

CAPOLAVORI

L'arte (grafico-umoristica) di Daniele Luttazzi

La sinergia di grafica e racconti umoristici molto spesso risulta spiazzante

■ Paolo Boschi

Impossibile dire se i disegni di Daniele Luttazzi sono in accordo o meno con le relative chiose prosastiche: quel che è certo è che la sinergia di grafica e racconti umoristici all'opera in **Capolavori** molto spesso risulta spiazzante. D'altra parte è di Luttazzi che stiamo parlando, ovvero del più surreale comico su piazza, uno che riesce a far ridere miscelando con gusto il suo talento visionario, qualche spunto minimale d'attualità, un pizzico di eros e forza del dettaglio, legando tutto generalmente con l'arte discreta del *nonsense*. Un *cocktail* comico che, quando arriva, arriva in modo esilarante. Non dobbiamo restare sorpresi dal talento grafico luttazziano: l'umorista romagnolo, classe 1961, prima di dedicarsi in pianta stabile ai monologhi

satirici a partire dal 1988, non a caso aveva esordito come vignettista, collaborando per un breve periodo al "Tango" diretto da Sergio; in seguito Luttazzi ha anche stilato la traduzione di una *cult* dei *comics* americani del calibro di Lloyd Llewellyn, il fumetto creato da Daniel Clowes. Ma si può anche decidere che la vera biografia di Luttazzi sia quella immaginifica ed ispirata in modo surreale alla biografia di Ernesto "Che" Guevara riportata nella quarta di copertina, un altro esempio dell'insostenibile amore del comico per i dettagli ben elaborati ed inventati di sana pianta. E, volendo insistere in questa chiave di lettura, potremmo perfino ricordare l'introduzione a firma Osama Bin Laden, uno che ammira i comici perché ha sempre desiderato essere un comico oppure, come chiosa in nota il

buon Luttazzi, "un miliardario che vive in una caverna. Ma chi si crede di essere, Batman?" Ma veniamo ai disegni di **Capolavori**, che ammontano complessivamente a settantatré e sono realizzati rigorosamente in bianco e nero: dettagli, primi piani di volti nelle espressioni più diverse, posture anomale dei corpi - alcune, *ca va sans dire*, vagamente oscene -, ambientazioni stilizzate (ed altrettanto anomale), oggetti di varia natura, immagini spesso essenziali ma di taglio realistico, tranne qualche disegno di esplicita matrice fumettistica. Le divertenti battute di chiosa ai disegni in questione spesso si rivelano esilaranti micro-racconti, e risultano estremamente funzionali (talvolta misteriosamente, inquietantemente funzionali) per illustrare anche sul versante verbale gli schizzi di Daniele Luttazzi.

Pagina dopo pagina, disegno dopo disegno, il volume offre soluzione al mistero del Sacrebleu, al caso di JFK, l'enigma artistico dell'Lsd, i risvolti del terrorismo islamico, Maria De Filippi, la fiaba del papero e dello scorpione, l'incredibile mossa finanziaria di Tremonti ed altre *mirabilia* in serie fino al conclusivo racconto ad alto tasso alcolico. D'obbligo chiudere citando una facezia tra le altre, discreta nota a margine al disegno di una signorina che va sganasciandosi dalle risa: "Berlusconi ha una mente fertile. E sappiamo cosa rende fertili le cose"...

Daniele Luttazzi, *Capolavori*, Milano, Feltrinelli, 2002; pp. 169

COMICSWORLD/1

Martin Mystère Extra n. 25

Quando un personaggio fumettistico sfonda sul punto di vista delle vendite, inevitabilmente alla collana regolare si affiancano spin offs di varia estrazione. Non si è sottratto alla regola neanche il mitico detective dell'impossibile creato nel 1982



dalla vivida fantasia di Alfredo Castelli e dalle matite di Giancarlo Alessandrini, al secolo Martin Mystère, archeologo di professione, tuttologo nel più ampio senso del termine, saggista di fama, conduttore televisivo della trasmissione "Mystère's Mysteris", all'occorrenza avventuriero, in compagnia dell'inseparabile neanderthaliano Java. L'idea portante alla base della lunghissima storia intitolata **Generazioni** è quella di far collaborare, sia pure a cavallo delle barriere del tempo e dello spazio, il Buon Vecchio Zio Marty, indefesso indagatore degli enigmi cui la scienza ufficiale si rifiuta di rispondere, il sedicente Docteur Mystère, "padre" adottivo dell'orfano (ed assistente) Cigale, bisavolo di Martin, e quindi il Mystère robotico del ventiduesimo secolo (l'epoca di Nathan Never) il quale, "creato" dal mefistofelico villain Mr. Jinx, è dotato della personalità dei ricordi del Martin "regolare".

