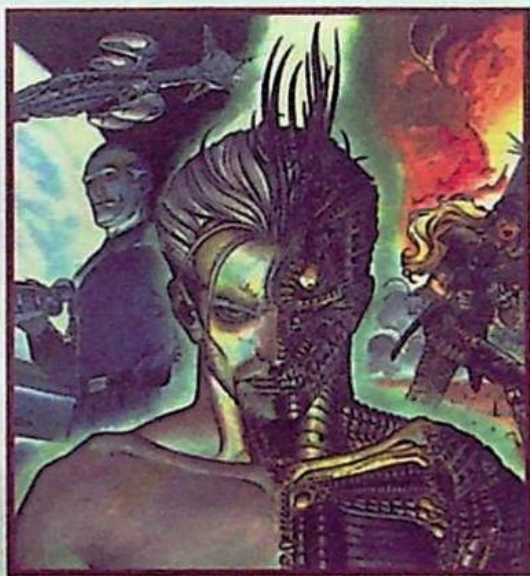
Itre ideatori di *Nathan Never* hanno adesso carriere ben distinte. Antonio Serra lavora negli uffici della Bonelli e si occupa quindi anche del lato puramente editoriale delle testate nathanneveriane. Nel 2001 ha lanciato una sua personale creazione, il ranger spaziale Gregory Hunter, la cui stella si è purtroppo spenta dopo sole 18 uscite.

Michele Medda, invece, ha fondato una piccola casa editrice, la Peter Pen, e oltre a scrivere per la Sergio Bonelli (per cui ha ideato anche storie di *Tex*, *Nick Raider*, *Dylan Dog* e *Zona X*) ha creato il sovrannaturale *Digitus Dei*, inizialmente pubblicato da Magic Press, e la *web strip Cani & Pesci*. Da solo e insieme con Serra e Vigna, Medda ha vinto due premi ANAFI come miglior sceneggiatore italiano. Infine, Bepi Vigna, oltre che sulle pagine di *Nathan Never*, *Zagor* e *Nick Raider*, si è distinto con un libro sul fumetto sardo, *L'isola dei fumetti*, e grazie a un corso di fumetto professionale tenuto a Cagliari con la collaborazione di Michele Medda.



Le storie

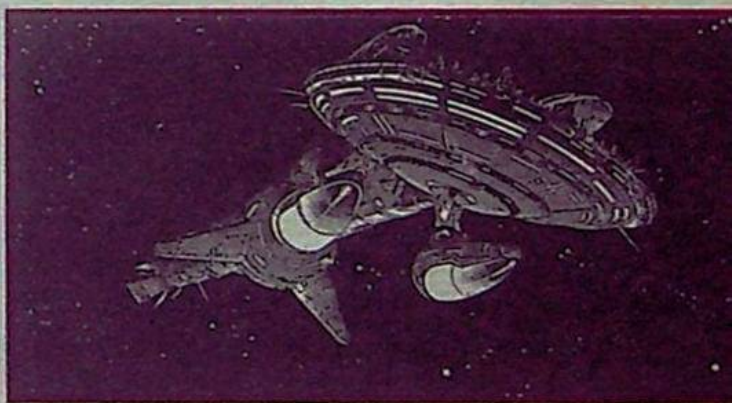
Il numero zero è la prima storia in cui appare Nathan Never. Originariamente pubblicata in un albetto a tiratura limitata, regalato nel marzo 1991 da Alessandro Distribuzioni per festeggiare i suoi primi dieci anni di attività, introdusse il personaggio e il suo universo futuribile pochi mesi prima dell'uscita ufficiale di *Nathan Never* 1, contribuendo a crearne il fenomeno editoriale.



Giochi di guerra uscì in prima battuta in un albo allegato a *Nathan Never* 19 del dicembre 1992, che insieme col precedente è uno dei numeri più importanti della serie per quanto riguarda le rivelazioni sul passato dell'eroe, poi ripercorse proprio nel racconto principale di questa antologia: *Doppio futuro*. Inserita nel primo *Nathan Never Gigante* (febbraio 1995), anche quest'ultima storia vede ai disegni Roberto De Angelis, attuale copertinista della serie regolare. Quarantatreenne napoletano, quest'ottimo illustratore ha esordito negli anni Ottanta su varie testate delle Edizioni Cioè, per poi approdare al fumetto horror collaborando con le riviste *Splatter* e *Mostri* della casa editrice Acme. Arrivato al fumetto di fantascienza con il serial *Kor One*, De Angelis

è entrato a far parte della scuderia bonelliana proprio con *Il numero zero*, diventando ben presto uno dei beniamini dei lettori di *Nathan Never*. *Doppio futuro* è certamente una delle sue opere più rappresentative, tra echi di H.R. Giger (il creatore dei mostri di *Alien*), di Moëbius (in particolare nell'ultima sequenza di tavole) e, inaspettatamente, di Silver: se ci fate caso, la figlia di Nathan Never porta infatti con sé un pupazzo raffigurante il cane Mosé della famosa fattoria McKenzie di Lupo Alberto.

