

Moebius e Alejandro Jodorowsky, *Moebius proibito: Artigli d'Angelo*, Roma, Nicola Pesce Editore, 2013, 80 p., euro 14,90

Moebius, *Inside Moebius Vol. 3*, Napoli, COMICON Edizioni, 2013, 250 p., euro 25,00

Una collana: Nuvole d'Autore; una casa editrice: NPE; una sfida al lettore: *Artigli d'Angelo*. Il titolo, quest'ultimo, di un'opera irriverente e sconcertante, frutto della fantasia sfrenata di un geniale Moebius e di uno sconvolgente Jodorowsky da sempre impregnato di, o forse impegnato in, un erotismo visionario. Questo fumetto conturbante, ai confini della pornografia, racconta sotto forma di poema illustrato la cruda educazione sessuale di una ragazza, seguendone, in una sorta di parodia del romanzo di formazione, il denso percorso, attraverso deviazioni, perversioni e tabù, che la porterà alla liberazione interiore e all'elevazione spirituale.

Graficamente originale, il fumetto presenta un'organizzazione spaziale schematica che propone su ogni pagina destra la voce narrante, quella che decanta lo spiazzante componimento jodorowskiano, e sulle pagine a sinistra le immagini in bianco e nero disegnate con una tecnica che ricorda da vicino quella delle incisioni. Ancora una volta, Moebius, mediante un disegno preciso e dettagliato, crea una fitta trama di sfumature e una tessitura più o meno intensa che arricchisce le ambientazioni, gli oggetti, i corpi; sinuose, anatomicamente perfette e sensuali, le forme della giovane donna protagonista della vicenda. Una grazia e una raffinatezza in stridente contrasto con il grottesco presente in alcune immagini, in particolar modo quella a pagina sessantacinque, la quale ricorda in quanto a composizione e mostruosità il Dürer di *Gesù dodicenne in mezzo ai dottori*. Una scena che richiama fortemente, ancora in tono dissacratorio, l'antica storia romana di Cimone e Pero, con la sua lettura in chiave moderna quale metafora della carità cristiana.

RECENSIONI

Si ripresentano i simboli fallici disseminati nell'opera del disegnatore, insieme a raffigurazioni di organi genitali e zone erogene, stavolta non come espressione inconscia e dissimulata bensì come materia prima della narrazione. Ritorna anche il deserto, che compare come sfondo nel momento della pseudo asceti mistica della ragazza, scenario di molti lavori dell'autore francese e protagonista quasi indiscusso di *Inside Moebius*. In quest'ultimo *masterpiece*, il "Deserto B" rappresenta l'universo eccezionale che è l'inconscio dell'autore; vi deambolano i diversi personaggi generati dal suo genio creativo, da Blueberry ad Arzach, al Maggiore Grubert, per citarne alcuni, e sorprendentemente lo stesso Moebius, nelle sue versioni giovanili e non, intento in una riflessione piuttosto ironica e intricata sull'atto della creazione artistica, sulla figurazione narrativa, sulla sceneggiatura, sulla *Bande dessinée* e sul lettore. Nato come «una specie di giornale di bordo, senza una vera storia», il fumetto segue passo dopo passo il contorto labirinto generato dal pensiero dell'autore, ricco di ponderazioni e citazioni, e rivela, sotto la sua ingannevole e apparente semplicità, una complessità inaudita. Il volume 3, corrispondente al V e VI albo editi in Francia, presenta, come i due precedenti, un disegno veloce e sciatto, disadorno, scarno, che si fa più ricco e articolato nell'ultima parte, donando a questo straordinario meta-fumetto sfumature ancor più oniriche e psichedeliche in accordo con la dichiarata e manifesta influenza de *L'arte di sognare* del peruviano Carlos Castaneda. Al lettore non resta che smarrirsi fra le sue pagine e vagare insieme ai personaggi di Moebius nelle molteplici dimensioni spazio-temporali del "Deserto B" alla ricerca dell'autore e di una sceneggiatura che, evidentemente, non si paleserà. Il volume, infine, pubblicato da Comicon edizioni, in co-produzione con Moebius Production e con la stretta collaborazione di Isabelle Giraud, è curatissimo e quanto più possibile fedele all'edizione originale, ed è corredato da una serie finale di note in supporto al lettore per guidarlo nella

RECENSIONI

comprensione dei giochi di parole originali e del loro adattamento
nella lingua italiana.

Antonella Di Nobile