La minaccia che riunirà i tre volti diversi del *detective* dell'impossibile è un'anomalia temporale formatasi in vari secoli, in grado di compromettere in modo irreversibile il tessuto stesso dell'universo conosciuto. Gli emissari inviati dal futuro remoto per scongiurare il pericolo imminente (o approfittarne per i propri obiettivi) si troveranno a collaborare nel passato con il Docteur Mystère nella Londra di Charles Dickens (galeotta fu la teoria delle vite alternative nel Canto di Natale), nella New York attuale con il BVZM e quindi nella megalopoli futura in cui sono ambientate le avventure della continuità neveriana. Un'avventura da non perdere firmata da Carlo Recagno ed illustrata dal variegato team composto da Giancarlo Alessandrini, Esposito Bros, Lucio Filippucci e Gino Vercelli.

P.B.
Martin Mystère Extra n. 25, *Generazioni*, semestrale, pp. 244 [Sergio Bonelli Editore]

COMICSWORLD/2

Lazarus Ledd Extra N° 17

Lazarus Ledd, personaggio ideato Star Comics dallo sceneggiatore Ade Capone nel 1993, ha una storia complessa e ricca di luci ed ombre: la caratteristica che forse rende così avvincenti le sue avventure è che il suo passato presenta sempre nuovi misteri in agguato, sapientemente dilatati e presentati a piccole dosi.

Ledd è un giovane uomo con trascorsi militari come agente di un corpo speciale, ha lavorato come tassista notturno, giornalista free lance (spesso protagonista dei casi di cui scrive) e giustiziere part time per una misteriosa organizzazione segreta facente capo all'Ordine (segreto anch'esso) di San Giorgio, la cui guida spirituale è fermamente convinto che Ledd sia nientemeno che la reincarnazione del leggendario paladino uccisore di draghi, la cui formidabile armatura pare essere in simbiosi mistica con il nostro eroe. Capone ha già cominciato ad approfondire il legame di Lazarus con la sacra armatura, concludendo per il personaggio un antenato medievale che gli somiglia come una goccia d'acqua, il prode Alphonse. Nella lunga avventura raccontata ne **I cristalli di Eymereich** il bravissimo sceneggiatore leddeiano ha deciso di ampliare il gioco realizzando un vero e proprio team up tra Alphonse ed un altro personaggio (letterario, stavolta), ovvero Nicholas Eymereich, il monaco inquisitore aragonese protagonista di una lunga saga tra fantasy e fantascienza di Valerio Evangelista, co-sceneggiatore della storia, disegnata con tratto efficace da Arturo Lozzi.

L'avventura autoconclusiva intitolata **I cristalli di Eymereich** attinge linfa narrativa alle passate gesta dell'avo di Lazarus Ledd, con compagnia di caratteristi al seguito, utilizzando i cristalli misteriosi che già donarono vita immortale ad Alphonse (ed all'inseparabile compagno d'armi Lucius) come trait d'union con l'inchiesta che Eymereich va cercando di risolvere un paio di secoli più tardi. Il risultato è intrigante secondo le attese.

P.B.
Lazarus Ledd Extra N° 17, *I cristalli di Eymereich*, semestrale, pp.132 [Star Comics]

E4

La narrativa secondo il Wu Ming

Dietro la sigla Wu Ming, in cinese mandarino equivalente a "anonimo" oppure "non famoso", si nasconde un collettivo di scrittori fondato a Bologna nel gennaio del 2000, attualmente composto da cinque autori i cui rispettivi nomi anagrafici, per quanto non segreti, non sono fondamentali nell'ambito del progetto: per il Wu Ming, infatti, le storie vengono sempre prima di chi le scrive. Il gioco già messo in mostra in *Q* (sotto la sigla Luther Blissett) ed in *Asce di guerra* (primo atto creativo del neonato Wu Ming), implacabile come sempre e terribilmente intrigante sotto il versante narrativo, continua anche in *54*, a tutt'oggi da considerarsi come l'indisusso capolavoro del collettivo bolognese, un romanzo corale che ci proietta senza colpo ferire nell'anno di grazia 1954, scelto arbitrariamente come genesi ideale della società contemporanea, in un mondo che sta venendo alla luce, un Dopoguerra in cui la guerra non è finita ma si è soltanto "raffreddata", cambiando volto e modalità di proposta. In tale scenario le ideologie stanno andando in frantumi insieme alle frontiere, ed il commercio di

eroina non conosce confini di sorta: proprio l'eroina costituisce il motore sommerso della trama, merce perfetta perché in grado di rendere dipendente il consumatore un attimo dopo l'acquisto, distribuita attraverso il canale di commercio meno mediato che si possa concepire, ovvero il crimine organizzato, nonché oggetto precipuo dell'essenza dell'azione politica, quella esercitata dai servizi segreti. Pagina dopo pagina incominciamo a prendere confidenza con l'assortito cast di 54, alternandoci di continuo tra Napoli e New York, tra Trieste e Hollywood, tra la Francia e Mosca fino alla Dalmazia, in cui in qualche modo finiranno per convergere molti dei protagonisti: ex partigiani come Ettore Bergamini, eroi della Resistenza in odore di eresia come Vittorio Capponi, agenti segreti come Ivan Aleksandrovic Serov (presidente del neonato Kgb), narcotrafficanti come Salvatore Lucania detto "Lucky Luciano", figli in cerca di un padre come Robespierre Capponi detto Pierre, addirittura un dandy di governo come Josif "Tito" Broz, e perfino Cary Grant, il grande attore in stasi da due anni -

