

Come il Linguaggio dei Fumetti racconta la storia di Genova di Enzo Marciante

Nell'insieme dei linguaggi narrativi che si hanno a disposizione per trasferire al pubblico fantasie, informazioni ed emozioni, il “narrare per immagini a fumetti” mi è da sempre il più congeniale.

Lo considero la miglior occasione per sommare all'illustrazione di più vario respiro, risoluzioni testuali anche complesse, che acquistano facilmente immediatezza e comprensibilità.

Intendo ora dare dimostrazione di come il linguaggio del “NARRARE A FUMETTI”, spesso considerato *minore*, magari relegato come lettura sempliciotta destinata...*ai figgieu*, abbia una sua propria nobiltà espressiva, di come consenta una divulgazione corretta quanto divertente anche riguardo argomenti ostici e in apparenza seri. Fondamentale in questo caso mantenere alto il profilo dei contenuti e rigoroso lo sviluppo degli eventi, nonostante la goliardia necessaria e l'altrettanto utile intervento della fantasia.

Nato quasi contemporaneamente al linguaggio cinematografico, a cavallo tra l'800 ed il 900, il linguaggio dei fumetti prevede le stesse componenti, soggetto, sceneggiatura, dialoghi, scelta di un cast opportuno così come di adeguati costumi e soprattutto di *locations* perfette: una delle mie esperienze più significative ha avuto come obiettivo Genova, indagata sotto il profilo della sua Storia Millenaria, nelle sue espressioni più curiose, specie le meno enfatizzate.

Dall'approfondimento della storia della Città emersero episodi e situazioni autentiche, di per sé già pronte per costituire ottimi soggetti, addirittura ottime sceneggiature per altrettanti episodi a fumetti! Si è trattato quindi di esercitare fantasia e “mestiere” per completare e perfezionare un materiale già adatto alla propria stessa divulgazione. Ovviamente nel rispetto dell'assunto storico, senza deformazioni dei fatti o grossolanità narrative.

L'imput iniziale venne dall'ascolto di una radiocommedia di Vito Elio Petrucci, “*L'importansa de Cose*”, dove si narrava di una primitiva tribù di Liguri Genuates che scopre al di là dello spartiacque appenninico una piana tanto grande “*da semenaghe gran, patatte e giande...*” la scoperta del mare, della costa...la nascita di *Zena*! Contattai l'Autore, il quale cortesemente autorizzò la trasposizione a fumetti della sua commedia, quale incipit di una più grande storia della Città: nacque così il primo dei quattro episodi costituenti il primo volume. Correva l'anno 1970!

