

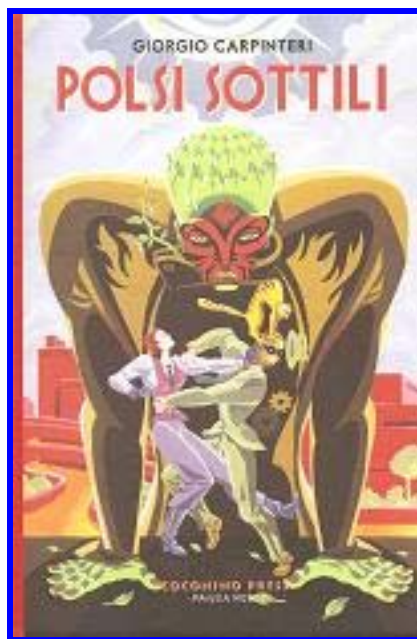
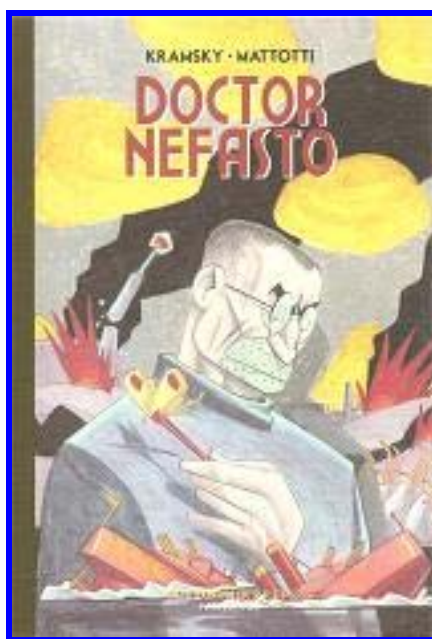
«Formidabili quei danni»

Gianni Brunoro

La casa editrice Cononino Press / Fandango, persegue da anni una azione benemerita, vale a dire: è l'unica in Italia a pubblicare esclusivamente dei graphic novel. In questa prospettiva ha avviato recentemente (maggio 2013) la collana **Valvoline** consistente in una

serie di proposte in volume di opere italiane degli scorsi anni Ottanta, uscite a puntate e rimaste ormai sepolte nelle pagine di una rivista praticamente in-trovabile: la *Alter Alter* che per qualche tempo, quando ne fu direttore Oreste del Buono, affiancò l'opera della ben

più celebre *Linus*. Se è arduo affrontare oggi una recensione dei graphic novel *Doctor Nefasto* di Lorenzino Mattotti e Jerry Kramsky e *Polsi sottili* di Giorgio Carpinteri (i primi due titoli di questa ripresa editoriale), è perché essi sono usciti nell'ormai remoto 1983.



L'azzardo consiste nella circostanza che sarebbe un po' un errore considerarli nella loro entità di opere singole, mentre furono uno dei variegati "prodotti" usciti in quella specie di inserto nella rivista denominato *Valvoline Motorcomics*, vale a dire un'officina di creazioni sorprendenti e innovative troppo in anticipo sui tempi. Ora, giustamente, Coconino le ripropone in maniera organica, dando a ciascuna di quelle storie la dignitosa veste di un volume elegante e autonomo, corredato di una serie di paratesti idonei – più che a illustrare la singola storia – a inquadrare il "movimento" in generale,

dai cui principi e dalle cui pulsioni sarebbero andate sbocciando le storie medesime.

Per cui è forse *politically incorrect* che uno scrittore (di fumetti) sveli – come fanno rispettivamente in questi casi sia Kramsky sia Carpinteri – i segreti della propria bottega, ossia ciò che bolle dentro il calderone della propria fantasia prima di una sua creazione. Però è proprio questa “luce” proiettata dall’interno sul proprio laboratorio a dare un senso alla operazione di allora, a farne comprendere la portata dirompente e a sbandierare oggi la sua validità di “scuola”, appunto come insieme di idee troppo precorritrici dei tempi (fumettistici) perché potessero attecchire. Premesso tutto ciò, è allora più agevole focalizzare in una recensione le due opere.



