

A proposito di

GRAPHIC NOVEL

**SEDICI RECENSIONI
UN «CAMPIONARIO ESEMPLIFICATIVO» DI DIFFERENTI GRAPHIC NOVEL**

*«Interventi» di Gianni Brunoro
salvo altri nominativi, esplicitati in calce a ciascun pezzo*

* * * * *



Will Eisner, *Contratto con Dio*, Ed. Fandango Libri, Roma, 2009, 504 pp. in color seppia, f.to 17x24, bross. plastif. lucida.

Notizie dall'immensità di un microcosmo Nel momento in cui, ormai da qualche anno, constatiamo i poderosi sviluppi del graphic novel, riesce di particolare interesse rivedere la storia con cui Will Eisner ha letteralmente inventato questa nuova modalità espressiva del fumetto, vale a dire il *Contratto con Dio*. Specie perché, rileggerlo oltre trent'anni dopo la sua nascita (1978) e a quasi un quarto di secolo dalla sua prima edizione italiana esso ci appare definitivamente una storia dalla compattezza inattesa. Anche alla luce della nuova configurazione editoriale che, con il sottotitolo *La trilogia*, pubblica – così come le aveva assemblate lo stesso Eisner – tre storie da lui pubblicate in tempi diversi (1978, 1983, 1995), ma sempre intese a evidenziare come “sgorgano da quel flusso inarrestabile di avvenimenti che caratterizzano la vita di città”. È quanto Eisner vedeva di avere realizzato, fra le sue molte opere, specialmente con *Contratto con Dio*, *La forza della vita* e *Dropsie Avenue*, ossia le “tappe” attraverso cui si sviluppa questo denso e coinvolgente volume. Del primo racconto, fra l'altro, diceva lo stesso Eisner nel 1989: «nel frattempo ho scritto diversi altri libri. Essi sono tecnicamente più completi, ma è in questa opera prima che ho

lasciato un pezzo del mio cuore». E si capisce. In effetti, *Contratto con Dio* è la storia, nel Bronx newyorkese degli anni Trenta, del mite, devoto e povero Frimme Hersh che stipula con Dio un contratto, ma che se ne sente poi defraudato quando gli muore l'amatissima figlia adottiva. E allora si trasforma per vendetta in uno spietato strozzino. Fino a quando, ormai ricchissimo, avvertendo il peso della propria malvagità si rivolge ai saggi della vecchia sinagoga perché lo aiutino a fare un nuovo contratto con Dio. Ma proprio allora, nel momento in cui gli sembra di avere avuto la sua rivincita, viene fulminato da un infarto... La storia si configura così come una rappresentazione potente dell'indomabilità dell'animo ebraico, della intensa relazione reciproca, in esso, fra suggestioni della fede ed esigenze pratiche del vivere quotidiano. Un'impressione che nel lettore si rafforza anche attraverso altre tre storie costituenti la prima parte della *Trilogia*: storie di squallori, tremende e poderose, che dipingono un'umanità decisa a tutto, la cui forza sta in un vitalismo assoluto, capace di travolgere ostacoli di ogni genere, a costo di laceranti dilemmi morali. È del resto lo spirito che impregna via via più intensamente la seconda parte, *La forza della vita* e arriverà a una specie di apoteosi in *Dropsie Avenue*, la terza. *La forza della vita* è un accostamento di racconti in apparenza eterogenei, che invece sono riuniti fra loro come il filo che lega le distinte perle di una collana e tutti insieme danno una sfaccettata ma precisa relazione antropologica sugli Stati Uniti del dopo-crisi 1929. Successivamente, è una visuale che si sublima nel solido arco narrativo di un vero e proprio romanzo in *Dropsie Avenue*. Una strada, una storia, tante storie, "la" storia... Ecco come si potrebbe in qualche modo sintetizzare questo sterminato - proprio anche alla lettera, nel senso che non ha una vera e propria fine - "romanzo". *Dropsie Avenue* è un'opera al tempo stesso potente e angosciata, che in un inestricabile intreccio racconta storie di ordinario darwinismo metropolitano. Il racconto è uno scorrere dinamico, incessante, sterminato (grazie anche a una totale mancanza di scansione in capitoli o simili, o di pause nel montaggio) di bozzetti significativi che raccontano la solidarietà fra gli abitanti di un quartiere, la convivenza e i suoi problemi, la corruzione, i drammi su cui poi specula la malavita, la spietata prevaricazione sulla base della legge del più forte. Dunque una successione di microstorie dal sapore minimalista che finiscono per comporre nel loro insieme una saga titanica, quella di un intero quartiere nel suo nascere, evolversi, fiorire, degradarsi, morire, rinascere... Per ricominciare un ciclo analogo: configurando così la storia del degrado di una via, corrispondente alla sua evoluzione sociale, perché nel vorticoso succedersi di episodi minimalisti contigui, ambientati in una strada significativa della grande metropoli, si compone una storia più in grande. Pertanto l'epopea di una strada e della sua evoluzione - bensì topografica, ma che diventa sociale e sociologica - assume la valenza di una metafora del mondo: i suoi cambiamenti, le gioie, le tristezze, le tensioni - anche etniche - gli odi - anche razziali - le insofferenze - anche sociali - le prevaricazioni. Tutto ciò, configurandosi spesso come una grama e squallida guerra fra poveri, dove il più debole finirà irrimediabilmente per soccombere, diventa specchio di un Paese che è crogiolo di razze, e dove le ondate di nuovi arrivati finiscono per scacciarne chi vi si era insediato in precedenza ("È un segno dei tempi, Gina!! Le cose cambiano davanti ai nostri occhi!", dice una donna a p.401. Cui un'altra ribatte "**Nessuno** dà più valore alle cose **in cui credevamo**... Se si arriva a questo punto, Tina, da questo posto non possiamo più aspettarci **niente di buono!**"). Non si può che ammirare la consumata abilità dell'autore nel tratteggiare i caratteri salienti delle razze - dagli irlandesi agli italiani, dagli ebrei agli spagnoli, ai negri... - esibendo nel contesto una visione sociologica behaviouristica dalla quale emerge una concezione dell'uomo come semplice animale, tutto teso alla conquista vitalistica del territorio e all'affermazione egocentrica di sé stesso. E attraverso questo, l'autore sa puntualizzare con estrema precisione quegli episodi capaci di definire specificamente una situazione decisiva, un tratto determinante, un episodio significativo, grazie ai quali ci fa sentire un piccolo sito topografico qual è Dropsie Avenue come un microcosmo multietnico in perenne fermento e in costante evoluzione, specchio al tempo stesso dell'evolversi del mondo. Da una parte, dunque, *Contratto con Dio* è stato un libro doppiamente profetico: innanzitutto per il fumetto, grazie alle ragioni sopra accennate, ossia di essere stato il primo dei *graphic novel*, per lo meno

