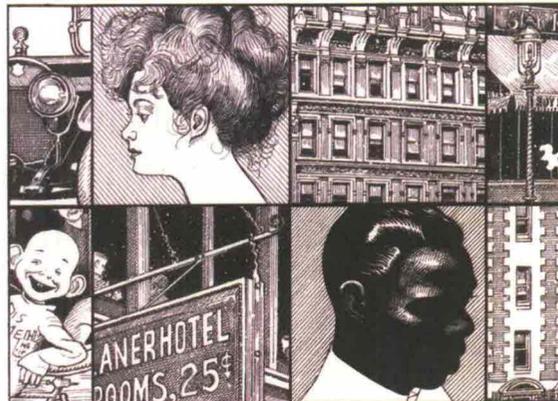


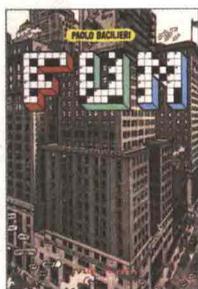
# Storie crociate

“Fun”, “Cefalea”: fumetto, enigmistica e la vertigine della griglia



**F**ratello di Sem, tre lettere: Cam. È una di quelle nozioni che mi sono state tramandate esclusivamente attraverso il mezzo educativo del cruciverba. Mai seguite lezioni di catechismo o teologia, e mai approfondite le sacre scritture se non attraverso Robert Crumb, lo ammetto. Però l'abitudine alle parole crociate inculcatami in tenera età da nonna mi ha lasciato in eredità tracce indelebili, rudimenti di quelle e di altre materie; meglio se in parole di tre lettere, molto utili agli enigmisti-sfinge intenti a comporre quegli schemi che da più di cent'anni sopravvivono, anche nonostante la comparsa di passatempi apparentemente ben più seduttivi. Scusate la nota autobiografica. Ma il cruciverba, come molti altri giochi mentali, nonostante sia attività solitaria e a un primo sguardo impermeabile agli accadimenti del mondo, inevitabilmente si trasforma in madeleine capace di suscitare ricordi, di persone e situazioni: le vacanze estive, l'attesa pendolare, la convalescenza dopo una malattia. Non stupisce che l'enigmistica in diverse forme abbia ispirato spesso la letteratura dell'ultimo secolo.

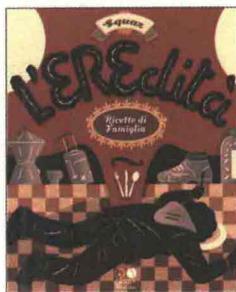
Una grande storia enigmistica a fumetti la sta mettendo insieme Paolo Bacilieri: il primo capitolo di *Fun*



Paolo Bacilieri  
*Fun*  
Coconino Press-Fandango  
Bologna-Roma  
Pp. 144, € 18,00

appena dato alle stampe da Coconino Press Fandango in forma di 140 pagine brossurate incrocia (ah, ah) il racconto orizzontale della storia del cruciverba – fin dalle origini, nella New York del primo Novecento – con le verticali storie di vita personale di Zeno Porno, da sempre alter ego su carta dell'autore veneto, completo di spessi occhiali (“doveva avere un'aria un po' alla Harvey Keitel, ma quando l'ho disegnato per la prima volta è saltato fuori uno che aveva la mia faccia”). Parte di queste ultime, in effetti, Bacilieri le aveva scritte e disegnate per altri usi (come la pubblicazione su *Animals*, rivista dalla breve vita edita da Coniglio all'inizio di questo decennio), ma l'idea di trovarsi davanti a un clip show da estate televisiva americana, fatto di puntate già viste in precedenza e rimontate per l'occasione, rimane lontana dagli occhi. In fondo lo stimolo al ricordo è parte integrante dell'esperienza del cruciverba. Come molte altre cose, tutte raccontate in controluce tra le pagine di *Fun*: lo strano piacere derivante da una deliberata esposizione allo stress e alla frustrazione del *non sapere*, il momento in cui l'esercizio del cruciverba permette di ripescare dal preconcio una nozione che non ricordavamo di aver assorbito, l'entusiasmo per illuminazioni che appaiono magiche, tanto da creare dipendenza.