Doctor Nefasto fu appunto solo una delle storie uscite in quel contesto. Una storia che non si potrebbe definire meglio che con le parole stesse del suo soggettista: «Si nutriva incessantemente e senza ritegno di *Tintin*, *Blake e Mortimer*, Feininger, Queneau. Inglobava anche documentari TV sulla vita delle mosche, graffiti primitivi, la tabella degli elementi atomici, un incidente occorso a scienziati sovietici o numerosi combattimenti in Medio Oriente. Se a noi il mondo sembrava irrequieto, Nefasto sentenziava: “Altroché irrequieto: è preda e balia della stupidità”». Una battuta che fin troppo facilmente rinvia a una delle tante affermazioni dal sapore di aforisma proferite da Albert Einstein, secondo cui “due sono le cose infinite: la dimensione dell’universo e la stupidità umana; e sulla prima tendo ad avere dei dubbi”. Ma nella citata prefazione c’è anche la seguente confessione: «Il giovane Kramsky non scrive vere e precise sceneggiature, suddivise in tavole e balloons. Il giovane Mattotti si annoierebbe di sicuro nel convertire in tavole illustrate. Allora preferiscono discutere della storia e poi scrivere e disegnare separatamente. In seguito si tratterà solo di tagliare, o aggiungere, le parti seguendo l’estro del momento. E riannodare il tutto con ritmo. Per loro, lavorare così è molto piacevole». Risulta pertanto chiaro come storie del genere risultassero poi un po’ indigeste – per il contenuto narrativo, troppo “libero”, ma anche per lo stile grafico, troppo innovativo – ai lettori di fumetti di trent’anni fa, ancora abbarbicati alla narrativa fumettistica tradizionale, quindi troppo acerbi sul piano dell’apprezzamento di “modi” ri-

conducibili alla sperimentazione. In effetti, quelle erano storie molto più coerenti con i *graphic novel* di oggi, tramite i quali si è andato enormemente dilatando il concetto stesso del raccontare attraverso i fumetti.



Sicché, oggi come oggi è molto più interessante lasciarsi assorbire da una storia la quale, in fondo, non è che manifesti una grande linearità (qual era quasi la pretesa dei lettori, al tempo della sua originaria pubblicazione) ma che invece si sviluppa attraverso flash narrativi che rispecchiano la frammentarietà allusa dall'autore, nel virgolettato di cui sopra.

È anche bello lasciarsi suggestionare dal disegno, caratterizzato da un tratto in qualche modo prematuro, a quel tempo, e che però già lascia intuire la portata rivoluzionaria dello stile di Mattotti. Il quale – come ormai ben sappiamo, a posteriori – ha innescato davvero una grande rivoluzione nel fumetto, lanciando una prima “bomba” attraverso *Fuochi* (1984, guarda caso, sempre insieme a Kramsky): cioè un fumetto, graficamente, in un coloratissimo stile pittorico invece che al tratto e magari in bianco/nero; e dall'aggressivo impatto visuale, con non effimeri rimandi alla pittura stessa (specie agli stilemi futuristici) e perfino alle arti primitive. È un'empatia poi portata avanti e alla fine coerentemente mantenuta da Mattotti nei propri fumetti successivi. Quasi una dimostrazione che per una parte del fumetto non sarebbe stata più la stessa cosa. Per scimmiettare un celebre titolo, si potrebbe affermare “formidabili quei danni” apportati alla tradizione narrativa del fumetto, perché con quel titolo si era conseguita per sempre la perdita dell'innocenza.

In *Doctor Nefasto*, dunque, lo sviluppo testuale, ossia la progressione narrativa, non è per nulla lineare: unico elemento unificatore è l'idea fissa di Nefasto di far danni, magari grazie a invenzioni scientifiche sempre nuove e a innovative scoperte della sua mente malata. Gli episodi sono quindi programmaticamente disorganici, all'insegna del bizzarro e del surreale, raccontati in maniera a dir poco paradossale se non addirittura beffardamente demenziale. Essi raccontano la lotta dello scienziato pazzo Nefasto contro il mondo intero, a sua volta però simboleggiato nel “buono” della situazione, ossia il professor Dittongo Notorious, che diviene in qualche modo emble-

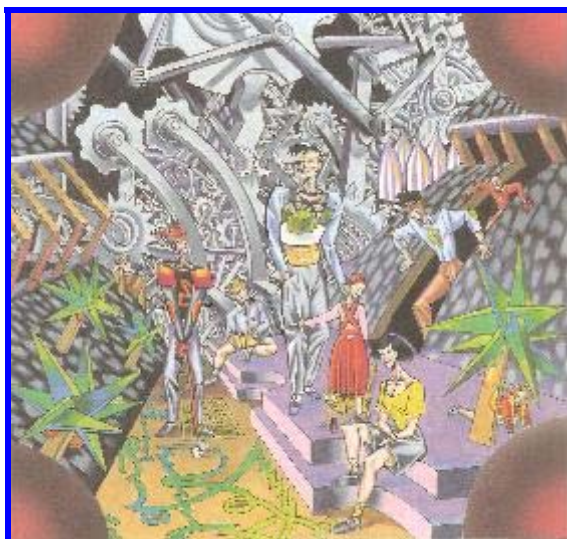
ma del “bene” che trionfa sul “male” Nefasto (benché tutto ciò rimanga un po’ vago e problematico).



