

Non è stato per caso che Paolo Eleuteri Serpieri si è imposto come uno dei migliori disegnatori western europei; ciò non è dovuto solo alla incredibile somiglianza fisica con il generale (o meglio, Tenente Colonnello) George A. Custer, ma anche al suo emergere nel panorama fumettistico italiano in un ben preciso momento: gli anni 1975-77. Cosa succede in questi anni di così importante è presto detto: nascono le riviste Lancio Story e Skorpio⁽¹⁾, la serie western mensile Ken Parker⁽²⁾, e la collana "Un uomo un'avventura"⁽³⁾.

Denominatore comune di queste, più o meno fortunate, pubblicazioni è il proporre storie di facile lettura grafica e narrativa, ma che si basino su personaggi più complessi del solito, ambientate in una realtà storica ben definita, imponendo al lettore una nuova chiave di lettura del racconto narrato, facendogli scoprire che il fumetto non descrive solo mere fantasie, ma ben concrete realtà. Intendiamoci, non che in Italia mancassero le riviste a fumetti prima del 1975, soltanto che quelle che cercavano di proporsi al pubblico che non leggeva AlterLinus, Linus et similia, avevano chiuso dopo pochi anni di vita.

Paolo Eleuteri Serpieri è uno dei protagonisti di questi anni; in coppia con lo sceneggiatore Raffaele Ambrosio creerà le "Storie del West" che LancioStory pubblicherà dal 1975 al 1980.

Le "Storie del West" avevano come unica protagonista l'immensa e sterminata frontiera americana, sulle cui praterie, i deserti, le foreste, le colline, si muoveva una fauna composta da indiani, soldati, banditi, cavalli, bisonti, cacciatori, cowboys, cioè i protagonisti dell'epopea western di cui Serpieri e Ambrosio raccontavano le imprese nelle loro storie.

Nelle "Storie del West" si rigettano l'atmosfera romantica e disincantata del West Hollywoodiano, gli sceriffi senza paura, gli indiani idioti; ciò che invece vogliono raccontare gli autori è la realtà quotidiana di quel periodo, che viene descritta con un realismo verbale e iconografico che è teso a mettere a nudo un mondo concreto e più vicino al nostro, ben più ricco di contraddizioni di quanto decine di films, letteratura a fumetti avevano proposto fino a quel momento.

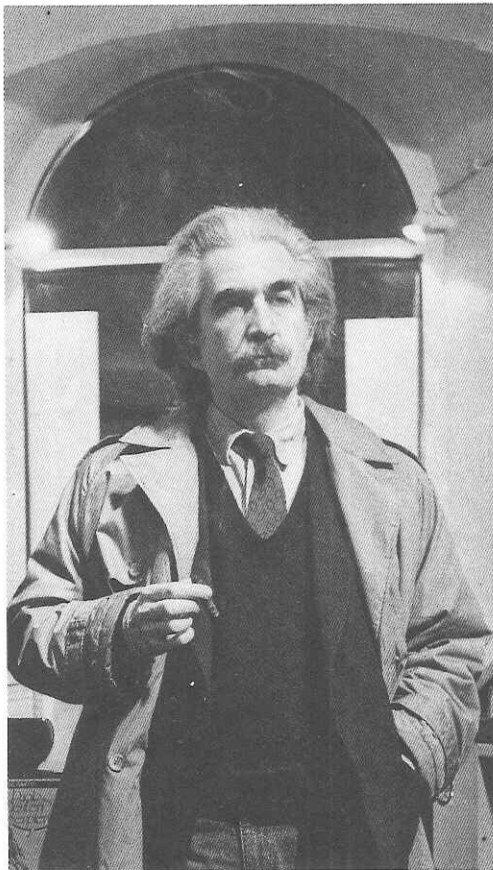
Ambrosio e Serpieri, adottando un crudo realismo nella narrazione verbale e iconografica, riescono a dipingere un enorme affresco dell'epopea western, in cui personaggi e vicende famose, demistificati e privati di quell'aurea di romanticismo che si erano creati, vengono ritratti accanto ai volti e alle storie sconosciute di cacciatori, indiani e avventurieri, tutti vittime e protagonisti insieme, volontari e involontari, di una realtà storica più complessa di quanto potessero pensare.

Dotato di un segno fortemente realistico, che, tramite un certosino lavoro di tratteggio, riesce ad infondere un eccezionale volume alle figure, Serpieri ricrea nelle sue tavole le atmosfere e gli ambienti descritti dai registi Sergio Leone e Sam Peckinpah, delineando personaggi realistici, non più eroi invincibili, che subiscono sulla propria pelle le miserie e le contraddizioni del sistema in cui vivono. L'ambiente è minuziosamente ricostruito da Serpieri che riesce a narrare attraverso gli oggetti e gli abiti sporchi e bucati dai proiettili, una realtà fatta di sangue, violenza, guerre, massacri, stupri, intolleranze razziali, dello scontro di due civiltà incompatibili tra loro che si combattono fino alla completa estinzione di una delle due.