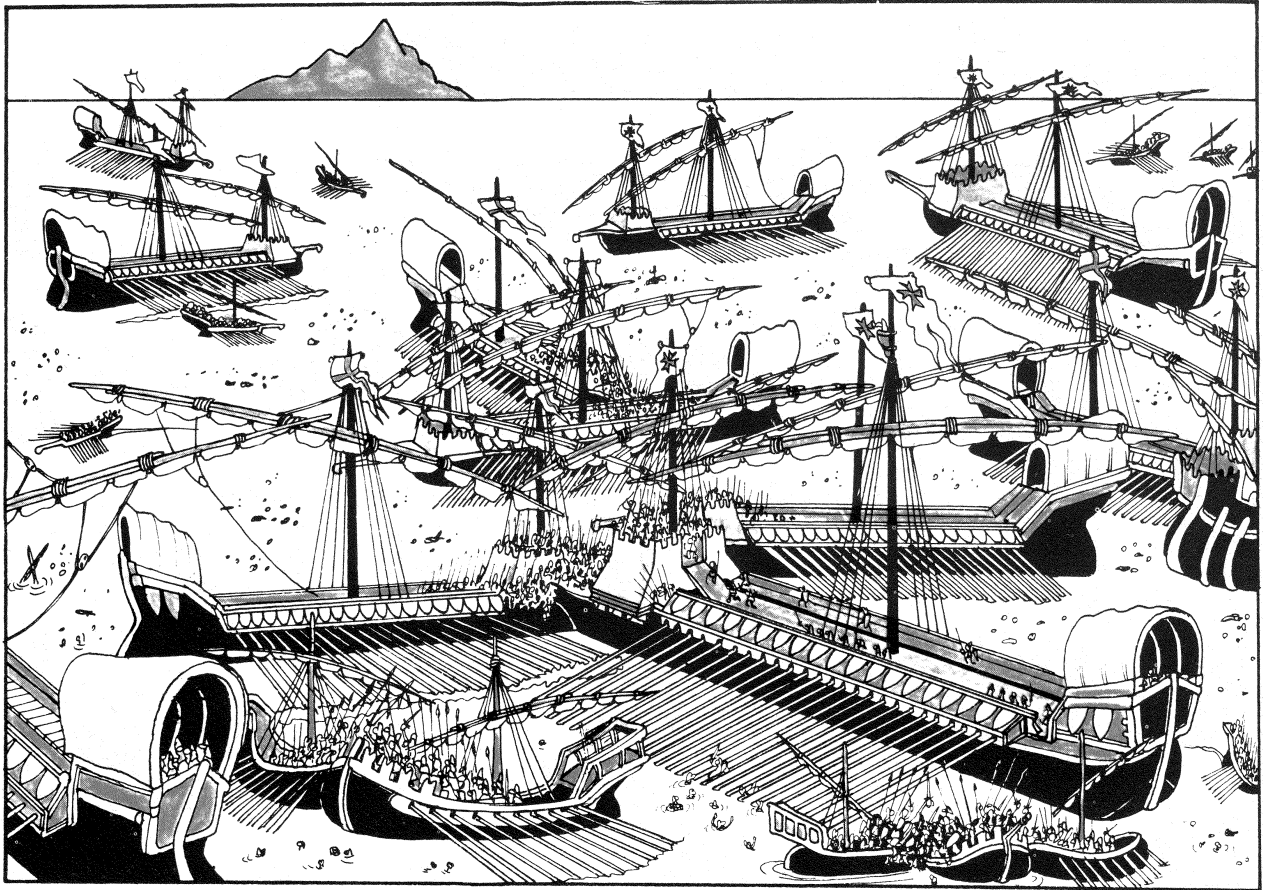


Purtroppo nelle edizioni successive, cambiati i tempi, i deliziosi versi di V. E. Petrucci essendo in dialetto e non in rigorosa lingua italiana, decretarono la soppressione editoriale dell'episodio nonostante la mia opposizione d'autore.

