

## **Il diradarsi e il dissiparsi. Il rapporto di Pratt con il pubblico nella serialità-non seriale di Corto Maltese**

Sergio Brancato

**The relationship between Pratt and his audience in the non serial-serial narration of Corto Maltese.** *Corto Maltese, more than just a comic, is the image of a cultural change taking place. Since "The Ballad of the salt sea", its first appearance, it breaks down the typical comic-book logic. Looking at Hugo Pratt works we can observe the definitive remediation of comics in new forms of expression, that will lead to a new cultural condition of the medium. Through merchandising, novels, reprints, Corto extends the boundaries of the narration in a scope never achieved before by Italian comics. In the last years, suspended in his fictional universe, Corto's stories became less frequent, moving away from the serial form, but also from specific aspects of the character; until its rebirth, first in new media forms, such as videogames and animated series, then in a renewed comic book version realized by Juan Diaz Canales and Rubén Pellejero, that renovate its myth in a post-serial way.*

*Keywords: Comics, remediation, post-serial*

Come sosteneva Umberto Eco qualche anno fa, Corto Maltese è la proiezione immaginaria di Hugo Pratt. A parte qualche sfumatura relativa all'altezza e alla magrezza, le fattezze del romantico gentiluomo di fortuna coincidono con quelle – più gravi, meno romantiche – del loro autore, in una relazione desiderante tipica degli avatar, ovvero di quelle figure dell'immaginario cinematografico che identifichiamo come scrittura incarnata del loro artefice. A chi non ha avuto modo di incontrarlo personalmente, basta osservare la copiosa documentazione fotografica esistente su Pratt per cogliere il senso e la portata di questa premessa: Corto assume non solo la morfologia, ma la stessa personalità di Pratt già nelle tavole che seguono l'entrata in scena del personaggio, quando si evolve rapidamente da comprimario dotato di caratteri alquanto standardizzati a protagonista sospeso tra due diverse età e dimensioni espressive del fumetto.

Volendo spingere questa somiglianza tra Pratt e Corto oltre il gioco delle similitudini proposto da Eco, si potrebbe affermare che il nesso tra autore e personaggio rimandi qui ad una sostanziale trasformazione che investe sia il piano della rappresentazione (i caratteri del personaggio) che quello della produzione (il ruolo dell'autore). Corto Maltese è cioè più che un personaggio a fumetti – seriale

o meno che si voglia intendere – quanto l’immagine di un più profondo processo di mutamento culturale che riguarda l’elaborazione collettiva dell’immaginario. La biografia di Pratt finisce così per coincidere in maniera emblematica con quella di una generazione di comic-maker che ha affrontato lo sviluppo dell’industria culturale all’indomani della seconda guerra mondiale, affondando le proprie radici culturali nell’estetica e nelle strategie della serialità per poi approdare a soluzioni – almeno in parte – differenti o non più coincidenti.

Al pari di altri narratori che si formarono in quel periodo, come ad esempio lo scrittore James G. Ballard, Pratt visse l’esperienza del conflitto in un campo di prigionia, venendo a contatto con un mondo – quello britannico – diverso dal proprio ma confermando, al contempo, la natura sincretica e “accomunante” della cultura di massa quale spazio di mediazione e universalizzazione dell’identità moderna. L’autore veneziano parla di quegli anni e sottolinea questi aspetti – relativi alla definizione dei suoi rapporti con la letteratura ed il fumetto – in alcune illuminanti testimonianze autobiografiche. In qualche misura, negli anni adolescenziali della prigionia in Africa prende corpo l’inquietudine che accompagnerà l’intera esistenza del Pratt viaggiatore e lettore instancabile, perennemente sospeso tra mondi cui è incapace di appartenere totalmente.

Egli non riesce ad aderire del tutto nemmeno alla cultura del fumetto seriale, in cui pure si forma e che sostiene economicamente la prima parte della sua vita. Lasciando intravedere già l’intendimento di un dissenso morale che anima la sua scelta di lavorare nel campo dell’immaginario disegnato, individuando in esso l’espressione ideologica – inizialmente ancora informe – di un individualismo radicale, Pratt comincia a produrre storie già negli anni dell’immediato dopoguerra, partecipando all’impresa veneziana di *Asso di Picche*, una rivista (o, se si vuole, “albo a fumetti”) varata con un gruppo di coetanei che emergono dalla stessa catastrofe identitaria.