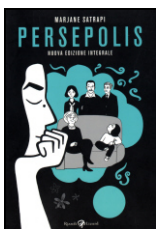
nel senso di “momento fondante” dell’espressione; e quindi l’apripista per una via rivelatasi poi estremamente fertile. E poi per aver reso evidenti certe problematiche caratterizzanti gli ebrei, religione e cultura dei quali sono oggi – e non da oggi – uno dei perni attorno cui ruotano tanti problemi in tutto il mondo. Ed è la loro mentalità, che quel libro contribuisce a far conoscere. Al tempo stesso, con altri titoli, quali *La forza della vita* o *Dropsie Avenue*, Eisner evidenzia la capacità di costruire un affresco di proporzioni inusitate, i cui singoli tasselli costituiscono una credibile storia di decenni di vita americana, dalla fine del secolo scorso a oggi, specialmente sul piano sociale ma di riflesso un po’ anche su quello politico.



Art Spiegelman, *Maus*, Ed. La Repubblica, Roma, 2006, 316 pp., f.to 20x28, bross.

Commuoversi, piangere... «È una storia splendida. Ti prende e non ti lascia più», ha scritto Umberto Eco di *Maus*, proseguendo: «Quando due di questi topini parlano d’amore, ci si commuove, quando soffrono si piange. A poco a poco si entra in questo linguaggio di vecchia famiglia dell’Europa orientale, in questi piccoli discorsi fatti di sofferenze, umorismo, beghe quotidiane, si è presi da un ritmo lento e incantatorio, e quando il libro è finito si attende il seguito con la disperata nostalgia di essere stati esclusi da un universo magico. E alla fine si deve concludere che l’innovazione, la sfida alle regole di un genere letterario, e alle aspettative del pubblico, sta dalla parte di Art Spiegelman».

Maus è uno dei più fulgidi esempi dell’arte della "graphic novel", il romanzo disegnato che si distingue dal fumetto perché ha un inizio e una fine che lo pongono al di fuori dell’eterna serialità imposta a personaggi programmaticamente "infiniti", da Topolino a Superman, da Astérix a l’Uomo Ragno. Con *Maus*, [come con altri autori e altre storie in graphic novel] si esplorano territori insoliti, dove ogni artista sviluppa il proprio immaginario grafico e narrativo al di fuori di canoni e convenzioni. «Non leggo mai, guardo solo le figure», diceva provocatoriamente Andy Warhol, un approccio il suo che non sarebbe sufficiente per affrontare i volumi di questo genere, ricchissimi di figure e altrettanto saturi di testi, in una commistione tra letteratura, pittura e fumetti in cui ha un grande peso anche l’immaginario cinematografico che ha nutrito molti dei corrispondenti autori. Il cartoonist e sceneggiatore Jules Feiffer ha sottolineato: «Fellini era uno dei nostri, dove per nostri s’intendono sia gli umili artigiani sia i grandi poeti dell’Arte sequenziale». [Oscar Cosulich, con adattamenti]



Marjane Satrapi, *Persepolis*, Ed. Rizzoli-Lizard, Milano, 2009, 140 pp., f.to 20x28, bross.

Persepolis, un capolavoro Generalmente ciò che si chiede a un fumetto è che sappia essere divertente o avventuroso, che sia in grado di distogliere dagli affanni quotidiani per una mezz’ora o giù di lì; raramente invece ci si aspetterebbe da questo strumento comunicativo una narrazione impegnata. Fa quindi un certo piacere, unito a una sana dose di soddisfazione, scoprire un fumetto che sa coniugare temi sociali e divertimento, drammi umani e ironia. È il caso di *Persepolis*, il capolavoro-rivelazione dell’iraniana Marjane Sa-

trapi che fin dal suo esordio ha saputo raccogliere attorno a sé unanimi consensi, tanto dai lettori quanto dalla critica.

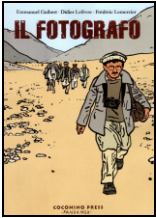
Il fumetto è il racconto in forma autobiografica dell'infanzia della protagonista: un'infanzia difficile, che ha dovuto fare i conti con le incredibili trasformazioni avvenute in un paese, l'Iran, che da stato moderno si è visto sprofondare nel più oscuro fondamentalismo. Nelle 160 pagine che compongono il volume, la vita di Marjane e della sua famiglia si intreccia alle vicende che hanno segnato il destino di un intero popolo. Dalle repressioni durante il regime dello Scià alla Rivoluzione del 1979, dalla fuga dell'autocrate alla deriva oscurantista del potere quando viene preso in mano dagli ayatollah: prima vengono chiuse le scuole bilingui, poi le università, ogni comportamento giudicato "decadente" e ispirato ai modelli della civiltà occidentale viene severamente punito, mentre la paura diventa un elemento tangibile, onnipresente. Molte famiglie preferiranno trasferirsi, mentre altre verranno sterminate, tutti i loro membri ritrovati privi di vita. Scoppia anche la guerra tra Iran e Iraq, e le conseguenze non tarderanno a manifestarsi: bombardamenti, arruolamenti di bambini e massicce violazioni dei diritti umani. La stessa protagonista corre più volte il rischio di finire arrestata dalle Guardiane della Rivoluzione, anche se, forte della sua faccia tosta, e con la complicità di due eccezionali genitori moderni e progressisti, riuscirà sempre a cavarsela. Ma il clima nel paese sta diventando sempre più pericoloso per uno spirito indipendente come quello di Marjane e così i suoi genitori decidono di inviarla a Vienna a studiare, al sicuro presso un'amica. Il racconto si conclude bruscamente, con la scena drammatica di questa separazione e una battuta fulminante, lapidaria.

Un fumetto, *Persepolis*, indubbiamente forte e maturo, ma che comunque riesce a essere ironico e a far sorridere. Il tratto, essenziale e all'apparenza infantile, può di primo acchito disincentivarne la lettura; eppure, superata la diffidenza iniziale ci si rende conto di come il segno scelto dall'autrice sia quello più indicato per questo genere di fumetto, che sa coniugare in maniera mirabile tragedia e umorismo, poesia e dramma umano. Solo attraverso questo bianco e nero asciutto ed essenziale, puro e sobrio, a tratti naïf, è possibile infatti attenuare la crudezza e l'orrore di certi passaggi. Ciò che resta a fine lettura è il ricordo della sofferenza di un popolo, e di come l'immagine che si ha generalmente dell'Iran, legata a fanatismo, fondamentalismo e terrorismo, sia in realtà diversa dal vero, avendo molti iraniani perso la vita per difendere i propri valori di libertà e giustizia. [Christian Maria Fedele]



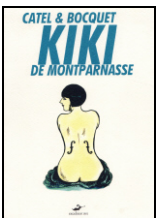
Joe Sacco, *Palestina*, Ed. La Repubblica, Roma, 2006, 144 pp., f.to 20x28, bross.