Purtroppo, dopo una lunga e prolifica collaborazione, Ambrosio lascia i fumetti e torna a fare l'avvocato; Serpieri decide allora di scrivervi i testi da se stesso: sono di questo periodo le collaborazioni con "L'Histoire du Far West" della ed. Larousse, un portfolio di immagini western insolitamente erotiche per "Glamour", e il romanzo "L'Indiana bianca" per la rivista "Orient Express", dove Serpieri dimostra doti di buon narratore anche per le storie lunghe.

Poi la svolta: "Morbus Gravis", la saga fantascientifica che lo ha imposto a livello europeo.

PAOLO ELEUTERI SERPIERI



Già nelle storie "Oro maledetto"⁽⁴⁾, "Takuat"⁽⁵⁾, e "La bestia"⁽⁶⁾, si era notata la tendenza di Serpieri verso il genere fantastico-fantascientifico, ma è con il racconto breve "Forse"⁽⁷⁾ che Serpieri esordisce nella cosiddetta *hard sciencefiction*, per poi esplodere con "Morbus Gravis".

"Basta con l'amato western, con i pellerossa, le 'giacche blu', i pionieri e le sterminate praterie; questa volta sono di scena mutanti e città orrendamente degradate, santoni tenebroosi e riti iniziatici, aggeggi tecnologicamente sofisticati".⁽⁸⁾

Questo è il nuovo ambiente descritto da Serpieri; un claustrofobico incubo futuro appestato da un "morbo che attacca persone e oggetti trasformandoli in abominevoli mostri assetati di sangue e di sesso.

Serpieri, con il suo stile grafico, il suo gioco di luci e ombre, ci fornisce un'impetosa fotografia di questa società impazzita, dove tutto ruota intorno al "siero", la medicina che può fermare il morbo, per il cui possesso si muovono, si uccidono e si distruggono gli uomini di questa società per garantirsi un posto ai livelli più alti, immuni dalla pestilenza.

È in questa delizia che si svolgono le vicende di Druuna, una donna dalla prorompente carica sessuale, che si prostituisce per pagarsi il siero per sé e il suo amante, che subisce violenze e stupri per non morire, che sfrutta la sua bellezza incontaminata dal morbo per sopravvivere, bellezza che risulta maggiormente in un mondo orrendo e deforme.

Anche Druuna spera di passare a livelli superiori, e il suo "viaggio allucinante" attraverso ogni livello della società, dai bassifondi dei mutanti ai livelli dei "preti", passando per ogni sorta di crudeltà, violenza, cinismo e abbandono, la porterà a scoprire parte della verità del suo stato di vivere.

E scrivo parte della verità, poiché la storia giunta al suo terzo capitolo, è ben lungi dall'essere terminata, visto che i numerosi interrogativi aperti nei primi due capitoli non sono stati del tutto risolti, che misteriosi personaggi, un'astronave ed il suo equipaggio introdotti nel terzo libro e destinati a dividere il palcoscenico con la conturbante Druuna, non sono ancora stati inquadrati perfettamente, e che il quarto (ma non ultimo) capitolo è già stato annunciato dall'autore.

Ormai completamente dedito al suo personaggio femminile, Serpieri ha ulteriormente evoluto le sue capacità grafiche, confermandosi un maestro nell'uso delle anatomie e del colore, tecnica che gli consente di caratterizzare al meglio gli stati d'animo dei personaggi e le situazioni in cui agiscono.

Non c'è stato purtroppo un parallelo evolversi del Serpieri narratore, evidenziato dai notevoli buchi di sceneggiatura che costellano la sua opera: reduce dalla buona riuscita della lunga storia "L'Indiana bianca", e dopo aver posto le basi di un primo, ottimo, capitolo, di una maxi saga di 200/300 pagine, Serpieri non è riuscito a tenere testa alle incombenze che una serie a fumetti impone al suo autore; mancanza di un soggetto globale agile ed articolato, che consenta di inserire le nuove idee che maturano nella lavorazione, e di eliminare le vecchie; mancanza di una precisa tecnica di sceneggiatura, che permetta di calcolare i colpi di scena, di dirigere la lettura attraverso i piani narrativi dell'opera; tutti requisiti indispensabili per realizzare una serie di albi come quella che Serpieri ha in cantiere. Troppe sono infatti le situazioni irrisolte, le semplicistiche spiegazioni, le psicologie superficiali, e il costante aumento per albo degli amplessi, orge, stupri, che non essendo minimamente funzionali alla storia, rendono evidente la labilità della trama.

Tutto questo dimostra ancora una volta che la buona riuscita di un fumetto non dipende solo ed esclusivamente dalle capacità grafiche del disegnatore, ma dalle idee e dal loro organico svolgimento; questo, che sembrerà ovvio, ai lettori di fumetti, non lo è per il lettore comune che identifica il "fumetto" con la donnina di Manara, e il fondoschiena della "Valentina" di Crepax, non