



Il piccolo Christian di Blutch



L'autoritratto Will Eisner nella copertina «Life, in pictures»

del colore; Blutch adopera un bianco e nero assoluto con grandi spazi, solo in qualche raro caso arricchito da un tratto più pieno, e con una sequenzialità perfetta tra una vignetta e l'altra; scrive testi fra i più riusciti nel fumetto degli ultimi vent'anni, e sa collegare le parole ai disegni come pochi.

BLACK COMEDY

L'autobiografia evidente nel *Piccolo Christian* ricompare anche in alcune delle ultime graphic novel di Will Eisner, pubblicate con il titolo di *Life in Pictures*: uscito per Einaudi Stile Libero Extra. La storia forse più importante di *Life in pictures* è *Le regole del gioco*, vero romanzo che oscilla, come in un Thomas Mann ebraico, tra dramma e black comedy, e racconta l'ascesa e la decadenza di una famiglia in mezzo al razzismo antisemita degli Usa degli anni '30 e l'ingresso nel mondo di un giovane che è Eisner stesso. Nell'atmosfera eccitata di crescita seguita dalla Crisi del '29, in un groviglio di rapporti regolati dalle caste sociali, il disegno di Eisner si fa cupo, e l'autobiografia risuona innocente solo a tratti, e solo quando è in scena la giovinezza inconsapevole. Nella visione dura e adulta del tardo Eisner, come in una sorta di *C'era una volta in America* a fumetti ma privato di romanticismo, i sogni giovanili vanno sacrificati in nome della maturità, e anche nel pie-

no della giovinezza che dovrebbe essere innocente, ciò che domina la vita delle persone è alla fine il potere del denaro e la struttura di esclusione della società borghese, che permette a chi vive in essa una sola scelta: l'insuccesso che colpisce chi tenta di seguire gli ideali o il successo che arride a chi li tradisce. Ma in questo tardo Eisner, a differenza che in *New York*, dove il disegno riusciva a parlare anche da solo, le ambizioni di «fare romanzo» squilibrano a volte il rapporto testo-disegno a favore del testo, e il racconto più bello di *Life in pictures* è così il breve *Tramonto a Sunshine City*, dove la figura di un *old man* in pensione, che si lascia abbindolare da una donna più giovane, assume i toni grotteschi e feroci del miglior Saul Bellow, in un ritmo di giocosa contraffazione, autoironico e feroce.

Esperto di fumetti e di letteratura americana, Daniele Brolli ripubblica nelle sue edizioni (www.comma22.com) una grande storia di Oesterheld e del maestro Breccia, una graphic novel in un certo senso all'origine del fumetto «noir» latino-americano: *L'eternauta*. Storia di fantascienza in cui l'allucinazione di un'America Latina che viene venduta dai suoi politici a un invasore spaziale è evidente metafora di realtà politiche brucianti nel 1969 e dintorni, *L'eternauta* è però anche un magnifico albo a fumetti. Il segno nerissimo

di Breccia crea un mondo abbuiato, immerso in una tenebra dell'anima vischiosa e densa, un luogo dove la normalità svela l'orrore, un territorio non solo fisico ma psicologico dove basta sfiorare la realtà per vederla trasformarsi in surrealtà. In una Buenos Aires realistica fino a divenire viscidamente onirica, Breccia e Oesterheld (che forse a causa di un fumetto dedicato al Che «scomparve» tra i desaparecidos) sembrano seguaci del grande Arlt dei *Sette pazzi* e anticipatori delle storie di Bolaño, il massimo scrittore in lingua spagnola degli ultimi vent'anni.

UN'AVVENTURA PICAESCA

Joann Sfar, l'autore di *Il gatto del rabbino*, ha scritto una interessante graphic novel intitolata *Klezmer*, ancora per la Rizzoli Lizard: in un clima romanzesco emerso dall'Isaac Babel dei *Racconti di Odessa* e dell'*Armata a cavallo*, tra pidocchiosi e festosi musicanti klezmer, soldati bolscevichi, impiccagioni, vagabondi, allievi di rabbini e Baroni, Sfar racconta col suo tratto all'acquerello, sfumato ma evocativo di una vita che appare nella nebbia del ricordo, la storia di una musica popolare e improvvisata che fu il jazz dell'Europa orientale.

Un'avventura picaesca che riesce a far sentire con freschezza l'elemento innocente, zingaresco e allegro di un tempo irrevocabilmente perduto. ●

**NOMADI
MA
LETTORI**

**LA FABBRICA
DEI LIBRI**

**Maria Serena
Palieri**

spalieri@unita.it



Sono ventitré gli «input tecnologici» cui, ogni giorno, è sottoposto un ragazzino di oggi: pc, cellulare, iPod, playstation, le tradizionali radio e tv, e altri svariati dispositivi *touch*. Fa paura o dà speranza pensarli, i più giovani, così iper-stimolati (o, se siete sul genere bicchiere mezzo vuoto, iper-bombardati)? Eppure, nonostante la gragnuola tecnologica, o proprio grazie a essa, gli stessi ragazzini usano anche il medium più antico, il libro: i ragazzi tra i 6 e i 19 anni leggono anche libri diversi da quelli scolastici, in proporzione ben maggiore di quanto risulti tra gli adulti (il picco è tra gli 11 e i 14 anni: a leggere è più del 60%). La ricerca presentata dall'Aie la settimana scorsa a «Libri come» (nata rielaborando i dati dell'Osservatorio permanente contenuti digitali), conferma l'ormai vecchia previsione di Umberto Eco: il libro non l'ammazzi, i nuovi media ne incrementano, anziché diminuirne, il ruolo. Che, poi, sia su carta o su kindle, qui non ci interessa. E la ricerca conferma invece un'altra vecchia realtà: il medium che nel ragazzino uccide il lettore in erba, come ha già fatto con coorti generazionali precedenti, è la tv. Metti un televisore in camera al figlio, crei un non lettore... Archiviata così la querelle sull'iPod che soppianta favole e romanzi, il dibattito nelle stagioni prossime potrebbe essere solo un altro. Stilistico. In che misura il lettore «nomade», che spilucca, diventerà domani uno scrittore analogo? Tenendo conto che ogni epoca ha i suoi contestatori, ci aspetta, tra una decina d'anni, invece la riscossa del librone, della storiona complessa, del periodar a enne subordinate anziché paratattico, da cellulare? Saranno i più giovani a trasportar bandiere per protestare in piazzetta dell'Enciclopedia Italiana, contro una Treccani, come sta avvenendo, «wikipedizzata»? ●