Le strisce di *Palestina* son , tutta «farina del suo Sacco» Se i Fumetti sono celebri per le loro fughe dalla realtà, negli ultimi anni, invece, le graphic novel si sono spesso dedicate alla cronaca, tanto da avere consolidato un nuovo genere: il reportage disegnato. *Palestina*, di Joe Sacco, è il primo di questi reportage a fumetti, oltre che un libro di grande successo, premiato dieci anni fa con l'American Book Award. L'idea nasce tra il 1991 e il 1992, quando Sacco, che fino ad allora aveva raccontato a fumetti i concerti di gruppi rock, decide di andare in Israele e nei Territori occupati. Viaggia senza una meta precisa, incontra la gente del posto, riempie il blocco e la macchina fotografica di scenografie, volti, parole. Tornato in Oregon, prepara questo volume unico e straordinario, in cui riesce a raccontare l'inchiesta inserendo sé stesso come personaggio. Il risultato è un fumetto-verità che unisce al dramma frammenti d'umorismo, testimonianze dirette e personali. [Luca Raffaelli]



Emmanuel Guibert, Didier Lefèvre, Frédéric Lemerrier, *Il fotografo*, Ed. Cocconino/Fandango, Bologna/Roma, 2010, 280 pp. a colori., f.to 23x30, bross.

Drammaticamente fotoromantico Nella rigogliosa foresta dei romanzi a fumetti (graphic novel, per esprimersi à la page) cresciuta virulenta e selvaggia in questi ultimi anni, ci sono già, come ben sanno gli appassionati, una varietà di essenze di stupefacente ricchezza. Fuor di metafora, uno dei numerosi filoni - in cui Joe Sacco ha fatto scuola - è quello del reportage giornalistico. È in questo che si situa, con una voce e una struttura assai originali, *Il fotografo*, in cui l'autore Guibert narra la propria esperienza di inviato, coinvolto perfino in operazioni umanitarie nelle martoriolate regioni dell'Afghanistan e del Pakistan. Eccezionale tecnica narrativa di fusione tra vignette disegnate (con esito notevole) e altre costituite invece da foto autentiche (di palpabile verismo) riprese durante questa straordinaria esperienza. Opera, nel suo genere, in... odore di capolavoro.



Catel & Bocquet, *Kiki de Montparnasse*, Ed. Excelsior 1881, Milano, 2008, 388 pp. in b/n, f.to 17x24, bross., Euro 24,50.

Geisha alla potenza di musa È ormai talmente variegata la gamma dei graphic novel che specie negli ultimissimi anni hanno invaso il mercato fumettistico, da permettere di trovarci davvero "di tutto & di più". Comprese dunque, in particolare, quelle biografie che, in letteratura, occupano una assai frequentata sezione della saggistica. Benvenuta pertanto, nel fumetto, la biografia *Kiki de Montparnasse*, la donna che fra l'altro ha acquisito straordinaria notorietà attraverso quel ritratto/dipinto surreale fattole da Marcel Duchamp, assimilando il suo corpo di donna a un violino (non casualmente alluso dalla copertina di questo volume). Quella di Kiki è stata una vita disordinata ed eccessiva, che qui viene narrata in forma piana, semplice, lineare: ciò che è forse la più interessante valenza di questo consistente testo. Che ha inoltre un pregio assolutamente impagabile: la capacità di farsi leggere in modo scorrevole. Esso racconta la vita della protagonista a partire dalla nascita e l'infanzia nella campagna francese, poi l'adolescenza e via via la vita - difficilissima e misera - a Parigi, fino ai trionfi della provinciale diventata una cocotte di lusso e una ispiratrice di artisti. Tutto ciò raccontato in brevi capitoli che scandiscono date e focalizzano momenti magari nodali e luoghi successivi della vita di Kiki. Molto spesso si tratta di un testo fresco, pulito, privo di morbosità, che fa sembrare Kiki un candido gioiellino, per questa sua semplicità senza cerebralismi e una specie di fiore puro in un letamaio [mentre quello della volgarità era magari il pericolo che gli autori potevano correre]. Ciò che forse non corrispondeva alla realtà, ma che è bello ritrovare così in un racconto - che peraltro non è affatto ingenuo (come evidenziano le frequenti ironie e autoironie). Ci sono perle, come per es. alle pp.118-119 una strepitosa sintesi narrativa di ciò che sono la gelosia e la possessività sul piano umano e su quello artistico o di ciò che era la vita bohémienne. Ma c'è anche un lieve umorismo, una sintesi nei brillanti dialoghi, attraverso i quali vengono alluse (oltre che narrate nel testo quadrettato) le vicende e i sentimenti di Kiki. Un ulteriore pregio: come succede ormai spesso nei graphic novel, alla compiuta maturità letteraria del testo si accompagna uno stile grafico dalla palpabile essenza naïve, che nell'insieme richiama non poco lo stile di Marjane Satrapi. Infine, uno straordinario valore aggiunto è costituito dalla parte conclusiva del volume: una sintetica ma chiara cronologia della vita di

Kiki (vero nome: Alice Prin, 1910-1953) e le dettagliate schede biografiche dei suoi numerosi amici, amanti, ammiratori, mecenati, artisti, ossia la nutrita schiera di quella autentica "corte" che lei seppe istintivamente "coltivare". E infine una utilissima bibliografia delle opere consultate. Un volume davvero capace di dare lustro al fumetto.



Michele Petrucci, *Metauro*, Ed. Tunué, Latina, 2008, 128 pp. a colori, f.to 17x24, bross.