Coacervo di topoi declinati dal fumetto statunitense, l’esperienza di *Asso di Picche* servirà per scavare le prime distanze tra Pratt e il comicdom nazionale, prioritariamente orientato verso operazioni di taglio pedagogico, spingendolo verso l’Inghilterra (dove illustrerà storie memorabili per le serie di guerra della Fleetway) dopo il lungo periodo argentino, dove continuerà a interpretare il suo

ruolo di apprezzato disegnatore di racconti seriali scritti da sceneggiatori importanti come Hèctor Oesterheld e pubblicati su spazi editoriali di grande impatto come *Hora Cero*, la testata fondata negli anni '50 dallo stesso Oesterheld, che agglutinò sulle proprie pagine i settori emergenti dell'intelligenza sudamericana del periodo.

Per molti anni Pratt sarà essenzialmente il disegnatore di successo – ma non più di tanti altri – di storie seriali e di genere che appaiono a puntate su albi e riviste destinate al convenzionale pubblico di adolescenti di tutte le età, sia in Italia (memorabili le sue collaborazioni con Mino Milani per tradurre visivamente i classici romanzi d'avventura di Stevenson) che all'estero. La sua identità è chiaramente quella di un professionista creativo integrato nelle strategie e nelle logiche dell'industria culturale, di cui i comics costituiscono ancora una componente espressiva significativa in una forma riconducibile ai modelli attraverso cui si sono affermati nella dieta mediatica di massa fin dai primi anni del Novecento.

Questi modelli, tuttavia, entrano in crisi quando impattano con la concorrenza del nuovo medium che sta ridefinendo la geografia sistemica della comunicazione. Con il diffondersi della televisione, i fumetti si ritrovano a dover ridisegnare le proprie relazioni con un pubblico dai caratteri nuovi, attraversato da una tensione ideologica sempre più spinta che ne riscrive le proiezioni identitarie. La prima opera in cui appare Corto Maltese, *Una ballata del mare salato*, può essere letta come uno degli snodi in cui si evidenzia la crisi delle forme convenzionali della serialità come dispositivo di irregimentazione dell'esperienza sociale.

È in questa lunga avventura che Corto comincia, sin dalle prime tavole, a mutare in direzione della mimesi e dell'identificazione con il proprio autore. Egli smette quasi subito i panni del burbero avventuriero – un cliché ampiamente frequentato dalle narrazioni della Hollywood classica – per evolversi in un dandy dalla sofisticata cultura umanistica, non priva di tratti iniziatici, dunque nel profilo necessario a gestire una trasformazione finalizzata a riconnettere la forma estetica dei comics alla sensibilità di un pubblico dai caratteri assai diversi dal passato. Da eroe di matrice americana, Corto fa subito ritorno alla vecchia Europa,

recuperando il linguaggio del fumetto alla possibilità di un ordine narrativo rinnovato, di un'estetica dai caratteri non più rigidamente seriali e tesa a esplorare nuove interazioni con i propri lettori/spettatori.

Sebbene nato come serie d'avventura, nella dimensione di un romanzo grafico a puntate, *Una ballata del mare salato* diviene nel suo progredire un testo che mette in discussione le logiche tipiche della serialità, a partire dalla ricerca dello standard implicito nell'organizzazione a episodi della trama, in cui la ciclicità del tempo narrativo e la ripetizione degli assunti di base costituiscono aspetti essenziali per la costruzione del rapporto con il pubblico. Ciò è reso possibile dal fatto che Pratt è anche autore della sceneggiatura, un ruolo cui aspirava da tempo e che gli permette di gestire l'insieme del processo creativo, ma anche il rapporto con l'editore (il genovese Ivaldi), sottraendosi alla rigidità delle scadenze di consegna e ampliando l'orizzonte della trama in direzioni impreviste.

Da queste particolari condizioni di lavoro emerge un fumetto che si colloca nella zona intermedia fra tradizioni seriali del medium ed emergenza di una innovativa prospettiva autoriale, in cui il salto di qualità rispetto al passato è riconducibile al fatto che *i pubblici* dei comics si segmentano sulle traiettorie di nuove identità culturali e nuovi modelli di consumo. Non è una vera e propria rivoluzione: il ruolo dell'autore, specie – ma non solo – in Europa, ha sempre costituito una delle modalità di interazione funzionale tra apparati produttivi e pratiche del consumo, basti pensare all'incidenza di comic-maker come Hergé nell'economia del fumetto franco-belga. Con Corto Maltese, tuttavia, avviene qualcosa di diverso: nella inedita complessità della sua figura immaginaria si condensano dinamiche profonde di proiezione e identificazione di un pubblico che non abita più nelle convenzionali distinzioni di genere, nella rigorosa parametrizzazione dei linguaggi, nella stessa delimitazione generazionale o di sesso.