l'uomo più elegante del mondo, l'Archie Leach di un passato da dimenticare -, tutti minacciati da un immenso frangente che minaccia di stravolgere ogni cosa. Collante delle varie sottotrame anche un McGuffin Electric, un televisore avvolto nel mistero, evidente simbolo del progresso tecnologico e di un luminoso futuro, un modello decisamente fuori dal comune, in grado di vedere, ascoltare, riflettere (pur non essendo funzionante). Strutturalmente il romanzo si compone di tre antefatti, è diviso in due parti per complessivi centodici capitoli e presenta una coda finale decaparlante. Assolutamente delizioso nel complesso, nonostante la ragguardevole mole, *54* si fa leggere tutto d'un fiato, contribuisce in modo portentoso all'ossigenazione dei neuroni e, una volta metabolizzate le numerose sottotrame, fa riflettere molto più a lungo. Un imperdibile romanzo scritto miracolosamente a dieci mani senza perdere un filo di compattezza.

P.B.
Wu Ming, *54*, Torino, Einaudi, 2002; pp. 673

SPERLING&KUPFER

Stephen King: Tutto è fatidico

Una serie di racconti praticamente inediti in Italia

■ Paolo Boschi

«Idee splendidamente concise che chiedono a gran voce di essere espresse in tremila parole, forse novemila, quindicimila al massimo. [...] I racconti rimangono pezzi unici, come gli oggetti che si comprano nella bottega di un artigiano, a patto di avere la pazienza di aspettare che vengano lavorati a mano nel laboratorio sul retro»: la lunga introduzione di **Tutto è fatidico**, dedicata dal re del brivido alla quasi perduta arte del racconto, a suo giudizio pericolosamente vicina al baratro dell'estinzione, da una parte sembra la giustificazione di uno scrittore di *bestsellers* che ci presenta una raccolta di materiali già editi, dall'altra suona incredibilmente sincera e, cosa ben più importante, accurata. Non a caso Stephen King si premura di farci sapere che l'indice definitivo dei racconti

è il frutto di un'operazione di combinazione: all'elenco ricevuto dalla casa editrice lo scrittore del Maine ha infatti affibbiato le tredici carte di picche di un mazzo da poker più un jolly, le ha mischiate ed ha ricavato un indice che alterna in modo casuale i racconti più ricercati e quelli più ad effetto. Comunque, a prescindere dal criterio di ordinamento scelto, se è vero che la stragrande maggioranza dei racconti ha trovato la via della pubblicazione in patria (su riviste, miscelanee, talvolta anche in audio-libri) si tratta, salvo qualche eccezione, di scritti praticamente inediti in Italia, molti notevoli, altri semplicemente intriganti, ma pur sempre del livello medio-alto di cui ogni soggetto di Stephen King sembra dotato per corredo genetico-letterario.

In **Tutto è fatidico** le *roi s'amuse* secondo consuetudine, dando veste rinnovata a

vari luoghi comuni dell'*horror*, rimodellando leggende metropolitane, lavorando di cesello su saghe stratificate della sua immensa produzione. Il racconto apripista è **Autopsia 4**, uno dei migliori di tutta la raccolta: un'autopsia in corso su un soggetto vivo (o che si crede vivo), una storia in cui la *suspense* si taglia con il bisturi, letteralmente. Notevoli anche l'inquietante incontro di un ragazzo con il diavolo sulle rive del Castle Stream ne **L'uomo vestito di nero** (d'ispirazione hawthorniana) e l'omaggio wildiano de **Il virus della strada va a nord**. Il racconto centrale della raccolta è quello che le presta il titolo, una storia deliziosamente sinistra nello spirito di **Uomini bassi in soprabito giallo** (da *Cuori in Atlantide*): il giovane Dink Earnshaw ha trovato un nuovo, particolarissimo lavoro, che lo ha costretto a trasferir-

si in un'altra città regalando gli una casa, un'auto e soldi bastanti alle sue necessità; in cambio dovrà soltanto focalizzare le sue strane doti su determinati bersagli (pure umani). **Tutto è fatidico** ripropone anche **Riding the bullet - Passaggio per il nulla**, ex-book di grande successo, giocato sul classico tema dell'autostoppista che accetta un passaggio da un morto. La vera gemma dell'antologia è però la follia *splatter* di **Pranzo al Gotham Café** (che non a caso ispira l'immagine di copertina), ambientato nel locale teatro dell'incontro del *broker* Steven Davis con la moglie accompagnata dal divorzista, con un *maitre* pazzo e sanguinario come terzo incomodo. La lettura è servita, con dovizia di portate...

Stephen King, *Tutto è fatidico*, Milano, Sperling & Kupfer, 2002; pp. 560