Antichi misteri, presente e passato È uno strano libro di storia, il *Metauro* di Michele Petrucci. Storico, lo è senza dubbio nella sostanza, in quanto racconta, sia pure in maniera frammentata e indiretta, un fatto storico: la cosiddetta battaglia del Metauro, ossia quello scontro fra Romani e Cartaginesi che vide la sconfitta di questi ultimi e l'inizio del loro abbandono definitivo dell'Italia di allora. Vale a dire una battaglia che diede una sterzata definitiva al corso della storia. Ma l'aspetto interessante di questo graphic novel è la sua entità di romanzo e, insieme, metaromanzo. Petrucci affida il racconto dei fatti a un personaggio di fantasia che rimarrà comunque misterioso, una specie di anziano barbone, in realtà un probabile schizofrenico, che afferma di essere un plurimillenario sopravvissuto a quei tempi. Ma attraverso i suoi brandelli di racconto, l'autore ne riceve degli stimoli per approfondire per proprio conto quei fatti e scriverne in tal modo la storia... E, contestualmente, viene anche spinto a una ricerca psicologica non insignificante del sé stesso nascosto fra le pieghe dei propri ricordi o delle proprie rimozioni. Quindi, come si vede, un groviglio di trame e sottotrame, però ben coordinate, per cui il racconto si fa leggere con interesse, anche per la sua narrazione stringata e asciutta. Che l'autore rende palpabile attraverso uno stile grafico essenziale, un disegno realistico molto stilizzato, che soprattutto sa rendere con efficacia ed evidenza i dettagli di ogni genere: fisionomie ed espressioni dei volti, i paesaggi, gli scorci architettonici, qualche annotazione sociale... Dal cui insieme - narrazione e disegno - si va configurando un compunto omaggio alla propria città, Fano, con tutto il suo carico di storia, di miti, di ricordi, di leggende. Opera originale e insolita, suggeribile anche per un utilizzo come ausilio parascolastico lieve e divertente, ma serio.



Igor, *5 è il numero perfetto*, Ed. Rizzoli-Lizard, Milano, 2006, 192 pp., f.to 17x24, bross.

Il più bel romanzo noir italiano? Si svolge a Napoli ed è un fumetto La prima scena chi la scorderà mai? Due manifesti con due mascheroni e la scritta «Lacrime Napulitane» che campeggiano sulla testa di uno strano individuo, con capelli un po' afro un po' rockabilly, che sfoglia una rivista, probabilmente il porno *Caballero*, davanti alla sua bancarella di lumini, statuette d'a Maronna, quadri del Vesuvio con pennacchi di fumo, radio a transistor, il tutto sormontato da una specie di povero gran pavese fatto di gagliardetti. Siamo a Napoli, paisà.

Né si scorda la seconda scena, anzi sequenza: villetta di campagna con padre e figlio, verso l'imbrunire. Il padre: «Lo pigli 'o caffè?». «No, papà, tengo fretta». Ed è quasi Eduardo, poi non lo è più quando il padre sentenza: «Si dice che l'uomo nun è chello che mangia. Nun è chello che caca. L'uomo è come accide!». Breve pausa. Poi: «E 'o figlio mio, grazie a Dio, accide come si deve. Mi hai capito?». «Sì, papà». «Allora mettiti seduto e

beviti 'stu caffettino». Quasi sentite il figlio che gira il cucchiaino nella tazza. Poi ripiglia il padre. «Lo conosci?». «Chi?». «Il futuro defunto». «No... È 'nu spione. Un mago del cazzo». Comincia così il più bel noir italiano mai scritto (o uno dei due: l'altro è il vecchio *Pericle*), ed è un romanzo a fumetti di Igort: *5 è il numero perfetto*. Una storia di killer (narrati come nell'omonimo fantastico racconto di Hemingway, il classico del genere) ambientata a Napoli, nell'autunno '72. La storia di un padre e di un figlio (rispettivamente, di un vedovo e di un orfano), la storia di un vecchio che deve tornare in pista, adesso che le mani gli tremano e che magari farebbe meglio a coltivare «begonie del cazzo», come saggiamente consiglia il boss Don Guarino, e invece gli tocca riprendere a sparare, come quando faceva il guappo, come quando era giovane, per vendicare il figlio ammazzato (un uomo è come accade). Ci sono sparatorie bellissime e sogni labirintici (che forse sono presagi o forse non significano niente, significano cioè solamente che sono sogni, come si dice in una battuta alla Shakespeare), ci sono agguati in notti nere di pioggia e visioni mistiche nel cielo azzurro, ci sono insegne pubblicitarie che costituiscono, conosciamo la grammatica del genere, la punteggiatura del noir e c'è il sogno di una spiaggia ai Tropici.

L'eroe (il vecchio che torna a uccidere invece di coltivare «begonie del cazzo») si chiama Peppino Lo Cicero e non dice una parola di troppo né spara una pallottola di meno. Ha un profilo da Dick Tracy. Mentre leggevo, pensavo: «Devono farne subito un film e Peppino Lo Cicero non può essere che Toni Servillo. Appena finisco, cerco il numero di telefono di Servillo e glielo dico». All'ultima pagina, scopro, in una nota dell'autore, che effettivamente Servillo potrebbe fare un film da *5 è il numero perfetto*. C'è un progetto, con la regia di Egidio Eronico. Già è stata scritta la sceneggiatura. Sbrigatevi a farlo, fatelo presto, perché Peppino Lo Cicero può sbancare Hollywood. Peppino Lo Cicero è da Oscar. Già lo vedo Toni Servillo (opportunamente invecchiato) dire alla vecchia amica, con la quale sta facendo colazione, la battuta: «La vita è terribile. E il brutto è che tiene pure il senso dell'umorismo». (Antonio D'Orrico)



Marco Rizzo, Lelio Bonaccorso, *Peppino impastato – un giullare contro la mafia*, Ed. Becco Giallo, Padova, 2009, 132 pp. in b/n, f.to 15x21, brossura

Paladino a ogni costo, vita compresa Il 9 maggio 1978, sul binario della ferrovia Trapani-Palermo, venne rilevata una voragine prodotta da un'enorme esplosione, costellata di brandelli di un corpo umano. L'inchiesta fu abbastanza sollecita a concludere che, in sostanza, si trattava di un attentatore maldestro, un terrorista rimasto coinvolto da un'esplosione anzitempo. Ci vollero anni perché una serie di processi stabilissero definitivamente ciò che gli amici dello scomparso – Peppino Impastato – avevano sbandierato fin da subito, ossia che si trattava di un omicidio di mafia. Il cui mandante, condannato, era Tano Badalamenti. Su questo non effimero momento di (tragica) storia italiana, ispiratrice di inchieste e di film, è impostato il graphic novel che Becco Giallo, ormai titolare di un vivido filone di editoria civile, ha pubblicato col titolo *Peppino Impastato Un giullare contro la mafia*, scritto da Marco Rizzo, con i disegni di Lelio Bonaccorso.

Rizzo ha impostato il suo racconto focalizzando una sequenza di fatti idonei a caratterizzare la vita controcorrente di Peppino Impastato. Dalla quale emerge la figura di un bastian contrario imbevuto dell'idea di giustizia, intestardito a cancellare il marcio di quel mondo dentro cui è cresciuto, a scardinare le regole di inciviltà di quella cultura. E lo fa con una coerenza tale da giungere a una conseguenza estrema, a mettersi in urto, tanto da farsi cacciare di casa, con il padre mafioso. Per l'abissale differenza di idee.

