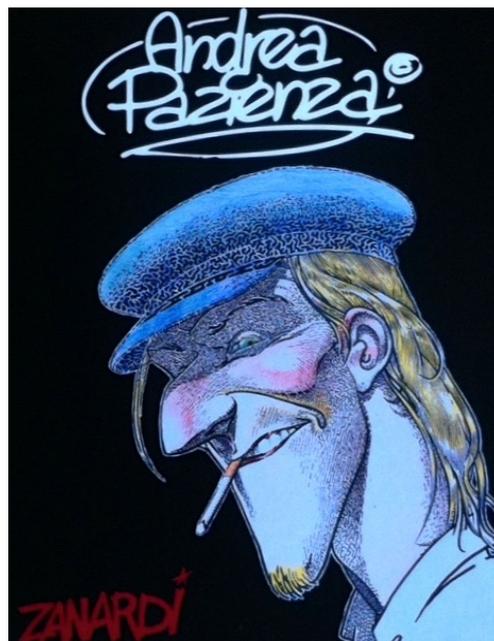


Zanardi o dell'esattezza. Omaggio all'arte di Andrea Pazienza in uno stato di estrema nostalgia

Stefano Cristante

Zanardi or about exactness. A tribute to the art of Andrea Pazienza in a mood of extreme nostalgia. *Andrea Pazienza (1956-1988) was an Italian artist considered one of the most influential cartoonist of his generation and a great innovator of the European comics tradition. Prematurely dead for drug abuse, the artist created a narrative universe populated by young dropouts and animated by their strange and emotional adventures. The essay is especially dedicated to Zanardi, Andrea Pazienza's most famous character, a sort of materialization of a new "cool" generation feature (the 80's), following the "hot" political season of the 70's. Behind the violent stories of Zanardi and his partners, Pazienza reveals an amazing competence to investigate the social world through his multiform graphic style and his extraordinary narrative talent.*

Keywords: Andrea Pazienza, comics, sociology of youth, sociology of art and culture



Essere Andrea Pazienza: genio artistico e precocità¹

Scrivere su Andrea Pazienza è sempre piacevole e complicato. Piacevole perché consente di stare per qualche ora con la testa concentrata su un artista amatissimo, complicato perché in tanti abbiamo conosciuto Andrea durante la

¹ Questa premessa al saggio su Zanardi è stata pubblicata in una prima versione come testo autonomo in Cristante 2016, pp. 13-15.

giovinezza. I ricordi personali si mescolano alle tavole disegnate su cui indugia il nostro sguardo, rendendo impossibile un distacco critico. Verrebbe da dire che il lavoro complessivo di Andrea Pazienza rende superfluo il lavoro analitico, perché l'artista – nella sua breve e folgorante epifania – ha già messo in mano al lettore le tracce della sua ispirazione creativa e della sua relazione con la società del suo tempo. Dopo poche tavole di uno qualsiasi dei suoi lavori il lettore “sa” già chi è Andrea Pazienza. Pentothal o Zanardi o Pompeo o il tenente Stella o gli animali delle sue storie per bambini o una vignetta del Male o l'inizio di Astarte o il manifesto della Città delle donne: non importa da dove il lettore inizi a leggere e guardare. Pazienza si insedia all'interno del lettore, lo spinge al sodalizio istantaneo, come se lo stesso artista gli disegnasse al fianco e allo stesso tempo dialogasse con lui, travolgendolo in un contagioso caos di riferimenti, di battute e di giochi linguistici.

Si può dire anche: Andrea era un concentrato di intensità e di energia creatrice, capace di assimilare uno stimolo alla velocità della luce e di trasformarlo in un segno prorompente, come in un perenne e sorprendente fuoco d'artificio visivo e mentale. In Pazienza c'è una crescita artistica ad albero: il fusto si slancia verso l'alto grazie al connubio di talento grafico e narrativo, ma i rami sono diversi e inaspettati, e regalano il miracolo di frutti anch'essi diversi. Come se una stessa pianta potesse offrire ciliegie, mele, uva, cedri e albicocche. Di fronte a questa ricchezza, viene da assumere un atteggiamento da fandom: la poliedricità viene rubricata come “estro geniale” e si accetta il fatto che Pazienza, per almeno un paio di generazioni, sia considerato un mito giovanile e si presenti in-studiabile. Invece proprio l'eclittismo grafico-narrativo portato all'estremo da Andrea Pazienza ci dice quale sia stata la sua epoca e da dove egli abbia tratto i fondamentali da ricombinare in storie e visioni del tutto nuove e rivoluzionarie. Trascurando per un momento gli stimoli della sua formazione artistica accademica (che lo hanno messo comunque in condizione di disporre di un vasto repertorio di storia dell'arte), le ispirazioni vengono da Carl Barks, da Roberto Raviola/Magnus, da Jean Giraud/Moebius, dai suoi stessi compagni della rivista Cannibale e poi di Frigidaire, ma influenze più o meno esplicite vengono anche da Jacovitti, Crepax e Pratt. Tutto ciò che colpiva Andrea si prestava alla sua

