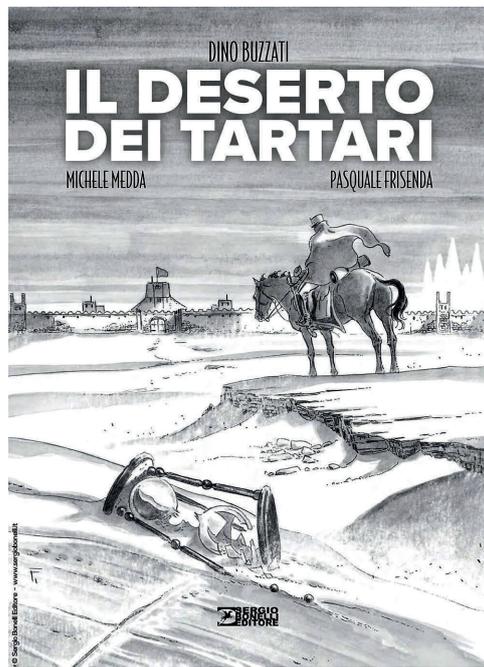


La lezione del deserto

Gianni Brunoro

Nella ormai lussureggiante foresta dei graphic novel, una interessante zona sta sviluppando la forma fumettistica delle trasposizioni di classici della letteratura – peraltro molto antica, addirittura tradizionale – facendola evolvere verso maniere sempre più raffinate su entrambe le sue componenti, la narrativa e quella figurale (Umberto Eco definiva il fumetto una forma verbo-visiva). Ma se un classico è caratterizzato da scarsità di azione o da limitato dinamismo, e si vuole comunque trasporlo in fumetto, si può supplire corroborando l'insieme testo/immagine, accentuandone la componente figurativa con una ricercatezza formale. Si può ascrivere a questa tendenza *Il deserto dei tartari* (SBE, 2024, 176 pagine in bianco e nero, cartonato di grande formato) tratto dall'omonimo romanzo di Dino Buzzati (uscito nel 1940), grazie alla sceneggiatura di Michele Medda e ai disegni di Pasquale Frisenda, titolari di un lavoro di una qualche singolarità. Perché *Il deserto dei tartari* è soprattutto una storia di atmosfere, non così facili da rappresentare in una narrazione fumettistica.



addentra nella trama con una splash page che raffigura efficacemente il tempo che passa (leit motiv dell'intera storia), conclusa con

una suggestiva vignetta panoramica, quasi l'intera tavola. Seguono pagine "sentimentali" di saluti a famiglia e amici, in particolare la fidanzata *Maria*.

Poi inizia la vera vicenda, un viaggio a cavallo di un paio di giorni, in un ambiente spoglio, desolato, senza ombra di vita, lungo alcune pagine di curiosa cadenza western, per arrivare finalmente alla *Fortezza Bastiani*.

Dopo la faticosa trasferta, la meta è dunque finalmente raggiunta. Si presenta come un enorme edificio, in parte diroccato, evidentemente trascurato e in conseguente degrado: come minimo, ne sono evidente sintomo i muri scrostati e con mattoni qua e là mancanti... E la costruzione è in mezzo a una sconcertante zona arida e solitaria. *Drogo* ne prova all'inizio una delusione. Poi però a poco a poco, nei giorni e nelle settimane che trascorrono in una routine quasi oziosa,

l'ufficiale subisce inconsciamente il fascino degli immensi spazi desertici a nord della fortezza. È il confinante regno di un popolo, denominato i Tartari, mai visti ma dai contorni misteriosi, minacciosi. Nelle fantasie dei militari di stanza alla *Fortezza Bastiani*,

essi sarebbero sempre in attesa di aggredirla. E loro sarebbero tenuti a fronteggiarli e vincerli diventando eroi, restituendo così alla Fortezza il suo prestigio.

Nella prospettiva di una meta eticamente così gloriosa, *Drogo* rinuncia a un trasferimento a lungo vagheggiato. È ormai soggiogato dal fascino delle ripetitive, rassicuranti abitudini che scandiscono il tempo quasi immobile, quale scorre alla Fortezza. Nell'attesa della "grande occasione", la vita dei soldati di guarnigione si consuma; su di loro, i giorni, i mesi, gli anni fuggono inavvertiti. Una licenza di ritorno a casa, dopo un lungo servizio, non serve a distrarre *Drogo* dal miraggio di queste future glorie.