**SQUAZ**  
**L'EREDITÀ**  
GRRRZ, GENOVA  
Pp. 176, € 21,00



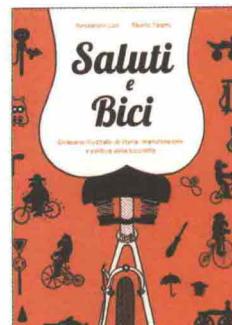
Il presidente del Consiglio ha dichiarato che non intende aumentare le tasse di successione, ma tanto in tempi di crisi i lasciti più preziosi sono la parmigiana di carciofi coi lambascioni, al massimo le cozze ripiene. Almeno questo è il caso del protagonista dell'ultimo racconto di Pasquale “Squaz” Todisco, che si reca dalla madre moribonda per raccogliere le di lei ultime ricette (le volontà non sono altrettanto importanti). L'impressione di poter assi-

stere a una di quelle tragicommedie familiari hollywoodiane à la Alexander Payne – in cui tipicamente genitori e figli si riconciliano dopo una vita di contrasti, o qualcosa del genere – si sgonfia già dalle prime pagine. Del resto il meridione d'Italia non è mica l'Ameri-

ca, che ci volete fare? Qui la commedia è quella dell'arte, i protagonisti non hanno i lineamenti del George Clooney di turno, piuttosto nascondono il viso dietro le maschere di Pierrot e – soprattutto – Pulcinella (anche se Squaz in realtà è di Trapani, mica Napoli). Disegnata con ampio uso di neri e grigi, più qualche rosso drammatico, *L'eredità* è una storia venata di profonda e inespressa tenerezza, tipica degli affari di famiglia. Le ricette, che occupano poco meno di un quarto del libro, sono state fornite dalla signora Maria De Michele, madre dell'autore. E in fondo al libro c'è qualche pagina bianca, per appuntarsi le

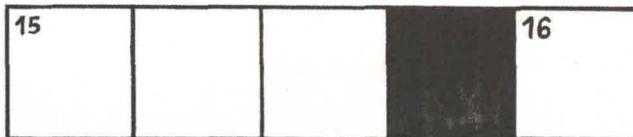
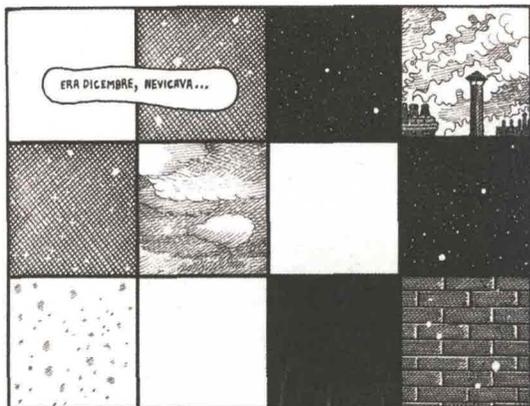
proprie. Una salutare boccata d'aria, lontana dagli ammorbitanti cooking show televisivi e best seller culinari.

**ALESSANDRO LISE,**  
**ALBERTO TALAMI**  
**SALUTI E BICI**  
BECCO GIALLO, PADOVA  
Pp. 192, € 17,00



Mi annoia lo sport su due ruote, detesto il ciclismo militante, provo viscerale antipatia verso le critical mass. Mi capita a volte di usare la bicicletta, lo ammetto, ma spero di poter continuare a farlo senza dover aderire necessariamente anima e corpo a un gruppo di pressione socio-

culturale (per quanto animato dalle migliori intenzioni). Capirete il mio sospetto nel ritrovarmi in mano un supporto cartaceo di propaganda ciclistica come quello messo a punto da Alessandro Lise e Alberto Talamì. Per fortuna i due

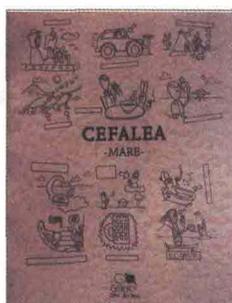


Più di tutto, però, *Fun* offre agli occhi del lettore un semiserio tentativo di stabilire paralleli teorici tra fumetto e cruciverba. Accade sin dalle prime pagine, le stesse in cui, nel corso di una breve sequenza, osserviamo le vignette che fotografano pezzi della Grande Mela del 1913 trasformarsi in uno schema di parole crociate, del quale non sono date le definizioni. Come dire: protagonista del piacere del racconto a fumetti così come del passatempo enigmistico è la *vertigine* della griglia grafica, ineludibile organizzatrice del senso. Eppure la differenza di fondo rimane. Georges Perec – la cui opera più nota, *La vita, istruzioni per l'uso*, prende le mosse proprio dalla griglia biquadratica formata dagli appartamenti all'interno di uno stabile parigino – ha scritto qualche anno fa un breve saggio sui cruciverba, in cui metteva in luce come la costruzione di uno schema di parole crociate fosse frutto di due operazioni divise e apparentemente contraddittorie. La prima è il riempimento del diagramma, che procede per tentativi ed errori, un lavoro meticoloso e "maniacale"; la seconda è la scrittura delle definizioni, che procede per intuizioni e illuminazioni, una vera opera creativa. Nel fumetto però la griglia è sem-

pre ben più che un'inevitabile rigidità strutturale: piuttosto è organica alla narrazione, utile a costruire un'esperienza immersiva e – insieme ad altri elementi – a costruire quella solidarietà iconica che Thierry Groensteen ormai un po' di anni fa aveva identificato come principio fondante del fumetto, nell'analisi semiologica realizzata intorno al medium. Impossibile pensare di separare la griglia dal contenuto: anche la scansione più regolare, quella apparentemente senza colpi creativi, influenza la percezione del significato. E così arriviamo alla più banale delle verità: la narrazione è sempre qualcosa di più rispetto a un puzzle. Anche se si tratta dei cruciverba più raffinati.