Si tratta di una narrazione nervosa, lungo una linea spezzata ma priva di hiatus, giocata fra presente e flash-back, fra azione e ricordo, fra narrazione di fatti noti e ipotesi interpre-

tative per quelli logici ma privi di testimoni. In effetti, Rizzo esplicita a livello visuale ciò che – nella realtà dei fatti – si è tentato a lungo di occultare: l'aggressione a Peppino, il suo sequestro, le botte bestiali, insomma le premesse per il suo barbaro omicidio/finto attentato. Molto suggestivo è anche il disegno. Uno stile dalle immagini spigolose, ammorbidite da una sapiente capacità nell'uso dell'acquerello, a varie intensità nella mezza tinta di grigio. Nell'insieme, dunque, un'opera capace di soddisfare sul piano informativo, ma anche di suscitare desideri di approfondimento. Ai quali pure il volume sopperisce, grazie a una nutrita serie di interventi scritti (una succinta cronaca dei fatti e interviste ad amici di Peppino).

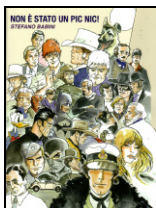


Apostolos Doxiadis e Christos H. Papadimitriou, dis. Alecos Papadatos, Annie Di Donna, *Logicomix*, Ed. Guanda, Parma, 2010, 352 pp. a col., f.to 16x22, bross. Con alette

Di questo splendido racconto, sarebbe difficile dare una più illuminante sintesi di quella espressa nel suo risvolto di copertina: «*Logicomix* segna un nuovo traguardo per il graphic novel come forma d'arte e strumento di divulgazione. La logica, la matematica e la filosofia non sono mai apparse così affascinanti ed emozionanti». Ma occorre anche specificare le ragioni di tale eccellenza, perché esse coinvolgono sia i suoi contenuti sia la sua forma. Ed è nell'originalità di tale stretta interdipendenza che si configura la eccezionalità di *Logicomix*. Romanzo grafico che, nel suo insieme, racconta bensì una vicenda biografica, la cui trama riprendo, ancora, dal risvolto di copertina: «Chiamato a esprimere un'opinione sull'intervento degli Stati Uniti nella Seconda Guerra Mondiale, Bertrand Russell decide di cominciare il discorso da lontano, raccontando la propria vita. Così le vicende personali di Russell, dalla rigida educazione puritana dell'infanzia ai tormentati amori della maturità, si intrecciano alla sua storia di scienziato e di filosofo, che getta le fondamenta della logica matematica moderna. Un viaggio che comincia sul finire del XIX secolo, per continuare in anni di grandi speranze e terribili conflitti, in compagnia di pensatori del calibro di Frege, Wittgenstein e Gödel». Ma il colpo di genio degli autori del volume – che poteva appunto rischiare l'aridità di un'esposizione didascalica, benché divulgativa – è stato quello di rendere anche sé stessi personaggi del racconto. Il quale, sul piano narrativo, si presenta pertanto, in via preliminare, come una relazione "autobiografica" sulla loro idea di "divulgare" Russell; e si sviluppa poi con l'inserimento narrativo dei momenti della vita di Russell, a cominciare dalla sua infanzia e sulla graduale maturazione delle sue idee lungo l'intero arco della sua vita. Ma su questi momenti viene via via inserita anche la narrazione delle problematiche che mano a mano si presentano agli autori stessi, raffigurati ("raccontati") nella propria quotidianità, mentre discutono le proprie idee, alla luce delle ipotesi per poter esprimere in termini divulgativi quelle di Russell. Ne deriva dunque un fitto intreccio di brani fumettistici narrativi, di flashback e di incursioni metanarrative, in uno scorrevole flusso del racconto, che finisce per irretire i lettori. Ai quali pertanto, in maniera positivamente... subdola vengono gradualmente chiariti i concetti, le teorie, i fondamenti della logica riguardanti Russell. Ma, nel contesto, ne esce anche la Storia di alcuni significativi decenni del secolo scorso e, contestualmente, la parafrasi di un capitolo essenziale nel complesso sviluppo della scienza corrispondente allo stesso periodo: in particolare, il decisivo apporto di Russell alla Logica, intesa come ramo sia della filosofia sia delle scienze cosiddette esatte.

Di notevole interesse il Glossario finale, in cui gli autori, abbandonata la forma espressiva del fumetto, chiariscono in una ventina di puntuali schede le biografie di filosofi e scienziati (accompagnate da simpatici ritratti disegnati) che hanno contribuito nella storia della scien-

za a definire i concetti nell'ambito della logica e della matematica. Nel contesto, altre schede puntualizzano inoltre i concetti medesimi (per esempio, Algoritmo, Dimostrazione, Intuizionismo, Paradosso di Russell...). Dove la divulgazione si fa ancora più nobilmente e approfonditamente didascalica, mentre il volume stesso è preceduto d'altronde da una dotta introduzione di Giulio Giorello, tanto grande storico della scienza quanto profondo conoscitore ed estimatore dei fumetti.



Stefano Babini, *Non è stato un pic nic!*, Ed. Dada, Santarcangelo di Romagna, 2009, 176 pp. a colori, f.to 18x24, ril. con sovraccoperta.

Se il famoso romanzo breve di Thomas Mann si intitola *Disordine e dolore precoce*, questo funambolico *Non è stato un pic nic!* di Stefano Babini potrebbe più acconciamente intitolarsi *Disordine e dolore in agguato*... E non avrei alcuna remora a definirlo uno dei libri più originali e insoliti e divertenti che mi sia capitato di leggere negli ultimi anni.

Va detto subito che nella narrazione è difficile distinguere, separandoli, il vissuto dall'inventato, ciò che è come dire: il vero dal falso. Specie nella prospettiva che è intuibile quanto segue: che il realmente accaduto venga raccontato come fosse una favola fantasmiosa; mentre ciò che è con tutta evidenza irreali, ossia presente solo nella fantasia dell'autore, prende poi forma narrativa secondo canoni del più rigoroso realismo... Ché poi, chiamalo "realismo"...

In realtà si tratta di una prosa così sistematicamente e profondamente intrisa di ironia che potrebbe essere indifferentemente "tutto assolutamente vero" o "tutto beffardamente inventato". Anche se non corrisponde né all'una né all'altra condizione. Specie perché il protagonista ha l'animo di un picaro disincantato, che fa passare tutto quanto racconta attraverso il laminatoio di una pungente ironia, tanto scettica quanto dissacrante, irridente in qualsiasi direzione. È il modo stesso di narrare a rimanere al di fuori di qualsiasi canone comune. Nel libro si alternano infatti, in tumultuoso [calcolato?] disordine sia fumetti sia immagini sia testi.

Le varie pagine di narrazione fumettistica – alcune in suggestivi bianco-neri, altre, la maggior parte, in ancora più suggestivi colori dalle calde tonalità pastello – sono caratterizzate da un tratto secco, nervoso, eppure accattivante, in pagine ("tavole") dalla struttura tipicamente irregolare, in cui cioè la canonica sequenza monocorde di quadretti/vignetta uguali non è che un atavico ricordo.

