



# Tutti i colori del grigio

Gianni Brunoro

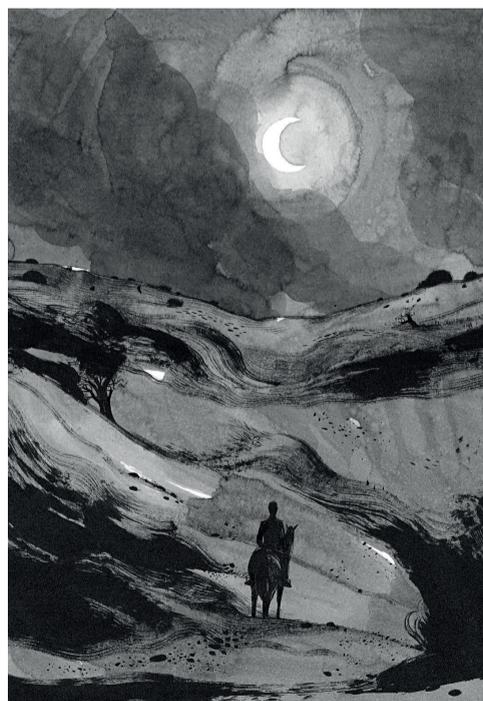


Chi abbia letto, ed eventualmente goduto, il romanzo *Nella musica del vento* di Marco Steiner e si accinga ad affrontarne la trasposizione in graphic novel (due volumi editi da Cong: *Lontano non esiste*, 2024; *All'ombra di nessun dio*, 2025) dallo stesso titolo, se ne scordi la fonte originaria. Perché, tutto sommato, quest'opera è, in qualche modo, una cosa "altra" rispetto al romanzo da cui deriva. In effetti, Steiner stesso ha operato sulla propria narrazione trasformazioni idonee a rendere il testo più snello. Vero è che si tratta di un testo sostanziato quasi esclusivamente da sintetiche didascalie e da scarsi dialoghi. In tal modo è specificamente indirizzato a una fruizione visuale; d'altronde, il disegno di Giovanni Robustelli lo nutre di una linfa materica (come direbbe un critico d'arte...) che ovviamente i romanzi non hanno: in quanto, per loro natura, sono costituiti da sole parole, che suggestionano la fantasia del lettore – mentre nel graphic novel le immagini la orientano a stimoli "altri".

All'inizio, conosciamo *Morgan Jones*, cowboy in una estancia (fattoria) dalle parti di Bariloche e Cholila, nella Patagonia di inizi Novecento. È un esordio – lezione dallo spaghetti-western? – di una violenza scioccante, gratuita, devastante, anche sanguinosa; provoca, alla lettura, un effetto più mozzafiato di un pugno allo stomaco (il quale, al confronto, è solo uno spiraglio di aria fresca). Ma dopo qualche decina di pagine, il pur irrequieto *Morgan* sente di non sopportare più quell'am-

biente e se ne allontana. Ben presto però subirà un assalto che lo porta in fin di vita. Verrà salvato dalle cure e dall'amore di una sciamana indigena, dovrà riconoscere che «*Aike* mi strappò dagli artigli della morte». Ma una volta rimesso in sesto, il suo spirito inquieto lo indurrà ad allontanarsene. L'incontro casuale con una carovana di disperati lo riporterà a Bariloche, da dove si era allontanato.

Un giorno, frequentando un bordello dei dintorni, ha l'incontro fondamentale della sua vita, *Maria Leibowitz*. La quale, in una lunga sequenza di pagine, racconta la propria storia, quella di una vita complicata. La sua è una vicenda personale che adombra, in metafora personalizzata, una realtà storica generale, quindi oggettiva. È la "tratta delle bianche", che costituì un importante fenomeno sociale: la prostituzione organizzata, con importazione di "materiale umano" europeo nella ricca Argentina di allora. Erano ragazze, letteralmente acquistate presso i genitori, con l'illusione di un matrimonio e la prospettiva di una rimessa economica periodica. Venivano dunque prelevate presso famiglie miserabili, nei paesi poveri e sottosviluppati d'Europa: Polonia nella fattispecie. Qui il racconto si concede qualche battuta plebea, molte pennellate poetiche, ma per descrivere, come premessa, una realtà poi drammatica. Ma negli incontri stranamente casti fra *Morgan* e *Maria* sorge fra loro una profonda attrazione empatica. Egli la riscatta, la porta con sé, benché in quel momento nessuno dei due sappia quali



Suggestiva Pampa by night



drammatiche complicazioni il destino riserverà loro.

Vengono infatti coinvolti in un incontro che, dopo sistemazioni di vecchi conti in sospeso e di una vendetta, li porterà ad affrontare il mare nella pericolosa ricerca di un tesoro sommerso, esito di tenebrose vicende pregresse. Il co-protagonista principale – a sua volta titolare di una tragica storia – diventerà *Aurelio*, un marinaio anarchico italiano transfuga in quella sperduta parte dell'Argentina. Inizia a questo punto, dopo i lunghi vagabondaggi per le ventose distese della pampa, la seconda parte dell'avventura. Essa porterà i tre ribelli, *Morgan*, *Aurelio* e *Maria*, nelle gelide acque dell'estremo sud della Terra del Fuoco alla ricerca di un misterioso tesoro tedesco. Affronteranno navigazioni solitarie, spaventose tempeste, l'incontro con un veliero fantasma... Fra agguati e fughe, assaporeranno i duri contorni di una disperata, incessante lotta per la sopravvivenza e impareranno anche una lezione: grazie all'incontro con le popolazioni locali, comprenderanno che per continuare il cammino serve l'ascolto e il rispetto della voce della natura e degli uomini che sanno parlare con il vento. L'incontro fra *Morgan* e *Maria* assume, specie nel secondo volume, la valenza di un appuntamento col destino: contrastato, difficile, perfino violento, sempre attraverso un lungo viaggio disperato.