Ma forse è il caso di finirla qui: usare cose immensamente divertenti come fumetti e cruciverba come scusa per parlare di semiotica è in fondo abbastanza noioso. Meglio l'approccio di uno dei piccoli editori più interessanti d'Italia, il genovese Grrrz, che ha riunito un gruppo all-star di autori italiani nati da quello che ancora qualcuno chiama fumetto *indipendente*, allo scopo di costruire il primo (è una serie? Vedremo) numero di *Cefalea*, personale Settimana Enigmistica a fumetti capace di tenere insieme il demenziale lisergico del Dr. Pira e l'illustrazione militante di Akab. In modo completamente diverso, si tratta di un'operazione raffinata quanto quella di Bacilieri. E due indizi non fanno certo la nascita di una nuova tendenza, ma mi piace pensare che fumettisti ed enigmisti possano trovare un fertile terreno comune per far nascere nuovi progetti, e coltivare l'ordinata, ossessiva vertigine della griglia. ■

@micheleRserra michele.serra@fastwebnet.it



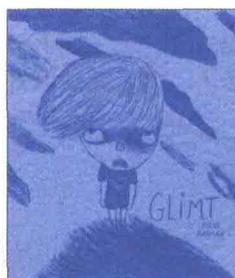
AA.VV.  
 Cefalea  
 Grrrz, Genova  
 Pp. 32, € 20,00

autori veneti, colonne del gruppo *ernest*, sono un ottimo esempio di quella tendenza alla leggerezza che sembra essere seguita da molti tra i più importanti cartoonist italiani dell'ultima generazione. Da intendersi nell'accezione migliore possibile, come qualità di saper spogliare il racconto da ogni pomposa retorica, per fare spazio all'ironia: forse si tratta dell'arma più efficace, forse dell'ultima rimasta. Mi piace pensare che sia corretta la prima ipotesi. In questo "sillabario illustrato di storia, manutenzione e politica della bicicletta", che contiene molta storia e zero campioni da maglia rosa o gialla, c'è inevitabilmente

poco spazio per i voli grotteschi/assurdi visti nelle eccezionali pseudo-storie di genere (western, poliziesco, fantascientifico) prodotte negli ultimi anni dal duo. In compenso è presente a chili la sopraccitata ironia, qui fondata sui fatti e surreale al tempo stesso. Un libro tanto divertente da essere istruttivo.

**RIKKE BAKMAN**  
**GLIMT**  
 Trad. di Xe Meersohn  
 LOGOS, MODENA  
 PP. 228, € 20,00

Il fumetto nordeuropeo è bello perché è molto più underground di quello che



ti aspetti, tutte le volte. Tipo, prendete un classico memoir autobiografico a fumetti, roba che in questo momento storico va forte: la conosciamo, sappiamo cosa ci attende. No? Ecco: scritto e disegnato da una cartoonist norvegese diventa una storia bambinesca oscura e inquietante; raccontata da

una settenne arrabbiata cresciuta leggendo Julie Doucet e Phoebe Gloeckner, piuttosto che Topolino. Rikke Bakman adolescente aveva probabilmente il poster di Edvard Munch appeso sopra il letto, mica quello di Robbie Williams. Lei è nata nel 1980, e in queste duecento e rotte pagine racconta una sola giornata di quel decennio, estate in famiglia sulle coste scandinave. *Glimt*, leggo, significa più o meno "sguardi", "visioni". Immagini viste di sfuggita, quelle dell'età adulta. Che una bambina può comprendere solo in parte: le ombre di un ineluttabile cambiamento si possono intuire quel tanto che *non* basta per evitare i pericoli

dell'esistenza futura. Gli adulti disegnati con matite colorate (ma le tinte sono sempre scurissime, ci mancherebbe) e tratto infantile da Rikke Bakman sono sempre inadeguati: graficamente sproporzionati, inetti alla responsabilità di crescere nuovi esseri umani, tutt'altro che pacificati dal passare del tempo, codardi, isterici, o entrambe le ultime due. *Glimt* è un racconto disturbante nel senso migliore del termine, perfetto per tempi in cui i carini sembrano aver soppiantato definitivamente i brutti, sporchi e cattivi. Il motto del fumetto nordeuropeo, rispetto a questo passaggio epocale, è tre volte resistere.