Quanto alle parti di testo narrativo, esse sono a volte contrappuntate (oltre che intervallate dalle predette pagine a fumetti) da immagini acquerellate sia monocrome su tonalità spente di grigio o giallo, sia multicolori in diverse tonalità, mai stridenti, anzi sempre capaci di farsi godibilmente guardare.

Però è la cifra stilistica delle pagine narrative in prosa a riuscire particolarmente godibile. È una narrazione "a briglia sciolta" tanto scoppiettante e brillante nella forma quanto attraente per la bizzarria delle vicende via via affrontate dal protagonista (un giovane fumettaro). Un essere, appunto, che affronta i casi della vita, e non sempre piacevoli – da quelli di banale quotidianità alle vicende di straordinario rilievo – con una carica di sistematico scetticismo dal taglio ironico, che tutto gli fa prendere con beffarda serietà: e se un atteggiamento del genere ha tutto l'integrale sapore di un ossimoro, è il protagonista in sé stesso a essere caratterizzato da contraddizioni ora complementari e ora dissonanti: un vero ossimoro al quadrato... Del resto, è una consapevolezza auto-confessata nel romanzo stesso, per esempio in questo scambio di frasi fra il protagonista e un'amica incontrata casualmente assai lontano da casa, a Parigi (e per starle in innocente compagnia, lui ha dato buca a un importante editore):

"A cosa stai lavorando ora?" mi domanda maneggiando sospettosa un vasetto di lumache.

“A nulla, credo d’aver perso l’ennesimo treno”.

“Possibile che tu non sappia fermarti su niente per più di cinque secondi?”

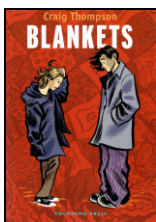
“Sono vittima di un incantesimo malvagio, forse mi ha morso una tarantola, oppure, semplicemente, adoro incasinarmi la vita”.

“Sei tutto matto Danny, lasciatelo dire da una che di gente strana se ne intende”.

Un dialogo che risulta una tangibile metafora del disordine caratteristico del protagonista. Anche se poi, quando va a trovare Hugo Pratt in Svizzera, è ben consapevole di dover imparare da lui almeno una cosa essenziale. Che gli fa dire in certe bellissime tavole: “La storia la g’ha da funzionar sempre, comunque e dovunque uno la legga!!.. [...] E, roba più importante, manca un bel finale!”

Se abbia un bel finale, *Non è stato un pic nic!*, è difficile dire, perché esso rimane aperto e in qualche misura polisemico, lasciato comunque alla fantasia o all’intuizione del lettore. Ma nell’insieme è comunque una prosa vaporosa, divertente e divertita, sbracata al punto giusto, segnata da una sistematica autoironia, capace fra l’altro di sdrammatizzare il peso ansiogenico di certe situazioni.

Come dobbiamo “sentirlo”? È forse un racconto finalizzato alla funzione catartica di rimettere sulla “retta via” un individuo dal tragitto esistenziale incancrenitosi sulla “cattiva strada”? Oppure è il tentativo – riuscito?, fallimentare?... – di raccontare in una maniera insolita e trasfigurata una esperienza di vita? O è l’ambiziosa, orgogliosa, pretenziosa intenzione di tracciare un solco di nuovo stampo nel ribollente settore della letteratura disegnata? O magari è addirittura tutto questo e molto altro, fuso in un’unica “maniera” espressivamente disorganica (fumetto, prosa, illustrazione) mai finora esplorata? Forse. Ma senza dubbio, comunque, una formula quanto mai inconsueta, che giunge a vivacizzare il già pur variegato modo di strutturare un *graphic novel*, o a inserirsi in maniera originale nel rigoglioso trend attuale del romanzo grafico.



Craig Thompson, *Blankets*, Ed. Coconino, Milano-Parigi, 2004, 592 pp., f.to 17x24, broccura

L’amore disegnò il destino di Thompson *Blankets* di Craig Thompson è una lunga, straordinaria storia d’amore scritta e disegnata nel 2002, che ha ricevuto i premi più importanti del fumetto internazionale. Una vicenda autobiografica: il giovane Thompson comincia raccontando alcuni momenti della sua infanzia nel Wisconsin, scene di vita familiare in cui la religione ha un ruolo fondamentale. Poi, durante una vacanza in una colonia religiosa, conosce Raina e l’amore esplode con tutta la sua forza, sorprendendo il protagonista e coinvolgendo i lettori per decine di pagine appassionanti. Thompson racconta il suo passato senza nascondere nulla. Ma non c’è autocelebrazione, in questo autobiografismo. Nessuna possibilità che il Thompson autore si trasformi in personaggio. Piuttosto, egli propone al lettore un confronto tra le sue e le proprie esperienze. Nelle ultime pagine si scopre la grandezza di questo libro: proprio dai sentimenti può nascere la consapevolezza, e proprio dopo l’esperienza dell’amore il ragazzo Craig capisce sé stesso, abbandonando le paure dell’adolescenza e scoprendosi adulto. [Luca Raffaelli]



Étienne Davodeau, *Quelli che ti vogliono bene*, Ed. Q Press, Torino, 2006, 48 pp. in b/n, f.to 17x24, broccatura

Il calcio ti cambia la vita Negli anni recenti, si sono sviluppati due fenomeni prima inesistenti. Innanzitutto sono sorte le fumetterie, che sono un fatto commerciale, cioè una specie di ibrido: come le librerie, vendono volumi, però quelli a fumetti che spesso le librerie normali non tengono. E come le edicole, tengono i fascicoli ma a differenza di esse procurano gli arretrati di qualunque serie.

Ancora più notevole è la novità di tipo comunicativo, ossia il graphic novel. L'espressione, di origine americana, significa letteralmente "romanzo grafico" e allude ai contenuti di questo tipo di fumetti, inesistenti fino non molti anni fa. Ossia racconti di alto valore, paragonabile a quello di opere letterarie. Che, come tali, non parlano di "eroi" di fantasia bensì dei fatti di ogni giorno, di vicende quotidiane, credibili, realistiche. Appunto come molti romanzi. In tale contesto è uscito un interessante graphic novel incentrato sul gioco del calcio. Si intitola *Quelli che ti vogliono bene*, lo ha scritto e disegnato il francese Étienne Davodeau e lo ha tradotto e pubblicato in Italia la casa editrice Q Press. È una vicenda piena di fascino, anche se la trama raccontata ha qualche risvolto irrealista. Ne è protagonista Titù, un bravissimo calciatore che è un divo amato da tutta la gente, e sulle cui prodezze sono riposte le speranze francesi di vincere una ormai imminente Coppa Europea. Se non che, un suo atto di bontà personale provoca una serie di eventi grotteschi ma che sconvolgeranno il suo mondo. Titù accetta infatti di andare a cena, in privato e in segreto, da un malato di asma suo anziano tifoso. Il quale ha un amico balordo, appena reduce da un disastroso licenziamento. Costui organizza dunque un rudimentale rapimento di Titù, per il quale chiede un notevole riscatto, la somma su cui conta per risolvere i propri problemi.