È vero, il libro racconta sostanzialmente la tormentata relazione fra *Morgan Jones* e *Maria Leibowitz*, ma lo fa nel contesto di



QUANDO C'ERA UN CARICO ILLEGALE DA TRASPORTARE FRA L'ELBA, LA CORSICA E MARSIGLIA, CI PENSAVA AURELIO COL SUO "FORTUNA".

Didascalia all'interno della vignetta



Mare e un veliero, protagonisti del secondo volume

un turbinare di eventi. Infatti – in vari momenti della vicenda e del rapporto fra i due; o degli eventi che si troveranno ad affrontare insieme o separatamente – l'autore sente di quando in quando l'urgenza di deviare per il momento il discorso, di inserire nella storia portante (i complessi rapporti fra i due) le storie dei personaggi "altri" che entrano nell'avventura principale. Per esempio, quella di *Aurelio* («quando c'era un carico illegale da trasportare fra l'Elba, la Corsica e Marsiglia, ci pensava *Aurelio* col suo "Fortuna"»). O dell'avventuriero *Bruno Kremer*, «ufficiale su un incrociatore tedesco dislocato in Cina»; «Quando scoppiò la rivoluzione messicana nel 1910, *Kremer* iniziò a divertirsi sul serio»; e alla fin fine, nell'estremo sud della Patagonia, *Kremer*, con «alcuni uomini scelti, una notte, calarono in mare le casse con l'oro dei tedeschi». È l'oro che, «ora», *Aurelio*, *Morgan* e *Maria* cercano di recuperare, e qui il cerchio si chiude, ma esso è comunque la storia del loro ruvido amore.

Detto per inciso, in questo brulicare di storie si avverte un'intensa fascinazione dell'autore per un Sudamerica profondo, letterariamente romantico, umanamente ancora a uno stadio etnico pressoché primitivo, naturalisticamente folclorico. Si succedono descrizioni magari legate a un mondo antropicamente magico per suggestioni e rimandi. Su un piano complementare, si avverte una specie di pulsione magnetica che spinge ad avanzare nella lettura: come se si provasse una sensazione sospensiva capace di solleticare la curiosità.

A un testo così variamente magmatico per ambientazioni, per differenziati momenti narrativi, per sequenze ora dinamiche ora contemplative, ha aderito volta a volta "da

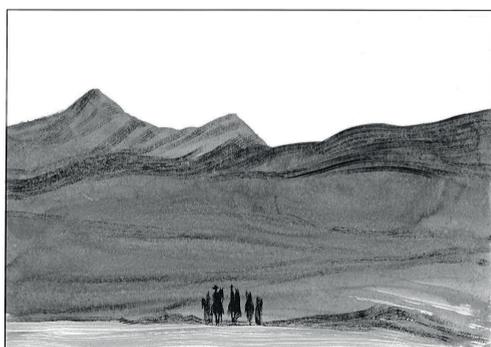


Gli occhi di Maria

par suo" il giovane Giovanni Robustelli, di per sé artista di variegata tecnica grafica (acquerello, biro, matite colorate e altro) qui alle prese per la prima volta con una storia a fumetti, per la quale ha messo a punto un particolare procedimento di bianco/nero, quasi a fare il verso alle seminali pellicole del cinema muto. Abituato a trattare con campiture di colore, qui Robustelli ne ha simulato le varietà, ricorrendo a campiture di grigio – presumibilmente chine in vario grado diluite – e distribuite in differenziati modi, ora stendendole uniformemente su figure delineate al tratto, ora ricorrendo a una composizione pittorica, ora infine – anzi, spesso – stagliando le immagini su un fondo bianco, ottenendone un curioso effetto visivo tridimensionale. Nella marea di stili grafici ai quali il massiccio avvento del graphic novel ha spalancato le porte, questo stile un po' "antichizzante" di Robustelli presenta un sapore originale, un certo sentore di tridimensionalità. Non quella a tutto tondo della mezzatinta canonica, votata all'effetto fotografico, sia pure in bianco nero; ma in qualche modo una tridimensionalità stilizzata, come di figurine che si stagliano su un fondo neutro,

da teatro dei pupi, richiamando contraddittorie rigidità della scultura lignea e morbide movenze del pop-up.

Comunque, il registro grafico di Robustelli ha una certa cupezza che ben si addice a una robusta storia d'avventura, con tutte le suggestioni derivanti da un approccio empatico, istintivo, a una narrazione piuttosto inconsueta. Che non è *semplice* avventura: lo è, ma non soltanto. In bilico fra momenti di "prosa d'arte", ché a suo modo, lo è, ma molto a suo modo; non è "filosofia" pur essendo "anche" un libro di solennità filosofica, di meditazione, di rimandi ad approfondimenti di vario genere, specie antropologici. Forse la forma migliore di gustare questo graphic novel è di abbandonarsi a pensieri vaganti, suggeriti volta a volta dai singoli momenti narrativi, magari dalle singole pagine. Benché poi tutto ciò finisca per convergere verso un flusso unico.



Pampa e deserto, protagonisti del primo volume



Lo sprezzante realismo di Morgan