Sempre in *Doppio futuro*, primo capitolo della saga dei Tecnodroidi, si segnala addirittura una doppia citazione di *Star Trek*: oltre a una vera e propria discendente dell'*Enterprise* (l'astronave Dakkar), il racconto vede la partecipazione degli "alter ego a fumetti" di Gabriella Cordone e Alberto Lisiero, i due fondatori dello S.T.I.C., sigla che sta per Star Trek Italian Club.



Appunti di viaggio



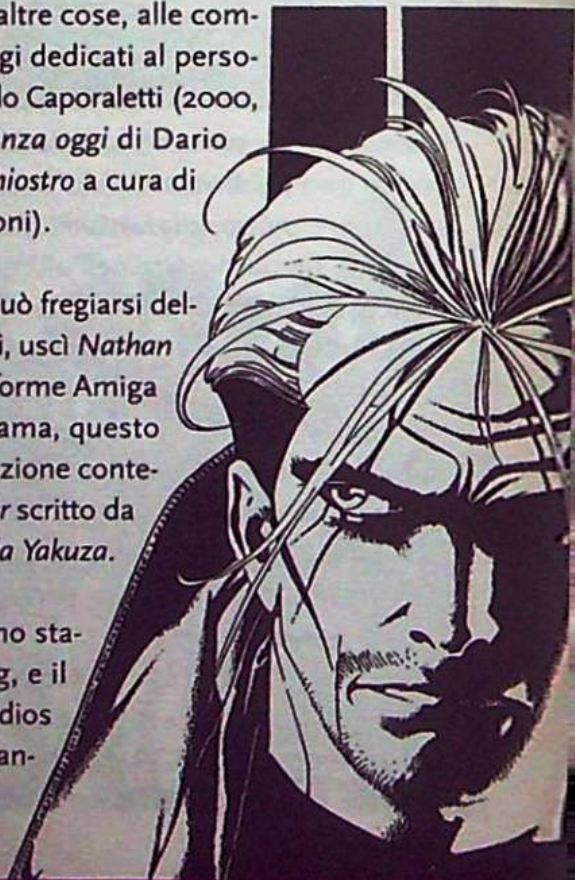
Le avventure di Nathan Never sono presentate ogni mese nella collana omonima pubblicata da Sergio Bonelli Editore. Alla serie regolare vanno poi aggiunte varie uscite di periodicità annuale, ossia *Nathan Never Gigante*, *L'Almanacco della fantascienza* e *Nathan Never Speciale*, a cui si sommano le già citate serie correlate: il mensile *Legs Weaver* e i supplementi *Agenzia Alfa* e *Asteroido Argo*.

Oltre a una visita al sito della Casa Editrice, all'indirizzo www.sergiobonellieditore.it, a chi vuole avvicinarsi a questo affascinante per-

sonaggio consigliamo la lettura dell'albetto *Cronache del futuro*, uscito in allegato a *Nathan Never Speciale 5* (dicembre 1995). Curata da Antonio Serra, in collaborazione con Gabriella Cordone e Alberto Lisiero, questa cronologia dell'universo di Nathan Never vi aprirà un mondo a fumetti senza rivali, perlomeno italiani: non è infatti un segreto che, per la loro *space opera*, Medda, Serra e Vigna si siano ispirati, tra le altre cose, alle complesse epopee cosmiche di *Gundam* e *Star Trek*. Tra i saggi dedicati al personaggio, ricordiamo *Nathan Never* di Alessandro Boni e Paolo Caporaletti (2000, Alessandro Tesauro Editore), *Nathan Never: la fantascienza oggi* di Dario Maria Gulli e Paolo Seria (1994, GS Comics) e *Eroi di inchiostro* a cura di Giovanni Garbellini e Alberto Ostini (1996, euresis edizioni).

Atutt'oggi, Nathan Never è forse l'eroe bonelliano che può fregiarsi della migliore trasposizione in videogame: nel 1992, infatti, uscì *Nathan Never: The Arcade Game*, prodotto dalla Genias per piattaforme Amiga e per i PC. Oltre a una grafica pregevole e a un'ottima trama, questo gioco aveva la particolarità di essere venduto in una confezione contenente un poster e un albo a fumetti inedito di *Nathan Never* scritto da Medda, Serra e Vigna e disegnato da De Angelis: *Guerra alla Yakuza*.

Nel 1999 i diritti cinematografici di *Nathan Never* sono stati acquistati dalla Dreamworks di Steven Spielberg, e il progetto è ancora in fase di sviluppo presso i Platinum Studios di Scott Mitchell Rosenberg, che proprio in questi giorni stanno lavorando anche a un film su Dylan Dog.



NATHAN NEVER

Doppio futuro

Testi • Antonio Serra
Disegni • Roberto De Angelis