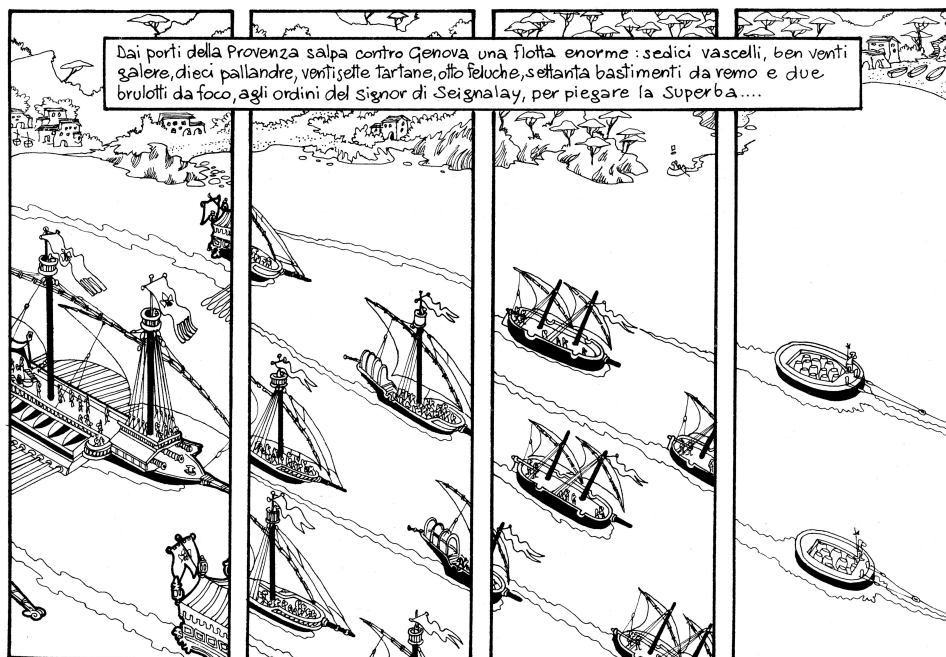
La sfida di trasmettere impressioni complete sugli aspetti caratteriali dei personaggi la testimonia ora con un episodio tratto dal volume che ho dedicato alla Storia del Porto. Dalla morte tragicissima di Gian Luigi Fieschi, durante lo svolgimento dell'omonima congiura, dove mi servo della sua caduta nelle gelide acque della Darsena per comunicare l'impeto abbastanza incosciente unito all'ambizione, passo alla freddissima e controllatissima reazione dell'offeso Andrea Doria, davanti al cadavere del nemico, sintetizzata magistralmente dalla frase tagliente. Ne emerge immediatamente la determinazione di colui che ha saputo scalare il vertice politico ed economico decretando la propria Signoria!



Comunicare emozioni durante grandi movimenti di masse, magari impegnate in combattimenti, è ancora una volta una sfida intrigante. Pensando alle grandi flotte di galee impegnate nelle guerre tra Repubbliche Marinare, per lo scontro alla Meloria ho scelto una inquadratura di ampio respiro ma altrettanto ricca di dettagli, resa drammatica dalle ripetute fila di remi, resa tragica dalla presenza in mare di relitti, corpi e detriti che testimoniano i già avvenuti affondamenti, anticipando i prossimi...



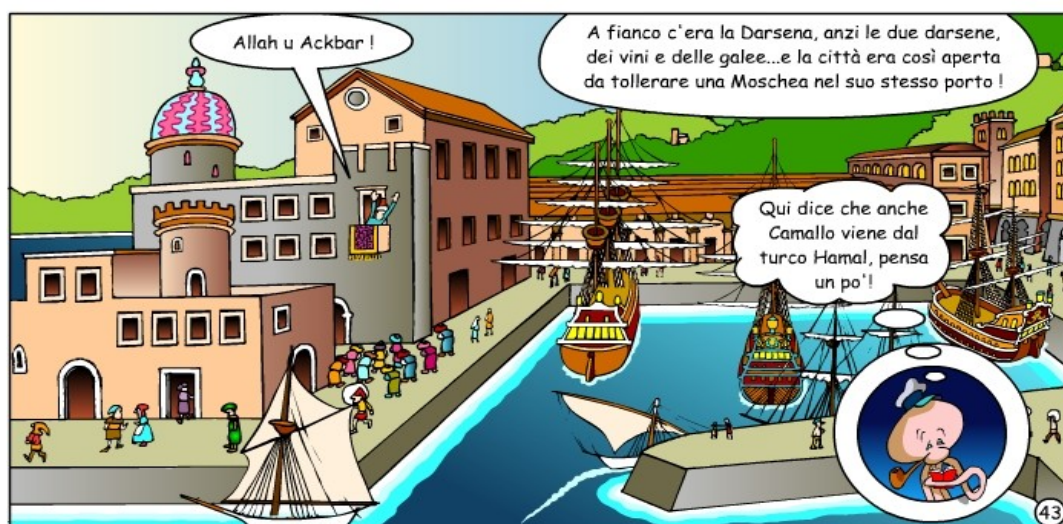
...mentre diverse tipologie di naviglio possono comporre un'immagine TOTALE... ma approfittando della scomposizione, si specificano diverse tipologie di imbarcazioni partecipanti...



