

CULTURA DELLA CARTA

Valentina, la forma del tempo

I miti di carta a volte invecchiano ma non muoiono. E, a volte, ritornano!

Nico Zardo

I fumetti in genere parlano il linguaggio dell'Avventura. Entrambi - fumetti e Avventura - affondano le loro radici in generi letterari che si declinano tradizionalmente al maschile. Per questo il personaggio di Valentina creato da Guido Crepax negli anni sessanta può, a buona ragione, considerarsi una delle più felici eccezioni.

Valentina, la cui immagine si ispira all'attrice americana degli anni venti Louise Brooks, nasce sulle pagine della rivista LINUS, come personaggio secondario di "Neutron", una serie fantascientifica ambientata nel jet-set milanese. Ma le sue avventure di fotografa che si muove ostentando con naturalezza un fisico scultoreo che esibisce disinvoltamente e il suo interagire tra una dimensione onirica e una realtà in cui il lettore può riconoscere realtà del suo tempo, le fanno conquistare velocemente i favori di un pubblico che supera i confini del fumetto.

SCRIVEVA DI LEI ORESTE DEL BUONO delineando il personaggio "...Valentina non è un angelo edificante: ... cerca di liberarsi da pastoie e inibizioni, non conosce moralismi e ipocrisie... Valentina non è una fidanzata perpetua: intanto per punto di impegno non corre dietro agli uomini, e la vita è ricca di occasioni... sarebbe il peggiore dei peccati sciuparle. Valentina non è un'avventuriera sedotta: caso mai potrebbe essere definita, al contrario, una seduttrice avventurosa..."

LA SPINTA INNOVATIVA DELLE STORIE DI VALENTINA TRAE FORZA, oltre che dal fascino trasgressivo del personaggio, dalla scansione delle vignette sulla pagina e dal segno grafico con cui l'autore le realizza. La suddivisione della tavola, che alterna viste d'insieme a forti dettagli e particolari, dà ritmo al racconto aumentandone la forza espressiva. Con questa forma di comunicazione, molto vicina a stili narrativi presenti nei film di Antonioni e di Godard - all'epoca di grande successo tra i giovani -, Crepax stabilisce un suo proprio linguaggio che si distingue nettamente dal fumetto tradizionale.

Per comprendere e ripercorrere le complesse motivazioni che hanno fatto di Valentina una icona del nostro tempo la Triennale di Milano le ha dedicato - nei mesi scorsi - una mostra curata da Caterina Crepax e Massimo Gallerani.

IL RITRATTO CHE SE NE RICAVA È DI UN'AUTORE CHE HA PASSATO LA SUA VITA DISEGNANDO confessava che "il pennino è il mio psicanalista. Mi aiuta a far uscire ciò che voglio, a volte ciò che non voglio". Nato nel 1933 a Milano. Laureato alla facoltà di architettura (1958), inizia disegnando copertine di dischi e di libri. Collabora con gli editori Mondadori, Garzanti, Sugar. Illustra copertine per periodici e libri. Dopo il successo di Valentina le cui avventure superano i confini nazionali e vengono tradotte in più lingue, l'attività del disegnatore milanese si allarga: lavora per campagne pubblicitarie (inventa il personaggio "Terry" per la Terital), disegna giochi (soldatini e campi di battaglia) "Aleksandr Nevskij - La battaglia del lago ghiacciato" e "La Battaglia di Pavia", sigle di trasmissioni televisive, scenografie teatrali (con il regista Luigi Squarzina), collabora alla sceneggiatura del film di Tinto Brass "Col cuore in gola".

NEGLI ANNI '80 CREPAX SI DEDICA ALLA TRASCRIZIONE A FUMETTI DI OPERE DELL'EROTISMO e alla revisione in chiave erotica di classici della letteratura: "Emmanuelle", "Justine", "Giro di vite", "I delitti della Rue Morgue", "Doctor Jeckyll e Mister Hyde" e "Histoire d'O", quest'ultima già illustrata nel 1975 per una lussuosa edizione di Franco Maria Ricci. Per la collana Un Uomo un'Avventura della Cepim disegna "L'uomo di Pskov" e "L'uomo di Harlem". Negli ultimi vent'anni l'autore - scomparso nel luglio 2003 - oltre alle avventure di Valentina - ha continuato la reinterpretazione a fumetti di opere classiche come "Dracula" di Bram Stoker, "Frankenstein" di Mary Shelley e "Il processo" di Franz Kafka.

Con tutta questa produzione - e qui sicuramente abbiamo anche dimenticato qualcosa! - si potrebbe pensare che Guido Crepax fosse sempre in movimento in giro per il mondo a contattare le persone con cui collaborava. In realtà l'autore milanese lasciava di rado e a malincuore lo studio di Milano dove lavorava - disegnando sempre e ascoltando musica classica o jazz - e la famiglia a cui era molto legato. Le rare volte che doveva allontanarsi, non vedeva l'ora di tornare a casa per riprendere in mano la sua penna.

Il tempo di Valentina si è fermato con l'ultima storia realizzata da Crepax nel 1995 e l'età virtuale del personaggio era di 53 anni: oggi, quindi, ne avrebbe 67... ma non li dimostra.