

TOMMASO PINCIO

Le avventure di Capitan Ludd

Ho da sempre un debole per i fumetti. Ce l'ho perché ci sono cresciuto, tra i fumetti. Cresciuto nel vero senso della parola. Per un certo periodo sono stati il lavoro di mia madre, li disegnava. Successivamente li ho disegnati anch'io. A lungo sono stati il pane di mio zio: aveva un'edicola nel centro di Roma dove io passavo intere giornate. A quei tempi, i negozi dedicati, le cosiddette fumetterie, erano ancora di là da venire e le edicole pullulavano di albi di ogni genere. La qualità era una merce rara, per non dire rarissima, in quanto il fumetto nobile, quello che oggi viene definito d'autore, era praticamente sconosciuto. Erano già comparsi sulla scena autentici artisti come Hugo Pratt o Guido Crepax, ma si trattava di mosche bianche. All'idea che il fumetto potesse davvero riscattarsi non ci credeva nessuno. I soli intellettuali che lo studiavano con una certa considerazione erano i sociologi, e lo facevano col distacco di chi osserva un fenomeno da baraccone. Che le cose siano cambiate è ovviamente un bene. Ciò nonostante non sarebbe un male se fossero rimaste le stesse, perché amare i fumetti – amarli sul serio – significa accettarli proprio per le loro origini, apprezzarli cioè per quello che sono stati per la quasi totalità della loro storia: una forma d'intrattenimento popolare, un'arte di serie B se non peggio.

Fatta questa premessa, se ora affermassi che il fumetto è il mezzo ideale per raccontare la storia della classe operaia rischierei di essere frainteso. Le travagliate vicissitudini dei lavoratori di fabbrica – gli uomini in tuta blu che si battono per la propria dignità – costituiscono probabilmente la più grande epopea della modernità. In un certo senso, sono l'essenza della modernità. Pensate al celeberrimo film di Chaplin: c'è forse qualcosa di più intrinsecamente moderno di un essere umano che lotta e si arrabatta per non venire stritolato dalla macchina produttiva? A qualcuno potrà sembrare fuori luogo, fors'anche addirittura offensivo, assimilare una storia tanto importante e complessa a un linguaggio tutto sommato minore. Senza contare, inoltre, che i fumetti sono tradizionalmente volti all'evasione, raccontano quasi sempre di

personaggi fantastici e situazioni al limite dell'inverosimile, cose che all'apparenza poco si conciliano con il mondo operaio, che impone invece di essere rappresentato nella sua nuda e cruda realtà.

Tempo fa gli autori di Dylan Dog diedero alle stampe un albo dal titolo fin troppo esplicito, *Le morti bianche*. Divenne un piccolo evento che trovò spazio anche sui mezzi d'informazione. Evidentemente faceva un certo scalpore che un personaggio solitamente alle prese con zombi, fantasmi e mostri del paranormale si infiltrasse nelle vesti di un operaio in una fabbrica per scoprire cosa si nascondeva dietro una serie di incidenti mortali. A rendere più strano il connubio tra il popolare investigatore dell'incubo e il mondo del lavoro contribuì il fatto che lo spunto per la storia proveniva da un racconto di Stephen King, dove una malefica stiratrice industriale divorava le sventurate operaie costrette a usarla. Ma per quanto incongruo e stridente possa apparire, tutto ciò aveva un suo senso, un profondo legame con quel cammino dei lavoratori simbolicamente immortalato da Giuseppe Pelizza da Volpedo nel suo mitico dipinto di inizio Novecento. Per comprendere la natura di questo legame dobbiamo fare un salto indietro, risalire ai primordi, alla preistoria della lotta operaia. Stando alla leggenda, nel 1779 il villaggio di Anstey, nel Leicestershire, fu teatro di un atto di sabotaggio da parte di un operaio, un certo Ned Ludd, che in un impeto di rabbia afferrò un martello e distrusse due telai meccanici. Un gesto gravido di conseguenze. La rivoluzione industriale aveva determinato la nascita di centri abitati dove regnavano degrado, criminalità, prostituzione e alcolismo. Costretta a turni di lavoro massacranti e condizioni infami, la povera gente stava certo meglio quando poteva coltivare la propria terra o quella dei nobili. Non deve dunque sorprendere che qualcuno cominciasse a vedere nelle macchine, che così indegnamente asservivano l'uomo, un malefico mostro da abbattere. Nel giro di pochi anni, gli ammiratori di Ned Ludd si moltiplicarono dando vita a un movimento che operava in clandestinità, giacché ai tempi le associazioni di lavoratori erano proibite per legge. Ancor meno legale era la distruzione di macchinari industriali: il reato era punito col massimo della pena, l'impiccagione.

In epoche successive furono gli stessi teorici della rivoluzione sociale, Marx ed Engels su tutti, a osteggiare simili imprese, nella convinzione che fossero controproducenti. Ma benché contestato e denigrato, il cosiddetto luddismo resta comunque la prima forma di lotta operaia. Sotto certi aspetti le gesta dei sabotatori costituivano un preludio, seppure violento, alla più classica forma di protesta del lavoratore, lo sciopero, divenuto diritto a partire dal 1824. Inoltre, le ragioni che muovevano il movimento luddista non erano affatto

lontane dalle questioni che in un secondo momento furono fatte proprie dalle organizzazioni sindacali: il salario minimo, gli orari di lavoro, lo sfruttamento della manodopera infantile e femminile.