Da questo fatto preliminare, l'autore prende spunto per sviluppare tutta una serie di vicende sia conseguenti sia concomitanti, che da una parte delineano il loro influsso sulla psicologia del calciatore rapito: il quale prenderà coscienza di sé stesso e di conseguenza agirà in maniera inattesa. Dall'altra, gli eventi offrono un sorprendente spaccato sul valore assunto dal calcio nella nostra società, e perfino sul peso da esso esercitato sia presso le tifoserie sia fra i membri di una stessa famiglia... Nell'insieme, la vicenda assume un andamento e certi toni che sono tipici del "noir" e non sarebbe corretto riferire come essa si conclude, anche per via del suo senza dubbio sorprendente epilogo. Ma al di là di come le cose vanno a finire, il fatto davvero interessante è come l'autore sappia condurre la vicenda in modo da evidenziare quanti valori fittizi – e come tali, falsi – siano stati introdotti nel calcio. E al tempo stesso, però, quale irrinunciabile importanza esso abbia nelle relazioni sociali e nei rapporti fra e con le persone.



Hugo Pratt, *Una ballata del mare salato*, Ed. [parecchie edizioni in commercio]

Nato sulle onde del Pacifico Con *Una ballata del mare salato* aveva inizio nel 1967 la saga di Corto Maltese. Se per i fumetti il 10 luglio è una delle date storiche, essa lo è in qualche modo anche per Venezia. Perché il 10 luglio 1887 è nato il "veneziano" Corto Maltese. D'altra parte alla stessa data, ma nel 1967, iniziava anche sulla rivista genovese **Sgt. Kirk** *Una ballata del mare salato*, il grande "romanzo" di Hugo Pratt destinato a rivoluzionare certi canoni del fumetto. L'opera compie dunque nel 2007 quarant'anni. E la casa edi-

trice Lizard, fondata dallo stesso Pratt insieme a Patrizia Zanotti, li celebra con una pubblicazione dalle caratteristiche assolutamente singolari, ossia un formato di 33 x 42 cm, corrispondente alla stessa dimensione dei disegni originali di Hugo Pratt. Sono 200 pagine (comprendenti una presentazione e una postfazione di Gianni Brunoro) su carta simile a quella dei fogli da disegno, idonea a fare apprezzare tutte le sfumature tecniche dell'arte di Pratt, dalle morbide pennellate ai tratti sicuri del pennino, fino al senso di ariosità di quelle scene dei Mari del Sud che hanno reso celebre questo romanzo a fumetti. Un grosso volume, insomma, capace di dare le stesse emozioni delle "chine" originali.

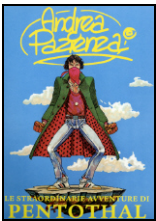
Benché sia editorialmente nato decenni fa, Corto Maltese è oggi più vivo che mai, presente nel mondo (soprattutto in Francia, dove Pratt è considerato francese a tutti gli effetti) con varie edizioni in volume delle sue avventure, oltre che con esposizioni dei più vari livelli di interesse. Per esempio, il più importante appuntamento fumettistico italiano, il Salone di Lucca, ha ospitato a ottobre 2007 una conferenza e un dibattito, in relazione con la grande mostra di tutte le tavole di *Una ballata del mare salato*. Appunto quale testimonianza della vitalità di questa storia, debutto fumettistico del Bel Marinaio. Non a caso un character esemplare.

Come ben sanno gli appassionati, ma anche la marea di lettori generici andati via via crescendo nel corso degli anni, Pratt ha fatto comparire il suo gran personaggio in una maniera quanto meno insolita. La prima vignetta in cui lo si vede, appunto nella *Ballata*, ce lo mostra legato a mo' di crocifisso e seminudo, sopra una rudimentale zattera di travi in mezzo al Pacifico, dove è stato abbandonato dall'equipaggio ammutinato della sua nave. Cose che possono succedere a un capitano, come lui, che in quel periodo (siamo ai mesi precedenti lo scoppio della prima guerra mondiale) esercita il pericoloso mestiere del "pirata", inteso in special modo come contrabbandiere d'armi e di carbone, quale combustibile per le navi. È una connotazione decisamente avventurosa, che però un po' alla volta virerà al letterario e al romantico, in quanto Pratt finirà per costruire attorno a lui una saga narrativa di grande complessità, fra le maggiori di tutto il fumetto.

Corto Maltese è nato a Malta, figlio di un marinaio bretone e di una signora di origini zingaresche, che colà esercitava ad alto livello quello che eufemisticamente viene definito il «mestiere» più antico del mondo. Egli è dunque un incrocio di razze e di culture, dalla solarità mediterranea a certo esoterismo nordico, e in particolare dalla "sapienza" ebraica, nella quale viene allevato. I contatti poi col suo variegato parentado di altre parti del mondo avrebbero contribuito a strutturare sempre di più l'esuberante personalità, vibrante di quelle irrequietezze che fin da adolescente lo avrebbero spinto a viaggiare ovunque, facendone un marinaio colto e sofisticato. Innumerevoli le sue conoscenze prestigiose, Jack London, Arthur Rimbaud, Ernest Hemingway... E profonda la sua cultura, sia in campo razionale sia nelle conoscenze iniziatiche. Quanto poi al suo comportamento, Corto Maltese è un eroe bensì pronto all'azione, ma allo stesso tempo sensibile, un romantico pieno di misteri o un lucido razionale, una personalità indefinitamente articolata.

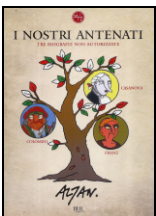
È ciò che, nel corso degli anni, sarebbe emerso dall'analisi delle sue vicende. Che all'inizio sembravano confinate alle latitudini tropicali dei Mari del Sud, mentre si è visto poi, nel corso degli anni, quale altro spessore – geografico, letterario, umano, esistenziale – sarebbero andate assumendo. Configurandolo un vero cittadino del mondo, date le sue presenze dalla Siberia alla Cina, dalla Mongolia a Venezia e fino alla Svizzera. Dove, a casa di Hermann Hesse, in una vicenda dagli incerti confini, in bilico fra sogno e realtà, finisce addirittura per bere l'acqua dal Santo Graal, diventando immortale...

