

Aspettative deluse

sotto la glassa invitante

di Andrea Pagliardi

Barbara Baldi

LUCENERA

pp. 117, € 17

Oblomov, Quartu Sani'Elena (CA) 2017

Un titolo golosamente ossimorico, le atmosfere del romanzo vittoriano e i riferimenti pittorici d'epoca trasposti in graphic novel e una superba confezione in gran formato edita da Oblomov sono gli ingredienti che hanno contribuito al successo dell'esordio di Barbara Baldi, già illustratrice e colorista per Pixar e Disney. Baldi è stata anche insignita del prestigioso premio Micheluzzi come miglior disegnatrice del 2017 e ha collezionato finora una serie di recensioni quasi unanimemente positive che vertono soprattutto sulla notevole qualità grafica ed espressiva dell'opera. *Lucenera* ingolosisce, certo, ma al contempo abbaglia e la sensazione dopo la lettura è di essersi tuffati pieni di aspetta-



rimento. Anche i disegni destano qualche perplessità, anzi paiono riecheggiare le potenzialità e i limiti della sceneggiatura in uno scontro impari tra apparenze e concretezza. È infatti decisamente interessante la scelta di infondere in ogni tavola un sapore pittorico ottocentesco che, come suggestione, potremmo collocare tra il tardo romanticismo e il primo impressionismo, con forti richiami alle atmosfere più cupe dei paesaggisti inglesi. Le tavole più riuscite sono senza dubbio gli ampi campi aperti in mezzo alla neve, essenziali come gli acquarelli di Gipi e angoscianti come le pagine di Alberto Breccia, dai quali risulta evidente la sopraffina capacità di Barbara Baldi nel costruire le immagini calibrando adeguatamente i pesi dei diversi elementi, senza timore di lasciar parlare il bianco della carta. Ma si tratta di una scelta estetica ambiziosa, difficile da mantenere con la stessa qualità e coerenza per tutta la durata del romanzo: avrebbe richiesto una maturità maggiore nel segno grafico e, probabilmente, tempistiche incompatibili con le scadenze imposte a un'esordiente.

Conseguenza di una realizzazione affrettata potrebbe essere anche una certa ingenuità nell'uso del ritocco digitale, prassi ormai endemica al punto che sono rari gli autori che, come Vittorio Giardino, dichiarano non senza un pizzico di civetteria di fare fumetti senza mai accendere il computer. In *Lucenera*, però, l'utilizzo troppo generoso e disinvolto di Photoshop non può non risultare evidente anche al lettore meno smaliziato. Il ricorso eccessivo al copia-incolla di personaggi ed elementi che si ripetono quasi identici, anche più volte nella stessa pagina, la presenza di elementi fotografici rimaneggiati in modo talvolta grossolano, l'onnipresente aggiunta di *texture* e l'uso sovrabbondante e un po' ingenuo di alcuni filtri (il più evidente è senza dubbio la sfocatura) raggela spesso la grazia naturale dell'elemento pittorico e, con tutta probabilità, risponde all'esigenza di ottenere immagini complesse dal fascino nebbioso e umbratile con tempistiche decisamente più rapide di quelle tradizionali. Il risultato complessivo è quello di un bel graphic novel mancato che avrebbe potuto mantenere pienamente le tante promesse se l'autrice fosse stata più adeguatamente seguita dagli editor di Oblomov che certo non mancano di occhio ed esperienza, invece di essere lanciata sul mercato, sia pure con successo, con un'opera che non rende giustizia al suo indubbio talento.

rimento.

Conseguenza di una realizzazione affrettata potrebbe essere anche una certa ingenuità nell'uso del ritocco digitale, prassi ormai endemica al punto che sono rari gli autori che, come Vittorio Giardino, dichiarano non senza un pizzico di civetteria di fare fumetti senza mai accendere il computer. In *Lucenera*, però, l'utilizzo troppo generoso e disinvolto di Photoshop non può non risultare evidente anche al lettore meno smaliziato. Il ricorso eccessivo al copia-incolla di personaggi ed elementi che si ripetono quasi identici, anche più volte nella stessa pagina, la presenza di elementi fotografici rimaneggiati in modo talvolta grossolano, l'onnipresente aggiunta di *texture* e l'uso sovrabbondante e un po' ingenuo di alcuni filtri (il più evidente è senza dubbio la sfocatura) raggela spesso la grazia naturale dell'elemento pittorico e, con tutta probabilità, risponde all'esigenza di ottenere immagini complesse dal fascino nebbioso e umbratile con tempistiche decisamente più rapide di quelle tradizionali. Il risultato complessivo è quello di un bel graphic novel mancato che avrebbe potuto mantenere pienamente le tante promesse se l'autrice fosse stata più adeguatamente seguita dagli editor di Oblomov che certo non mancano di occhio ed esperienza, invece di essere lanciata sul mercato, sia pure con successo, con un'opera che non rende giustizia al suo indubbio talento.