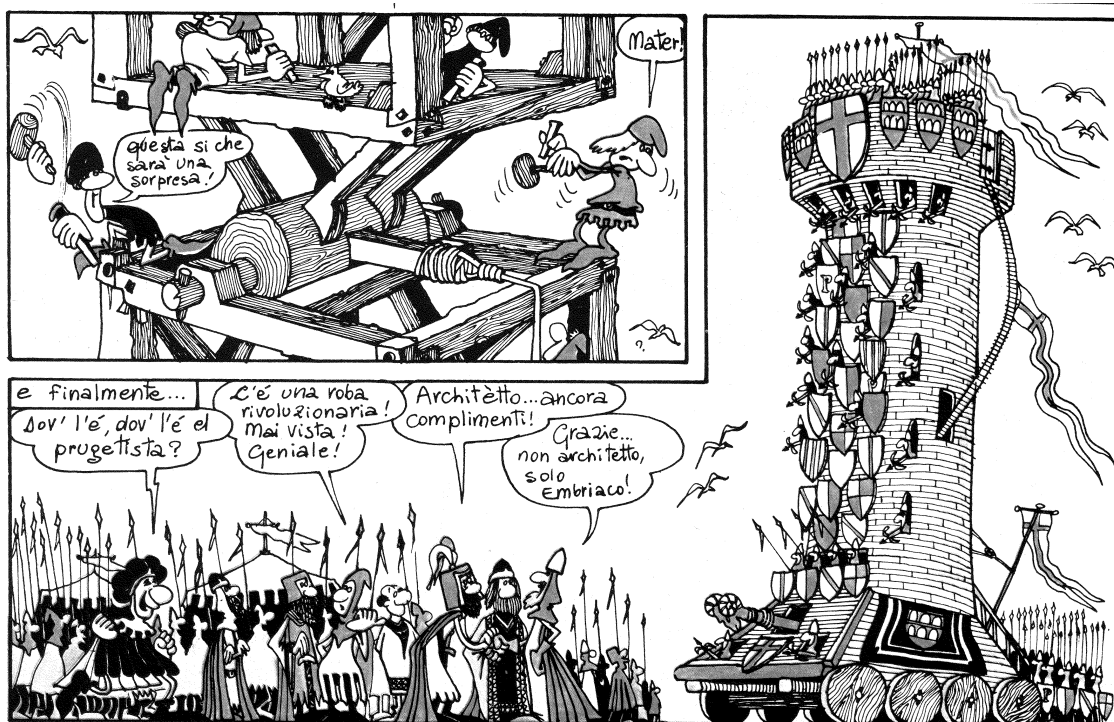
In tema emozionale, molto si può ottenere anche dal gioco delle architetture, quando lo consentono. Lo scopo è quello di evidenziare la particolare abilità costruttiva, l'eleganza dello stile impiegato. L'esempio riporta una delle torri angolari delle mura che delimitavano e proteggevano la Darsena.



...mentre, a testimoniare la totale apertura del Popolo Genovese, la tolleranza assoluta verso ogni cultura ed ogni espressione di culto "*furesta*", rappresentato in piena area portuale una moschea di culto Islamico come risulta da un quadro dell'epoca, riscoperto in una collezione privata.



Non mancano poi gli “effetti speciali”, mutuati dal linguaggio cinematografico. Nel caso di Guglielmo Embriaco, il vero conquistatore di Gerusalemme nella prima Crociata, attraverso una semplice vignetta ecco rivelato il complesso meccanismo a cerniera, che consentirà alla torre d'assalto di *versare* il suo contenuto di Crociati direttamente sulle mura!