Più che altro, quindi, il racconto si configura come una lucida farneticazione, dove la grafica si muove sul filo dell'avanguardia e della sperimentazione mentre sul piano narrativo siamo nell'ambito di una specie di surrealismo beffardo e ammiccante. Elementi, pertanto, di valenza assoluta, che evitano alla storia il pericolo di cadere nel limbo di opera datata.

Secondo alcuni parametri, siamo su un piano abbastanza analogo anche col graphic novel *Polsi sottili* di Carpinteri. Sul piano grafico, esso si riallaccia al disegno fortemente stilizzato della tradizione fumettistica. Qui però orientato verso gli stilemi della pittura futurista, magari con l'occhio più specificamente incentrato sullo stile di Depero, senza però trascurare il fatto che non mancano reminiscenze su aspetti formali della pittura di Tamara de Lempicka.

Quanto invece alla trama, la storia ha una specie di andamento da giallo/noir quasi-fantascientifico. Per cui si avvicina un po' di più al tipo di narrativa fumettistica della tradizione, benché da tali parametri prenda ugualmente, in qualche modo, le distanze. I Polsi Sottili sono una specie di associazione a delinquere, che la complicata trama evidenzia come i figli del Grande Meccanismo. Nella sua introduzione, Carpinteri stesso afferma: «Lo spirito della storia *Polsi sottili* è ben sintetizzato dal “personaggio” del Grande Meccanismo. È il dittatore impersonale. Una macchina arcaica fatta di rotelle e bulloni. Il suo aspetto poco tecnologico, dal sapore steampunk, è quasi disarmante. Vuole essere quello che è: uno stereotipo che parla». E del resto anche nel testo si legge: «...il grande Meccanismo non fa nulla per smascherare questi mitici criminali denominati “Polsi Sottili”. Le leggende intorno al Grande Meccanismo sembrano spiegare molte cose. [...] Ciononostante, il loro talento genetico continuerebbe a guidare le loro vite... Lo scasso di casseforti, serrature e ingranaggi ultimamente sempre più grandi sono la firma di questi criminali...».



Come dunque ben si comprende, è un plot che ha un po' la struttura del racconto poliziesco. Nel quale però, più che cercare un filo conduttore, occorre lasciarsi trascinare dalle suggestioni, sia quelle grafiche, sia quelle... lisergiche della storia. Infatti, benché un po' inconcludente, essa ha un in-negabile sapore – anche qui, come in *Doctor Nefasto* – di beffarda provocazione, di proposta d'avanguardia. Nella sostanza, dunque, questi due graphic novel ante litteram vanno più che altro gustati nella loro entità di testimonianza dirompente su quanto il fumetto possa “fare”, andando al di là dei suoi parametri originari di narrativa illustrata di intrattenimento.

Una così complessa serie di rimandi la dice lunga sulla natura di queste sperimentazioni, che per un verso sono profondamente intrise di cultura, ma per un altro anche manifestamente testimoni della intenzione, da parte degli autori del gruppo Valvoline, di elevare il fumetto a un livello colto quale, trent'anni fa, era ancora assai prematuro pensare. Per cui è ben comprensibile come il discorso riguardante *Valvoline* sia sufficientemente complesso da esigere un approfondimento. Nel quale ci addentreremo in futuro, quando saranno pubblicati gli altri titoli prospettati da Coconino Press per la collana omonima.

Qui si è parlato di:

** Jerry Kramsky, Lorenzo Mattotti, *Doctor Nefasto*, Ed. Coconino Press, Bologna, 2013, 86 pp. in b/n e color seppia, f.to 23x30, cartonato, Euro 24,00.

** Giorgio Carpinteri, *Polsi sottili*, Ed. Coconino Press, Bologna, 2013, 80 pp. a colori, f.to 23x30, cartonato, Euro 24,00.