potrebbe essere anche una certa ingenuità nell'uso del ritocco digitale, prassi ormai endemica al punto che sono rari gli autori che, come Vittorio Giardino, dichiarano non senza un pizzico di civetteria di fare fumetti senza mai accendere il computer. In *Lucenera*, però, l'utilizzo troppo generoso e disinvolto di Photoshop non può non risultare evidente anche al lettore meno smaliziato. Il ricorso eccessivo al copia-incolla di personaggi ed elementi che si ripetono quasi identici, anche più volte nella stessa pagina, la presenza di elementi fotografici rimaneggiati in modo talvolta grossolano, l'onnipresente aggiunta di *texture* e l'uso sovrabbondante e un po' ingenuo di alcuni filtri (il più evidente è senza dubbio la sfocatura) raggela spesso la grazia naturale dell'elemento pittorico e, con tutta probabilità, risponde all'esigenza di ottenere immagini complesse dal fascino nebbioso e umbratile con tempistiche decisamente più rapide di quelle tradizionali. Il risultato complessivo è quello di un bel graphic novel mancato che avrebbe potuto mantenere pienamente le tante promesse se l'autrice fosse stata più adeguatamente seguita dagli editor di Oblomov che certo non mancano di occhio ed esperienza, invece di essere lanciata sul mercato, sia pure con successo, con un'opera che non rende giustizia al suo indubbio talento.

Dissonanza profonda

di Adriano Allora

Nine Antico

CONEY ISLAND BABY

pp. 224, € 19,

001 edizioni, Torino 2017

Due aspiranti conigliette si presentano a Hugh Hefner, fondatore di "Playboy" e nume tutelare del porno soft, proponendosi per la sua scuderia. Hefner le mette in guardia ("è un mondo difficile, questo, dal quale non è facile uscirne") e supporta le sue dichiarazioni falsamente ciniche ("voglio ragazze che sanno quello che fanno") con l'esempio della pin-up Bettie Mae Page, mai ritratta in scene di sesso esplicito, e della pornoattrice Linda Lovelace, protagonista del film *Gola profonda*.

La sceneggiatura alterna con sicurezza le due storie: quella di Page inizia a Nashville nel 1940 e si sviluppa fino a Portland nel 1963; quella di Lovelace inizia in Florida nel 1969 e arriva a New York nel 1980. Hefner inizia raccontando la storia di Page, della quale sono ben rappresentate la perseveranza e la fatica nel tentare e ritentare senza mai raggiungere il successo desiderato, e accenna ad alcuni eventi – il secondo matrimonio, la conversione religiosa, il tentativo di diventare missionaria – che vengono ripresi alla fine e portati a conclusione senza sbavature. La parabola di Lovelace è più lineare: assistiamo alla sua carriera da un punto di vista esterno e solo grazie alle rivelazioni pubbliche sul suo rapporto con il primo marito scopriamo che alla base di tutto ci sono state violenza e costrizione. L'autrice non mostra mai atti di sopraffazione evidente, una cautela che rafforza l'idea che il piacere nella rappresentazione pornografica è finto, e può, al limite, essere l'esatto contrario del piacere, ma che la esime dal prendere posizione riguardo alla sincerità delle

denunce di Lovelace. La sceneggiatura è comunque robusta, lo si vede nella capacità di collegare dettagli non sempre evidenti: per esempio l'attenzione che Lovelace mostra nei confronti della trama dei film nei quali recita. Questa attenzione serve ovviamente a delinearne il carattere e a mostrare che avrebbe voluto metterci più del suo corpo, ma si collega a un altro dato fondamentale: *Gola profonda* è stato uno dei primi film a luci rosse ad avere una trama.