Poi, il fatto inatteso: si fanno evidenti i sintomi di un'invasione da parte del nemico e la Fortezza si appresta a resistere. Arrivano perfino due reggimenti di rinforzo, un fatto che è la chiave di volta dell'intero romanzo. Mentre ormai un nemico effettivo si concretizza, e i soldati della guarnigione potranno finalmente combattere, vincere il nemico, diventare eroi, assaporare la gloria, proprio allo-



Esemplare zoomata panoramica

Nel romanzo, eccone l'incipit, si entra di brutto *in medias res*: «Nominato ufficiale, *Giovanni Drogo* partì una mattina di settembre dalla città per raggiungere la Fortezza Bastiani, sua prima destinazione». Il graphic novel ha invece un avvio più in souplesse, si



Gioco di piani

ra *Drogo* – nel frattempo invecchiato, giunto al grado di Maggiore – rimane invalido, causata una grave malattia. Le cose si complicano al momento dell'arrivo dei rinforzi, perché i loro comandanti hanno bisogno di alloggio...

Al comandante della *Bastiani* – ex collega di *Drogo* che lo ha subdolamente superato in grado, tenendolo come vice – serve la sua stanza e lo manda a “curarsi meglio” in città: «Ho disposto il tuo trasferimento. Sarai accompagnato all’ospedale San Celso» (p.159). Durante il lungo viaggio, la carrozza sosta per la notte in



Campo lungo + Picchiata + primi piani + altro in una tavola

una solitaria locanda in mezzo al nulla, dove il Maggiore avrà modo di fare un consuntivo della propria vita. E capirà che pur non avendo magari centrato l’obiettivo della propria vita, ossia la sconfitta di quel grande nemico che è la morte, tuttavia ha superato quello della paura di morire: la affronterà da vero soldato.

Nella finzione narrativa del graphic novel c’è una piccola variante rispetto al romanzo: *Drogo* scrive le proprie considerazioni in una lettera per la ex fidanzata perduta, in cui dichiara “non siamo realmente noi a scegliere il momento, e forse non è nemmeno importante sceglierlo ma essere pronti quando arriva”. E conclude con un piccolo ammiccamento: sul suo tavolino c’è il libro *Per un’ultima porzione di stelle*, autore un tal “zzati” (già nebulosamente intuibile nell’ultima vignetta di p.15, quando *Drogo* lo legge, nella sosta notturna durante la destinazione alla *Bastiani*). Poi *Drogo* guarda dalla finestra il cielo stellato. Quel titolo è un brano quasi autentico della frase conclusiva del romanzo *Il deserto dei tartari*, dove *Drogo* «si assesta con una mano il colletto dell’uniforme, dà ancora uno sguardo fuori della finestra, una brevissima occhiata, per l’ultima sua porzione di stelle»: nel romanzo originario *Drogo* morirà solo, come nel fumetto da esso derivato.

Come si comprenderà, un romanzo così sostanzialmente “statico” non è facile da trasporre in un medium così vocato al “dinamismo”, qual è il fumetto. Serve – come si diceva all’inizio – istituire con il testo originario un rapporto obliquo (cioè accentuando certi aspetti narrativi piuttosto che altri) e curare particolarmente la componente visuale. E qui entrano in gioco certe specifiche

p.36; ma tanto altro, come alle pp. 49, 53, 135+136 – un interno e un esterno; p.141 – scorcio della cella-prigione... e altri); e all’occorrenza in contro-picchiata (p.63). Quelle di questo tipo sono scene molteplici, ricche di attenzione ai dettagli descrittivi, coerenti col momento narrativo; ci sono però zoomate a volte espressive (p.5, l’orologio, poi nel contesto di una panoramica globale, sviluppata in tre tavole: da *Drogo* bambino e sognante alla sua partenza

per la Fortezza, rette su una battuta, «Giovanni, è ora di andare»; e la controzoomata/dezoomata di p.167, che conclude simmetricamente l’apertura di p.5; e poi le sequenze di fondo-pagina; alla 39, con i volti di *Drogo* e

capacità di Frisenda. Il suo tratto tremulo è corroborato, rafforzato, incrementato dalle ombreggiature a mezzatinta che (al di là dell’effetto fotografico) conferiscono fisicità alle immagini; c’è inoltre una ricercatezza delle inquadrature, una dinamica alternanza dei piani di “ripresa”. Scorrendo le pagine, troviamo primi piani, magari con campo e controcampo, e campi americani, ma anche campi lunghi, od originali riprese in picchiata (per esempio l’effetto prospettico di

alla 41, con quello di *Angustina*.