Se dunque vogliamo dare ascolto al grande scrittore argentino Jorge Luis Borges, che definì classici «quelle opere che più generazioni tornano a frequentare con identico gusto per ragioni diverse», va riconosciuto a *Una ballata del mare salato*, che in questi oltre quattro decenni non ha cessato di deliziare lettori di tutte le età, di meritare a pieno titolo la definizione.



Andrea Pazienza, *Le straordinarie avventure di Pentothal*, Ed. Fandango, Roma, 2010, 136 pp. in b/n, f.to 34x24, rilegato.

Rivoluzione di grafica e contenuti Nel 1977, quando Andrea Pazienza aveva appena ventuno anni e apparve a puntate in *Linus* il suo *Pentothal*, i lettori di fumetti furono colti da un qualche sconcerto. Il fatto è che si trattava di un'opera ben diversa dai canoni cui fino allora si era abituati, ossia avventure sostanzialmente di fantasia in trame compiute, ossia inizio-sviluppo-fine. Invece in quel racconto c'era una violenta irruzione della realtà, quella circostante di allora, incentrata sulla vita degli studenti a Bologna. Contestualmente, però, c'era anche un innovativo insieme sul piano grafico: l'immediatezza del tratto, intuibilmente costituito da pennarelli di vario genere invece che dal tradizionale pennello; uno stile grafico veloce ma infinitamente particolareggiato; una sequenza di tavole dal montaggio diverso l'una dall'altra, dalla grande vignetta unica alla successione di vignette quali più quali meno vicine alla tradizione; e poi le ambientazioni, capaci di spaziare dal realismo più crudo (non si dimentichi il travagliato periodo vissuto al tempo dalla città di Bologna) fino alle più scatenate fantasie oniriche. Un insieme di elementi, dunque, che visto oggi, a posteriori, situa autorevolmente *Pentothal* fra i precursori del Graphic Novel, specie per quanto riguarda il relativo, nutritissimo, filone dell'autobiografismo. Un'opera, come ben si comprende, che coagula fermenti che si erano andati sporadicamente rivelando negli anni immediatamente precedenti, ma qui canonizzati in un'opera nel suo insieme compiuta, nuova, sorprendente. Pertanto, una riproposta di grande interesse, quella odierna della Fandango, sia per una ennesima conferma del genio di Paz, sia per il fumetto in generale.



Altan, *I nostri antenati*, Ed. Rizzoli, Milano, 2003, pp.220, broccura

Antenati, grotteschi, imbranati Se oggi dire Altan è il sinonimo del geniale umorista le cui vignette satiriche escono su *la Repubblica* e *L'espresso*, tuttavia sono ormai ben pochi coloro che ne associano il nome a un'altra sua notevole componente creativa, i romanzi e racconti a fumetti. Anche perché, pur essendo stati la sua produzione fondamentale all'inizio della carriera, tuttavia sono ormai vari anni che egli non ne crea più, sicché i più significativi erano fino a oggi praticamente introvabili. Ottima occasione dunque, per i lettori, quella offerta dalla Bur, che ristampa tre capolavori di Altan nel volume *I nostri antenati*. Un fatto editoriale che rientra nella fluviale tendenza odierna a proporre la nuova forma fumettistica dei cosiddetti graphic novel (romanzi grafici). I quali, se a volte suscitano perplessità, nel caso presente hanno prodotto un benefico effetto retroattivo. Il volume in questione contiene infatti *Colombo*, *Franz* e *Casanova*, "romanzi" creati da Altan fra il 1976 e il 1979, ma di ancora godibile freschezza nonostante i decenni trascorsi. E ascrivibili di diritto a una struttura che li rende dei precoci graphic novel.

Ne sono protagonisti i nostri antenati in quanto personaggi di altri secoli, che pertanto tirano in ballo la Storia. Ma il modo in cui Altan affronta gli argomenti storici dimostra come egli si sia ampiamente documentato, scegliendo però una prospettiva corrosivamente anti-conformista, che produce effetti esplosivi. *Colombo*, per esempio, racconta a modo suo i periodi salienti della vita del grande navigatore. Ma già la primissima frase del racconto è una specie di presagio di tutto ciò che sarà – e che rimane – la narrativa di Altan: "1492. Il signor Colombo, partito da Palos, è in viaggio. Non cerca né pepe né smeraldi, cerca sé

stesso” e così via. Quasi una specie di manifesto di un’ottica dissacrante. La stessa vignetta ne è una sintesi, raffigurando una caravella in un mare in tempesta, peraltro brulicante di pesci, tutti in atteggiamento ferocemente aggressivo verso gli altri: che in fondo è poi la visualizzazione di quelle tempeste del “mare della vita” dove ogni pesce è più grosso di un altro più piccolo e cerca di divorarselo.

Non altrimenti controcorrente il discorso di *Franz*, racconto di una vita di Francesco d’Assisi dai toni di graffiante smitizzazione. Specie perché l’esaltata psicologia del santo viene proposta da Altan come la conseguenza di un complesso edipico che produce effetti devastanti. Quasi una interpretazione vagamente blasfema, ma in realtà soltanto irridente. E anche Casanova, invece che il travolgente latin lover eroticamente aggressivo della tradizione, ci viene qui proposto come un malinconico succube dell’invadenza psicologica femminile.

Dunque, sistematici stravolgimenti di quanto la storia ci ha tramandato e dei suoi dati acquisiti. Accentuato anche dalla tecnica narrativa di Altan, il quale accompagna le vignette costituenti il racconto con un sistematico commento alla base delle stesse, che ne deride il significato. Per esempio, sempre in *Colombo*, c’è alle prime pagine una vignetta in cui il dialogo fra la madre e il suo occasionale amante si svolge così: “Who’s that Funny boy?”, dice lui – “Oh! It’s Cristopher, that idealistic son of mine”, risponde lei. Ma il commento alla base della vignetta lo fa corrispondere a “chi è quel piccino?” – “Oh, è Cristoforo, quel fesso di mio figlio”. Vale a dire, battute beffarde, corrosive, un grottesco sarcastico che si sussegue in pirotecnica sequenza lungo le centinaia e centinaia di vignette costituenti i racconti. E che rende ancora più scoperto il gioco di ammiccamenti fra l’autore e il lettore. Romanzi a fumetti, dunque. Ma caratterizzati da una forza travolgente, grazie alla molteplicità dei requisiti. Ché, se a monte sta un irriverente spirito goliardico, tuttavia essi sono animati da un sistematico intento satirico sostenuto da una solida cultura storica e da una raffinata ironia espressiva. Ciò che, sul piano umoristico, produce un mix micidiale che a sua volta, degli eventi narrati, fa uscire un quadro dal sapore dirompente.