Quel che qui ci interessa non è però la riabilitazione del movimento luddista, bensì il fatto che i sabotatori operassero col volto mascherato e firmassero le loro imprese col nome di Capitan Ludd. Con il passare degli anni la figura storica del vecchio Ned era infatti trasmigrata nel mito per diventare una sorta di personaggio fantastico e misterioso sulla cui reale esistenza non v'era più certezza. Queste sue caratteristiche lo rendevano una sorta di antesignano del personaggio da fumetto per eccellenza, il supereroe. Alla maniera dei supereroi, Capitan Ludd compiva le sue scorribande in maschera e combatteva in nome degli oppressi e contro quello che ai suoi occhi si profilava come il cattivo della situazione, la macchina industriale per l'appunto.

Il primo supereroe della Storia, il celeberrimo Superman, comparve sulla scena nel 1938 e aprì le porte a una vera e propria età dell'oro. Nell'America degli anni quaranta i fumetti costituirono la principale forma di intrattenimento. Le vendite settimanali oscillavano tra gli ottanta e i cento milioni di copie. Considerando che ogni singolo albo passava di mano da sei a dieci volte, il loro pubblico superava di gran lunga quello di cinema, radio, televisione e riviste per adulti. Le cifre ci dicono poi qualcos'altro, ovvero che i fumetti erano letti non soltanto dai giovani per cui erano concepiti, ma raggiungevano anche gli adulti. Si trattava probabilmente di persone poco acculturate, di bassa estrazione sociale. Ma anche questo è un dato che ci deve indurre a riflettere: i fumetti parlavano a persone che vivevano ai margini del sistema. Da un lato c'erano i ragazzi che si sentivano esclusi da un mondo dove tutto funzionava in base a regole decise dagli adulti. Dall'altro c'era una schiera di lettori più attempati, povera gente che si sentiva esclusa da un mondo dove la buona e la cattiva sorte veniva decisa da ricchi e potenti. C'era infine la categoria di chi i fumetti li realizzava. Gli editori di allora impiegavano un cospicuo numero di lavoratori, spesso e volentieri sottopagati. Tra disegnatori, inchiostatori, sceneggiatori e redattori, gli «operai delle nuvolette» superavano di gran lunga il migliaio di unità. Appartenevano a minoranze sociali che, per ragioni di etnia o censo, avrebbero incontrato difficoltà a trovare posto in settori artistici più rispettabili. Qualcosa del genere l'ho sperimentata io stesso, sulla mia pelle. Quando ero uno studente liceale l'amore per il fumetto mi spinse a cercare lavoro in quel mondo. Sfruttando le conoscenze di mia madre, infilai sottobraccio la cartella coi miei disegni e cominciai a fare il giro degli studi romani. Ovunque mi presentassi sentivo ripetere la stessa solfa: «Sì,

sei bravino ma qui non c'è posto per te, mi spiace. Tuttavia...». Tuttavia stava per «Prova altrove». E io ci provavo, altrove. E più ci provavo più scendevo in basso nella scala dei valori. Gli studi che avevo visitato all'inizio erano spaziosi e pieni di luce; quelli a cui mi ritrovai a bussare alla fine erano oscuri e umidi seminterrati dove si lavorava a indegni giornaletti.

Insomma, per dir le cose per quello che furono, partii mosso dalla nobile ambizione di essere il nuovo Hugo Pratt e arrivai a disegnare squallidi fumetti porno. Stiamo parlando degli anni ottanta del secolo scorso: l'home video e internet erano ancora di là da venire, ragion per cui simili scollacciate pubblicazioni costituivano un sollazzo piuttosto diffuso. Circolavano perlopiù all'interno di fabbriche e caserme, tant'è che avevano spesso per protagonisti militari di leva, camionisti e operai. Ne rammento uno in particolare, dal nome fin troppo esplicito, «Il montatore», con la faccia rubata a Lando Buzzanca. Nel titolo della testata, al posto della lettera «o» faceva la sua allusiva figura un bullone.

Fumetti di questo genere sono ormai archeologia e nonostante nostalgici e collezionisti li considerino oggi una reliquia cult, robbaccia erano e robbaccia sono rimasti. Posso ben dirlo io, che ho passato interminabili pomeriggi da adolescente seduto al tavolo di una stanza infame, chino sopra vignette raffiguranti donnine discinte e maschi arrapati, storie dove le battute più significative erano solitamente «Oh, sì, dammelo» e «Godi, troia». Il ritmo di lavoro era assimilabile a quello di una catena di montaggio, giacché dovevo produrre una media di duecento pagine al mese. Fate un po' voi i conti di quanti membri e quante vulve mi toccava disegnare in una sola giornata per una paga, vi assicuro, miserevole. L'ironia più grande della faccenda è che all'epoca ero ancora minorenne. Certo, quantunque deprimente, nemmeno lontanamente la mia esperienza è paragonabile al tormento di chi, ragazzino, fu costretto a scendere sottoterra per scavare in cunicoli paurosi, né al destino di quelle persone che, ancora oggi nel mondo, lavorano in condizioni indegne per un essere umano. Nondimeno c'è qualcosa che accomuna il fumetto a chi si arrabatta per un tozzo di pane, a chi conduce un'esistenza di stenti e sudore, a chi abita i gradi più bassi della catena alimentare, a chi più di altri subisce le conseguenze di un sistema produttivo cinico e baro. Questo qualcosa è il riscatto, l'emancipazione, e soprattutto l'orgoglio di essere ciò che si è, anche se quel che si è non è invidiato da nessuno. Perciò dico che non c'è mezzo migliore della bistrattata arte del fumetto per raccontare la lunga e nobilissima storia della lotta operaia: perché è la storia di supereroi qualunque che si sono battuti per un lavoro e un mondo migliori.

Buona lettura

TOMMASO PINCIO