Qualcosa è cambiato nella morfologia dell'industria culturale, qualcosa che si collega intimamente all'azione disgregatrice della televisione sui linguaggi che l'hanno preceduta. Ne consegue un corpo del consumo che ridefinisce i piani connettivi della comunicazione audiovisiva, ma anche il proprio senso del luogo e dunque dell'appartenenza a una sfera linguistica. Il fumetto non può sottrarsi a questo mutamento, e il personaggio di Pratt è solo una delle cartine al tornasole di

un cambiamento sistemico dei media e dell'immaginario. Già con riviste quali *Linus* s'era assistito, un paio di anni prima, a un processo di rinegoziazione politica del fumetto governato dal protagonismo di un consumo "dissidente" rispetto alle consolidate strategie di marketing del medium disegnato. Con Corto, forse in maniera non strategica ma certo molto efficace, assistiamo alla *poiesis* di un mito contemporaneo che rimanda, com'è perfino ovvio, a trasformazioni più generali che investono la società di massa tra gli anni '60 e '70 del secolo passato.

Sono gli anni in cui dal fumetto seriale scaturiscono nuove possibilità narrative dirette a pubblici mutanti, ormai incontenibili nelle strategie generaliste dell'industria culturale. Prende l'avvio un processo di proliferazione virale dei segni che darà vita, tra le altre cose, a una memorabile stagione in cui i comics sperimentano fino in fondo le loro potenzialità inesprese. Non solo Corto Maltese: prima di lui, la Valentina di Guido Crepax aveva riformulato l'immaginario della donna esibito nelle coreografie del fumetto, nascendo all'interno di una serie dedicata inizialmente a una sorta di supereroe (Neutron) per poi trascinare verso i territori dell'eros e dell'inconscio. I percorsi degli autori di comics tendono in quegli anni a incrociarsi e replicarsi, rispecchiando l'attuarsi di una medesima esperienza. Pensiamo a quanto avviene di lì a poco in Francia con Jean Giraud, che dalla serie western di *Blueberry* passa – cambiando pelle e nome, diventando così Moebius – alla radicale sperimentazione avanguardista di *Métal Hurlant*.

Con Pratt, tuttavia, siamo di fronte al vero evento concernente la trasformazione culturale dei comics, forse perfino della loro definitiva rimediazione in una inedita forma espressiva. Con la pubblicazione de *Una ballata del mare salato*, infatti, non nasce solo un fortunato eroe a fumetti ma una nuova condizione culturale del medium, una condizione caratterizzata da un'idea di relazione tra autore e pubblico resa possibile dalla nuova ecologia di media. In altri termini, quelli sono gli anni in cui l'egemonia televisiva, che ad alcuni fa paventare il definitivo trionfo delle comunicazioni di massa e del loro portato "omologante", prefigura la saturazione delle tradizionali logiche generaliste e traghetta il consumo verso un'inedita possibilità di "fare rete" tra le sostanze costitutive dell'immaginario.

Poiché Corto Maltese emerge e si formalizza dal calco originario del fumetto seriale in cui, come si affermava in precedenza, Hugo Pratt acquisisce la propria dimensione autoriale, in esso possiamo cogliere uno dei punti di svolta nello slittamento più generale tra un vecchio e un nuovo stato della comunicazione. Ciò costituisce anche il motivo per cui, per molti versi, il successo che investe il personaggio – un'ondata di consensi che in pochi anni assurgerà allo status di un vero e proprio fenomeno di culto – spezza in due la carriera e la stessa riconoscibilità biografica di Pratt, obliando nella sostanza tutto quanto era avvenuto in precedenza nell'esistenza professionale dell'autore. Come dire, in breve, che le origini seriali di Pratt vengono in qualche modo bypassate e rimosse dall'esigenza di costruire un nuovo modello culturale dei comics, individuando nel narratore veneziano un analogo delle figure autoriali che avevano da tempo monopolizzato, soprattutto in Italia, la riflessione culturale e la stessa percezione sociale del cinema.