manipolazione: appropriandosi all'istante del progetto artistico intercettato, Andrea lo gettava nel proprio caos, e ripartiva con un motore potenziato. Inevitabile, per un talento di questo genere, il rischio della dissipazione. La concentrazione visionaria produce eccesso, e l'eccesso ha bisogno di alterazioni, di cambi di ritmo continui, abbassando l'intensità solo attraverso l'espulsione di residui, di scarti. Tuttavia non ci sono scarti nell'arte di Andrea Pazienza. Anzi, come capita a coloro che divengono fenomeni di culto, ogni tratto d'inchiostro lasciato su un cartoncino o su un tovagliolo aggiunge una tessera al puzzle della sua creatività. Dov'è allora la dissipazione? È interna al lavoro di Andrea e lo caratterizza. Si tratta di una sorta di dissipazione al contrario: Andrea dimostra una velocità di elaborazione tale da rendere superfluo un perdurare delle sue scoperte grafiche e narrative. Perché insistere a disegnare citando Walt Disney per un intero ciclo di racconti quando con poche decine di vignette il lettore ha già colto l'esplorazione a tappeto che l'artista ha compiuto su tutta la poetica disneyana, rivoltandola come un calzino e facendo di Pippo uno sballato? Quando ogni stanza della creatività a disegni è visitata, fotografata e quindi rielaborata e restituita in una forma stupefacente e inedita, cosa resta se non passare ad altro? Esprimersi per "gemme" è lo stile di Andrea Pazienza. Ma la concezione dell'arte come insieme di luoghi specialistici potrebbe essere ingannevole. In questo la cornice storico-sociale ha agevolato Andrea: la commistione di luoghi alti e luoghi bassi dell'espressione artistica ha costituito uno dei riferimenti più forti della sua epoca creativa. Solo pochi decenni prima il suo talento avrebbe trovato un esito unicamente pittorico, e forse non avremmo avuto la possibilità di apprezzare la sua arte su carta. Invece questo è quasi tutto ciò che abbiamo di lui. Fortunatamente la sua peculiare forma di dissipazione è stata direttamente proporzionale alla sua strepitosa produzione, e questo ci consente in qualche modo di individuare nelle sue opere tratti distintivi, andando oltre la vicinanza generazionale e valutandone l'impatto narrativo e persino ideologico. Qual è il "discorso" dell'artista e del narratore Andrea Pazienza? Qual è la sua poetica? Se la risposta fosse l'ecclettismo – anche in una versione potenziata e inesausta, cioè estrema – non avremmo di fronte un autore stupefacente, ma solo un fenomeno. Un eccezionale virtuoso, una specie di camaleonte grafico. Si fa invece evidente

un'altra possibilità: l'arte di Paziienza è un'arte totale, non solo perché tiene insieme ad alti livelli la rappresentazione estetica e quella del racconto, ma perché Paziienza ha incarnato l'irrequietezza del segno in quanto tale. Un segno che non si interrompe nell'atto di vivere, ma che prosegue la vita e la modifica ininterrottamente, prendendo la forma del soggetto creatore e muovendolo nelle pagine delle storie come personaggio proprio, parte di un gioco di specchi che letteralmente "produce" il lettore/sodale. Attratto come una calamita dalle avanguardie novecentesche, nella sua meteorica esistenza creativa Andrea ha fatto parte di un collettivo che, nel periodo di Cannibale, del Male e di Frigidaire, ha funzionato come una band o come i dadaisti del Cabaret Voltaire. Quando il gruppo non c'era, Paziienza ha fatto da solo. Ha esordito nella condizione di "essere Andrea Paziienza" con Pentothal, dove l'autore e il protagonista si confondono. È diventato il regista di sé stesso, collocandosi sfrontatamente come personaggio reale nelle storie di Zanardi. Ha messo in scena il proprio pupazzo e lo ha piazzato a far da spalla a un presidente Pertini esilarante e scatenato. Ha scaricato il lato nichilista della marginalità su Pompeo, la cui fisionomia non è molto diversa da quella di Andrea. Invece che infastidire, il super-protagonismo di Paziienza intenerisce e conquista, come in chi veda una spietata autoanalisi condotta attraverso un'esplosione di comicità cabarettista. D'altronde l'appartenenza di Paziienza alla sinistra antagonista degli anni '70 è controversa, mentre la sua appartenenza al proletariato giovanile universitario di provenienza meridionale che popolava Bologna nel '77 è certa. Quegli anni hanno costituito una protezione collettiva per il giovane artista, e uno straordinario laboratorio visivo e narrativo, che Paziienza trasformò in repertori linguistici irresistibili, giungendo a rappresentare comportamenti e azioni giovanili come il più sofisticato degli etnografi. C'è insomma materiale a sufficienza per aprire una nuova stagione di studi sull'arte di Andrea Paziienza. Finora siamo stati bloccati dalla sua estrema prossimità mentale a noi tutti, mentre noi stessi – sotto forma di lettori – ne decretavamo il valore di classico della narrazione contemporanea. E c'è solo un modo per onorare un classico: continuare a leggerlo e affinarne l'interpretazione, coltivandone la nostalgia. Provo a farlo nello scritto che segue, dedicato a Zanardi, forse il più celebre personaggio di Andrea. La mancanza

pressoché completa di riferimenti bibliografici salvo quelli dell'autore si spiega con la ricerca di un confronto diretto con l'opera di Andrea Pazienza, che – come vedremo – si dimostra capace di inserire all'interno dei suoi stessi racconti i riferimenti d'epoca necessari a comprenderne le storie.