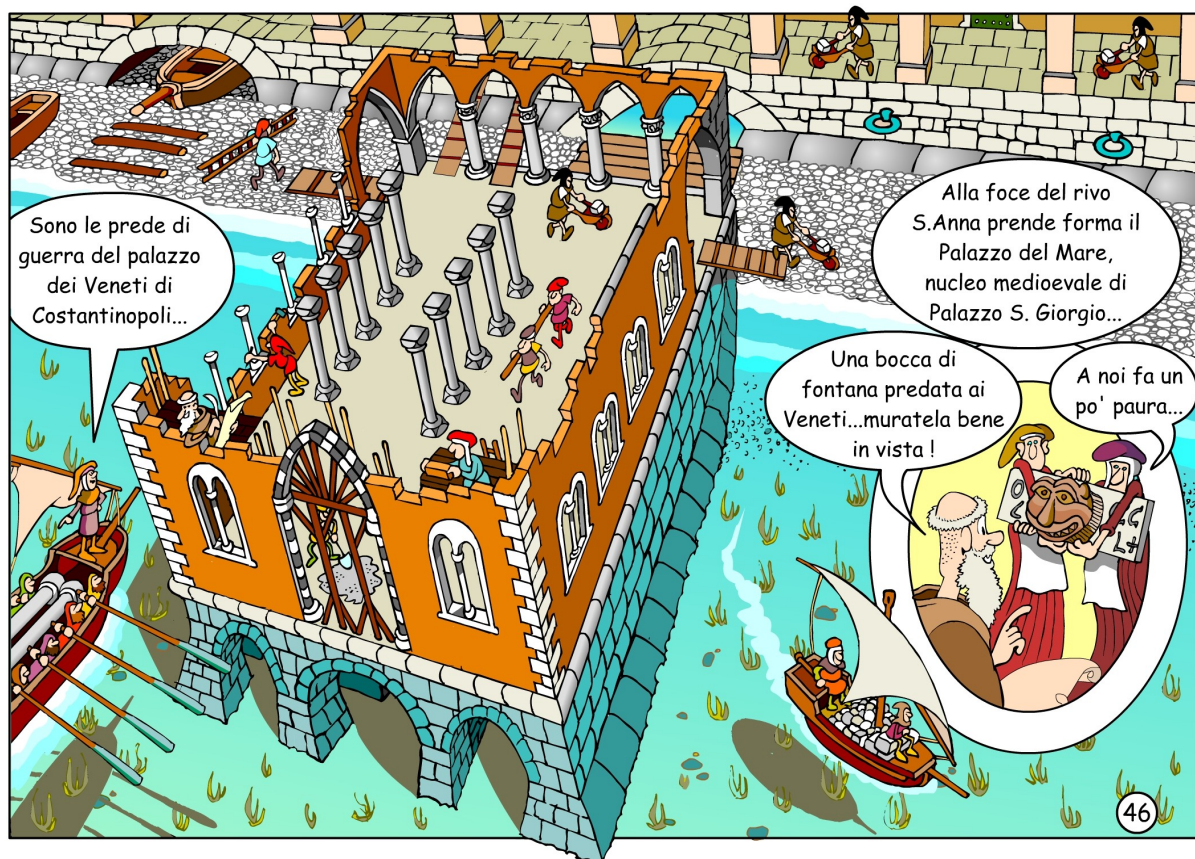
Mentre, girando in “notturna”, si usufruisce di effetti naturali molto suggestivi, come quelli adottati per l'immagine di Palazzo San Giorgio vista dalle acque portuali, utilizzata come copertina del volume sulla Storia del Porto commissionato dall'Autorità Portuale di Genova. Correva l'anno 2004



Il linguaggio dei fumetti può essere utile strumento per affermare certe verità, anche contro radicatissime opinioni comuni. E' il caso di Marco Polo nella sua prigionia genovese, catturato alla Curzola: si è sempre ritenuto che fosse detenuto nei fondi malsani del Palazzo S. Giorgio e rappresentato così in film e racconti. Invece finalmente possiamo rappresentarlo intento a dettare il suo celebre Milione a Rustichello da Pisa nelle soffitte del sottotetto, dove effettivamente trascorse la sua prigionia! Spiato tra i piccioni da agenti del Comune, nell'intento di strappargli rotte segrete per il favoloso Oriente!



