



Gli autori Un visionario da grande schermo



JEAN GIRAUD
NATO IN FRANCIA NEL 1938
DISEGNATORE

■ Più noto come Moebius e Gir è considerato uno dei più importanti disegnatori di fumetti al mondo. Noto soprattutto per le sue storie fantastiche («L'Incal», «Garage Ermetico», «Silver Surfer») e ha lavorato nel cinema («Tron», «Dune», «Alien», «Il quinto elemento»).

Dalla «Montagna incantata» allo psicosciamanesimo



ALEJANDRO JODOROWSKY
NATO IN CILE NEL 1929
REGISTA E SCRITTORE

■ Figlio di immigrati ebreo-ucraini, ha fondato a Parigi con Fernando Arrabal e Roland Topor il movimento di teatro «panico». Artista eclettico, è direttore di teatro, scrittore e psicosciamano. La sua notorietà è dovuta ai film (tra cui «El Topo» e «La montagna sacra»).

scinati John Difool, la Regina dell'Amok, Animah, il Meta-Barone, L'Imperatrix e tutti gli altri personaggi non è riassumibile, non solo perché intricata e piena di suspense, ma perché riassumerla significherebbe privarla delle immagini, vale a dire del suo vero cuore. Gli irreali e a tratti teneri viola, i rossi, gli indaco, i lilla, i blu e i verdi di Moebius sono l'esatta corrispondenza tra il colore e il segno grafico, il segno grafico corrisponde al ritmo del racconto, il racconto si completa nel tono psicologico che i colori danno alla storia, e la capacità di Moebius di passare da un vertiginoso primo piano alla Hokusai a un dettaglio affollato alla Breughel a ghirigoro alla Beardsley diventa la vera musica narrativa dell'Incal. *L'Incal* spinge il fumetto in un territorio difficile, dove le visioni alla William

Un capolavoro L'opera spinge il fumetto in territori difficili e inesplorati

Le commistioni Visioni alla Blake controculture, analisi alla Debord, miti

Blake si intrecciano alla critica post-hippy della società, la cultura di massa di *Dune* e del Fantasy si sovrappone alle analisi sulla *Società dello Spettacolo* di Debord, i Miti incontrano la mitologia posticcia ma reale dei B-Movie, il Principe Valiant entra in contatto con la Politica, gli ultimi sussulti di Controcultura dei Sixties trasmigrano nella Favola Pop e la sapienzialità da circo metafisico di Jodorowsky viene corretta dal grottesco in stile *El Topo*.

Il risultato forse più importante di questa commistione è che *L'Incal* non potrebbe essere immaginato né come cinema né come letteratura né come grafica né come teatro, pur avendo in sé qualcosa di ognuno di questi generi: *L'Incal* è fumetto perché nel fumetto ha trovato la sua forma piena, il corrispettivo senza residui tra il linguaggio e ciò che il linguaggio vuole esprimere. Non sarebbe questo un piccolo tema di meditazione, non solo per gli autori di graphic novel ma per tutti i narratori? La narrativa soffre dei limiti che le vengono imposti da un'idea di verosimiglianza invecchiata: ma il mondo in preda ai media e alle agenzie di rating è molto, molto fantastico... ♦

nici che governano imperi, tra pianeti ridotti a penitenziari dove la pioggia è eterna come in un girone dell'Inferno dantesco e dove

pullulano numinose apparizioni che lottano contro il Male: e esattamente un'energia numinosa e salvifica è *L'Incal*, una sorta di moderna pietra filosofale della psiche capace di creatività. *L'Incal* è un immenso pastiche che però, nelle mani di Moebius e Jodorowsky, non si affloscia in un kitsch facilone e fantasy o in una fantascienza risaputa, ma diventa un incalzante, fascinioso, rivelatore romanzo a fumetti, in cui il segno grafico, il colore e la parola si fondono in maniera stupefacente.

Davanti al lettore si schiude un mondo narrativo che fa conflagrare

la fantascienza cinematografica di *Dune* con quella degli androidi che sognano pecore elettriche di Philip K. Dick, la passione per i tarocchi e per la psicomagia di Jodorowsky con il tratto intriso di Surrealismo di Moebius, il grottesco un po' cialtronesco del teatro di Jodorowsky-Arrabal con la nostalgia dei filosofi per mondi metafisici, l'immersione negli incubi contemporanei più triti con l'affiorare magicamente ossessivo di miti arcaici.

Ma come raccontare *L'Incal*? E perché farlo? La frenetica successione di avventure in cui vengono tra-