Si tratta di una delle ultime riproposizioni che rimettevano in gioco la consueta/desueta antinomia tra lavoro concreto e lavoro astratto, dunque fra l'ideologia modernamente romantica dell'artista e quella della proletarizzazione dell'intellettuale. Oggi è possibile dire che il conflitto insito in quella contrapposizione anticipava la trasformazione complessiva dei modelli comunicazionali, dunque il superamento delle forme estetiche della tradizione moderna e dei ruoli sociali che essa sottendeva. All'epoca, tuttavia, Corto finì per trasformarsi nell'icona di un'anomala dissidenza politico-culturale, incorporando la rinascite attenzione ai temi della libertà individuale in opposizione ai processi di massificazione legati all'origine dei media industriali. Poco importa che queste istanze passassero attraverso la formidabile spinta che traduceva Corto dagli ambiti narrativi del comicdom a quelli del merchandising, trasformandolo – come tante altre icone, più o meno immaginarie – in un meraviglioso oggetto del consumo.

Attraverso le dinamiche economiche del merchandising, Corto estende i margini della propria narrazione e dunque della propria mitopoiesi su un raggio d'azione che forse il fumetto – specie quello italiano – non aveva mai raggiunto in precedenza. D'altra parte, occorre considerare che il merchandising partecipa al

piano del racconto generale di Corto Maltese, permettendogli di ampliare lo spazio semiotico della sua messa in scena, rendendolo sempre più presente alla partecipazione desiderante del suo fruitore. Attraverso la sinergia di più piani narrativi, tra loro organizzati, il fumetto trova in Corto un efficace volano delle dinamiche tendenzialmente multimediali che rinnovano il sistema dei media. Ma va detto che è soprattutto nella messa in scena del personaggio nei racconti brevi del Caribe e poi in *Corte Sconta detta Arcana*, ritorno alla narrazione di ampio respiro de *Una ballata del mare salato*, che Pratt riesce a sviluppare il potenziale del proprio singolare antidivo disegnato, agganciandolo a una molteplicità di temi e a una peculiare idea di lavoro sulla forma del fumetto. Lo stile dell'autore veneziano affina in questi racconti un'esemplare qualità di sintesi tra testo e immagine, tra loro sempre reciprocamente funzionali, diventando alla metà degli anni '70 la punta più rappresentativa del processo di innovazione linguistica che investe tutto il mondo dei comics. Sebbene ciò venga realizzato da Pratt sempre dentro il solco di una concezione "classica" dell'immaginario disegnato.

Corto dialoga con il lettore su un elevato grado di performatività, coinvolgendone la partecipazione all'interno di un'idea narrativa fondata sempre più sulla rarefazione dei dialoghi, sul dettaglio che apre scorci di significato più ampi: ad esempio, ricorrendo alla esplicita citazione di testi letterari, o alla loro raffigurazione nelle tante librerie che arredano lo spazio (mai claustrofobico, sempre metanarrativo) delle vignette prattiane. Tutto ciò è reso indispensabile dal nuovo filo seriale che lega tra loro le avventure di Corto. Quel "filo" è la storiografia, che Pratt rende come gioco di echi e rimandi tra l'interno e l'esterno dei suoi comics, come set di una testualità audiovisiva espansa. Le avventure di Corto divengono così l'avventura del Novecento, con eventi e personaggi piccoli e grandi che si rincorrono l'un l'altro, tenuti insieme dal desiderio che Pratt nutre di contenere e ordinare la propria vita e le proprie letture. Che, per esplicita ammissione dell'autore, spesso coincidono.

Il secolo XX è visto da Pratt con la lucida passione di un soggetto alle prese con la difficoltà di definire la propria identità, di riconoscersi nei modelli di rappresentazione della cultura mainstream. Nell'ambito delle sue storie convivono il mito e la storia, gli estremi si sfiorano e si contaminano, scrivendosi in trame

dove il sogno e la veglia si scambiano alla pari la responsabilità di restituire il senso del racconto. A leggere con attenzione le avventure di Corto Maltese, ci si accorge che c'è sempre un livello più profondo di lettura che Pratt lascia intravedere sullo sfondo, nascosto parzialmente dalla suggestione luminosa del suo tratto, che negli anni diviene sempre meno espressionista e legato ai contrasti lancinanti dell'inchiostro per alleggerirsi in una linea chiara, spinta quasi verso un'esile e confusa inesistenza.

Corto muta incessantemente, storia dopo storia, ad esempio esplorando la propria giovinezza attraverso gli occhi di Jack London, dunque rovesciando i cliché dell'imperante citazionismo postmoderno. Eppure, così come accade alla loro grafica, i racconti di Corto – ma anche quelli di altre serie come *Gli Scorpioni del Deserto* – si diradano nel tempo, smettono di porsi il problema industriale della ciclicità del consumo. Pratt persegue la rimozione della serialità, negando al proprio personaggio la ritualità degli appuntamenti cadenzati con i lettori, il rispetto di convenzioni riguardanti la quantità minima delle tavole da consegnare all'editore. Ma se il tempo del consumo collettivo salta, divenendo aleatorio e non vincolante per l'autore, cosa tiene insieme Corto e i suoi lettori?