Lo stile grafico è intenzionalmente grezzo: nel tratteggio, in alcune anatomie e nella frequente soluzione di non completare le vignette; eppure questo concedere il minimo indispensabile all'occhio è strumentale, perché un disegno più naturalistico, un tratto più lezioso l'avrebbero reso un fumetto pornografico quando nelle scene di sesso non si lesina sui dettagli. Un'opera interessante, quindi, peccato per la cornice: Hugh Hefner in questo ruolo positivo di guida saggia e moraleggiante non è credibile perché il senso profondo di *Coney Island Baby* è che entrambi gli estremi della partecipazione femminile al mondo della pornografia (la ragazza della porta accanto che sa fare *deep throating* e *fist fucking* e la geniale modella che crea la propria lingerie) sono sfruttati e gli sfruttatori sono imprenditori come Hefner, nella cui *mansion* Lovelace e il marito/padrone si promuovono mostrando quel che il corpo di lei può fare. C'è una dissonanza di fondo, nella leggerezza che lascia spazio ad alcune dolorose riflessioni, che trova un perfetto complemento nella colonna sonora suggerita dal titolo (*Coney Island Baby* è un album di Lou Reed del 1975) con le sue canzoni facili, con i suoi racconti di spogliarelliste e prostitute e con una nota di malinconia per ciò che è stato e poteva essere – o che è stato – diverso.

Per quelle che combattono in silenzio

di Manuela Manera

Una

IO SONO UNA

ed. orig. 2017, trad. dall'inglese
di Marta Bertone, pp. 207, € 19,50,
add, Torino 2018

Add porta in Italia *Becoming Unbecoming*, un graphic novel del 2015 firmato dall'artista e scrittrice Una. Il titolo originale – che rimanda alla coppia oppositiva "consenso, appropriato" / "indeciso, inadatto", ma suggerisce anche il gioco di parole "costruirsi / decostruirsi" – è stato reso in italiano con *Io sono Una*: una frase presentativa che predispone a mettersi in ascolto di una vicenda biografica, ma, al tempo stesso, una frase il cui implicito (una: tra le tante) allarga subito la portata semantica dell'espressione, trasformando la vicenda personale in storia comune.

Attraverso gli eventi narrati in prima persona dalla protagonista, sfruttando al meglio la complessità espressiva che lo strumento del graphic novel permette, Una dà conto della società in cui abbiamo vissuto negli ultimi quarant'anni e in cui ancora (pur con differenze) viviamo. Una società che avalla, oggi in modo

più ambiguo, viscido e sfuggente ma non per questo meno pervasivo e grave, comportamenti sessisti e violenti. I fatti narrati riguardano, certo, il passato personale della protagonista, ma si inscrivono all'interno di una cornice più ampia, che non è solo la sequenza di femminicidi che hanno insanguinato lo Yorkshire negli anni settanta ma è anche, in modo più complesso, il contesto culturale in cui Una ha vissuto (e che in parte ancora oggi ci troviamo a vivere). Una ritorna nel proprio passato, racconta la sua infanzia e adolescenza negli anni settanta e ottanta: un passato di futuri possibili, che viene trasformato, a poco a poco e in modo ineludibile, in dolore afono, che fa conflagrare l'identità.



La drammaticità non sta qui nell'urgenza dolorosa di un urlo, nella denuncia disperata delle violenze ma – al contrario – si modula progressivamente attraverso la ricorsività di esperienze e parole, si alimenta con il tempo, anno dopo anno, pagina dopo pagina, nel delinearsi di una storia inevitabile per la giovane donna. I ricordi, inseriti nelle maglie del discorso familiare, sociale, storico, si inframmezzano a notizie e spiega-

zioni didascaliche; il respiro è di chi, guardando da lontano il passato, arriva ad avere una prospettiva profonda in cui gli occhi riescono infine a mettere a fuoco i punti, distinguere i paesaggi, a ricostruire – con il senno del poi – il disegno.

La possibilità di smarcarsi da un certo contesto, la possibilità di (ri) trovare una propria identità arriva da grande, con la consapevolezza di essere una sopravvissuta: "Sotto molti aspetti, si può dire che tutto è andato a finire bene, ma è più complicato di così". Si sa, la complessità, a vivisezionarla con le parole, la si anestetizza sulla pagina, immobilizzandola in ragionevoli espressioni. Per sentire la profondità e il riverbero del suo respiro, bisogna accantonare le parole e permettere allo sguardo di soffermarsi, in silenzio, con calma, sulle immagini, di sfiorare i particolari dei volti, riconoscendo le storie nascoste nelle pieghe di un abito, nella mano posata sulla sua spalla, nell'espressione annoiata della bocca. Immaginando, infine, nella forza violenta dell'assenza, quello che poteva essere.

"Li denuncerò domani", così concludeva Franca Rame nel 1975 il suo cruento monologo *Lo stupro*. Una sa che ancora oggi troppe donne è così, che ancora oggi troppe ragazze devono combattere in silenzio. Per questo Una dedica il libro "a tutte le altre".

manuela.manera@gmail.com

M. Manera è una studiosa di *gender studies*