Lo stesso magico linguaggio consente, magari in una sola felice immagine, di viaggiare nel tempo al momento della costruzione del Palazzo, addirittura IN MARE, davanti la palazzata della Ripa!



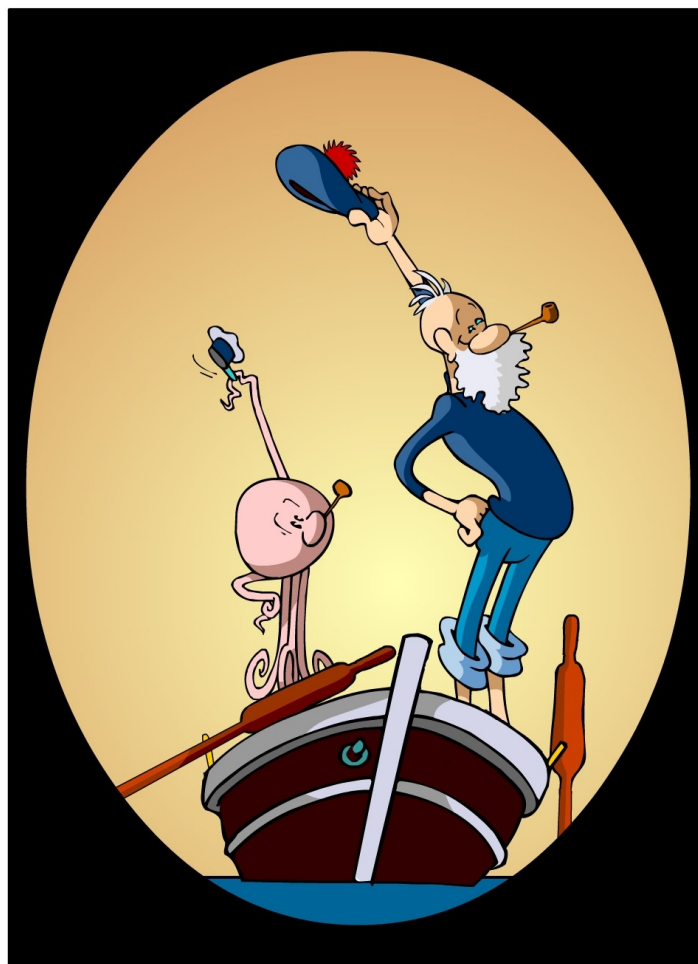
In definitiva, si rivela uno strumento flessibile, completo e dinamicissimo, adatto ad una gamma praticamente inesauribile di circostanze. Immagino e spero di aver chiarito a sufficienza tali requisiti attraverso gli esempi riportati, fornendo una chiave di lettura forse inconsueta, necessaria per apprezzare con completezza un linguaggio narrativo di grande potenzialità.

Genova protagonista assoluta, con le sue emergenze storiche ed artistiche esposte in giusta luce, suggerisce contenuti e inquadrature, detta regole di regia solide, spettacolari.

Com'è il caso di quest'ultimo esempio che tratta della Commenda di Prè, ostello al tempo delle Crociate. Interessante può essere rivelare la presenza di un tunnel d'imbarco sotterraneo, dove i Pellegrini ed i Crociati potevano procedere indisturbati al molo di imbarco per la Terrasanta.



Concludo affidando un saluto ligure di grande intensità ai due personaggi-guida, Nonno Arturin ed il suo fedele Polpo... Creati con funzione di indagatori-scopritori della Storia di Genova, li ho riutilizzati con lo stesso ruolo anche per quella del Porto: è stato il favore del pubblico a suggerirne la continuità. Grazie!



www.marciante.it