Al rito dell'appuntamento periodico si sostituisce il mito ormai consolidato di un personaggio che non ha più bisogno di rendersi "presente" attraverso le rigide strategie dei palinsesti industriali. Benché titolare di una testata che porta il proprio nome, Corto abita ormai la sfera atemporale del mito, un mito sostenuto ovviamente dalla ripetizione, dunque dalla costante ripubblicazione delle sue storie così come dalla moltiplicazione del suo universo di segni nelle meta-narrazioni dell'advertising e del merchandising. A ben vedere, Corto sembra non aver più bisogno di nuove storie, di nuove declinazioni del proprio modello attanziale. Mentre Pratt è ancora in vita, dedito al viaggio e alla bibliofilia, il suo marinaio conradiano appare sospeso in una sorta di epochè dell'immaginario.

Questo diradersi giunge fino al capitolo terminale di *Mu*, una storia che appare a puntate sulla testata prattiana della RCS-Milano Libri, coprendo un lungo ed estenuante arco di tempo che all'epoca finì per fiaccare i lettori. Per molti fu difficile ritrovare in quell'ultima avventura il Corto del Pacifico e delle isole stevensoniane, il testimone disincantato della modernità novecentesca che –

almeno fino al noir metafisico di Tango – aveva sedotto il pubblico con una rinnovata estetica della nostalgia. Ancor oggi quel diradarsi coincide, per molti, con la dissipazione dell'epos prattiano. In Mu, Corto sembra evolversi sino ai limiti semiotici della propria stessa riconoscibilità, proiettato forse verso le nuove sfere d'interesse che coinvolgono il suo autore, in primo luogo l'attenzione sempre più spinta per i temi dell'esoterismo. Distanziandosi sempre di più dalle forme del fumetto seriale, Pratt approda con l'ultimo Corto in un'inattesa terra incognita che disorienta i lettori, per lo più incapaci di seguire l'autore veneziano su di un versante così distante dal punto di partenza. Sebbene fossero stati proprio questi lettori a spingere il processo di de-serializzazione intrapreso da Pratt alla fine degli anni '60. E probabilmente sono sempre questi lettori i protagonisti di un imprevisto – almeno da Pratt – ritorno di Corto nelle forme del cartoon e perfino dei videogame, ma soprattutto dei romanzi in cui Marco Steiner dà vita a una intricata rete di sequel delle gesta del gentiluomo di ventura, e della nuova versione a fumetti realizzata da Juan Díaz Canales e Rubén Pellejero, in cui Corto passa esplicitamente dalle mani del suo autore a quelle – collettive – di un consumo che rinnova la sua mitologia cortocircuitandola con modelli narrativi dal carattere post-seriale.

### **Riferimenti bibliografici**

- Bianchetti G., 2006, *Voci del mare. Melville, Conrad, Pratt*, Ombre Corte, Verona.
- Brancato S., 1994, *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media*, datanews, Roma.
- Brancato S. (a cura di), 2008, *Il secolo del fumetto. Lo spettacolo a strisce nella società italiana 1908-2008*, Tunuè, Latina.
- Eco U., 2006, *Geografia imperfetta di Corto Maltese*, in Pratt H., *Una ballata del mare salato*, Gruppo Editoriale L'Espresso, Roma, pp. 6-15.
- Marchese G., 2006, *Leggere Hugo Pratt. L'autore di Corto Maltese tra fumetto e letteratura*, Tunuè, Latina.
- Morin E., 2002, *Lo spirito del tempo*, Meltemi, Roma.
- Petitfaux D., 1992, *All'ombra di Corto*, Rizzoli – Milano Libri, Milano.
- Pierre M., 1989, *Corto Maltese Memorie*, Rizzoli - Milano Libri, Milano.
- Pratt H., 1987, *Aspettando Corto*, Editori del Grifo, Moltepulciano (Siena).
- Pratt H., 1994, *Avevo un appuntamento*, Edizioni Socrates, Roma.

Pratt H., *Il desiderio di essere inutile. Ricordi e riflessioni*, Lizard Edizioni, Roma 1996.

Pratt S., *Con Hugo. Il creatore di Corto Maltese raccontato dalla figlia*, Marsilio, Venezia 2008.