Tutto ciò configura un’interessante testimonianza: da una parte, una cultura+sensibilità fortemente cinematografiche, sia nello sceneggiatore, sia nel disegnatore, abile nel realizzarne coerentemente le idee; ma dall’altra, in concreto, anche una solida intesa fra i due “sul campo”: si direbbe una complicità professionale, al momento di dar corpo figurativo alla sceneggiatura stessa. Un solo esempio potrebbe valere per tutti, la pagina 77: che si apre con un campo lunghissimo sulla Fortezza, ripresa in notturna; seguito da una sequenza/zoom di tre vignette: dal campo lungo al primo piano del dottor *Rovina*; conclusa da un colloquio di *Drogo* col suo superiore, il colonnello comandante, in un’ampia vignetta prospettica allungata orizzontalmente. La quale è una effettiva sintesi narrativa: con il colonnello al quale un inserviente (orientale, di colore) sta facendo la barba, mentre *Drogo* è in piedi di fronte a lui dall’altro

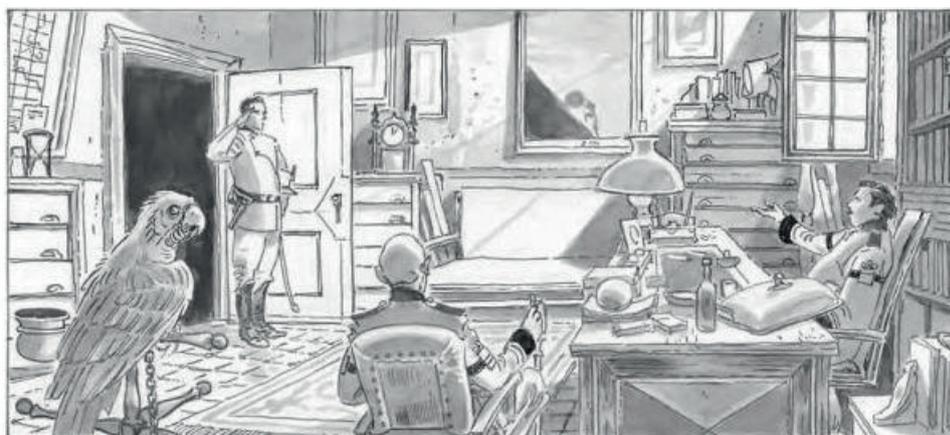


Un altro dinamico gioco di piani

lato della scrivania (ciò che sottolinea i differenti livelli di grado militare, ma dove la trasandatezza è ormai regola, alla *Bastiani*: un colonnello in tenuta “intima” piuttosto che marziale...); e il tutto in uno scenario nient’affatto trascurato: dai libri e i quadri alle pareti, alle suppellettili sui piani della scrivania e del tavolino; a un pouf, un divano, una poltroncina, un armadione, e vario d’altro: dimostrazione di puntuali attenzioni da parte del disegnatore...

Questo è un solo esempio di analisi di una pagina, ma osservazioni simili si potrebbero moltiplicare scorrendo l’intero volume. Che quindi si configura anche come una lezione di stile, come esempio di un approccio nar-

rativo formalmente classico ma strutturalmente evoluto sul piano espressivo/figurale. Arricchita, com’è, da una prefazione del direttore editoriale di Sergio Bonelli Editore, Michele Masiero, e da un’ampia postfazione di Gianmaria Contro (intervallata da illustrazioni e studi grafici di Pasquale Frisenda) l’edizione può ben aspirare al... ben meritato giudizio “Ottimo”.



Panoramica dettagliatissima