Zanardi o dell'esattezza

Nell'iperbole creata dallo stesso artista (“Perché la pazienza ha un limite, Pazienza no”), l'attenzione si sposta sul connubio talento/grandiosità/ironia. La frase di Pazienza è una divertente sbruffonata giocata sull'effetto sempre sorprendente delle sue storie e dei suoi disegni sui lettori. Ciò che consente ad Andrea di risultare simpatico nonostante le sue intemerate narcisistiche (“Pazienza è proprio il massimo ... Praticamente una rockstar”, fa dire al personaggio Colasanti in *Giallo scolastico*) è proprio il suo legame speciale con chi ama e legge le sue storie. Evocato di continuo con battute apparentemente sgangherate che riguardano direttamente una parte del mondo giovanile reale, il lettore è convocato per accompagnare l'artista nel suo andare fumettistico, testimoniandone le imprese grafiche e narrative. Mentre Pazienza dispiega il suo mondo e le sue storie, il lettore è chiamato a sederglisi accanto, a vedere come lavora Andrea. La multiformità del suo estro gli dà agio di aggredire l'avventura con la comicità, variando il segno a piacimento e disponendo di una libertà espressiva che gli consente di non sentirsi mai stretto nei vincoli della tradizione pur senza mai rinunciare ad essa come fonte d'ispirazione, manipolandola liberamente.

Eppure, sia la simpatia di un pubblico storicamente determinato (quello degli anni '70 e '80) che riconosce nei suoi personaggi atmosfere e situazioni proprie e personali, sia il grande e versatile talento dell'artista non bastano a farci capire perché l'arte di Pazienza non sembri invecchiare e continui a piacere a distanza di ormai tanti decenni dalla sua produzione.

Per entrare nel merito occorre avvicinarsi all'“esattezza” di cui parla Italo Calvino nelle *Lezioni americane*. Considerata creativa e disordinata, l'arte di Pazienza deve essere invece capita come tensione, sia grafica sia narrativa, verso l'esattezza.

Esattezza – scrive Calvino – vuol dire per me soprattutto tre cose: 1) un disegno dell’opera ben definito e ben calcolato; 2) l’evocazione d’immagini visuali nitide, incisive, memorabili; in italiano abbiamo un aggettivo che non esiste in inglese, ‘icastico’, dal greco *eikastikós*; 3) un linguaggio il più preciso possibile come lessico e come resa delle sfumature del pensiero e dell’immaginazione (Calvino 1993, pp. 59-60).

A noi interessa verificare quanto questa definizione possa comprendere l’arte di Pazienza e per quali motivi, cercando di riconfezionare il concetto di esattezza alla luce del lavoro dell’artista.

Prendiamo il racconto breve probabilmente più celebre di Pazienza, il già citato *Giallo scolastico* (1981), la prima apparizione di Zanardi (“Zanna per gli amici”) e dei suoi sodali Colasanti (“Colas”) e Petrilli (“Pietra”). La storia è assai più rispettosa di altre del linguaggio convenzionale dei fumetti. L’unità di misura generale resta la tavola (con il colpo d’occhio olistico irresistibile per il lettore), ma è la componente più piccola – la vignetta – che si fa invadere dalla precisione, componente decisiva dell’esattezza. Mi riferisco a una precisione grafica che consente a Pazienza di addomesticare i suoi pupazzi, a volte rendendoli parte di un mondo coerentemente morbido e infantile, a volte completando nei dettagli la loro fisionomia realistica e inserendoli in un mondo altrettanto realistico. Il racconto è composto da quattordici tavole/pagine, a loro volta lavorate a partire da un alto numero di vignette per tavola (dodici, anche se in alcune pagine ne compaiono di più o di meno). Le vignette sono poco meno di 160, anche se alcune sono in qualche modo doppie, perché, senza confini grafici netti tra loro e mettendo insieme due situazioni contemporanee ma diversamente dislocate, ne enfatizzano la portata (ad esempio mentre Petrilli esamina con disappunto dei documenti alla luce di una lampada da scrivania, nell’altra mezza vignetta Colasanti amoreggia con una signorina nel sordido “clubbino”: la fluida giustapposizione spiega eloquentemente la diversità non solo delle situazioni ma delle personalità dei due ragazzi).

Naturalmente c’è spazio per l’esplosione episodica della vignetta, come a segnalare l’impossibilità di Pazienza di stare unicamente nei contorni rettangolari consolidati; per meglio dire, Pazienza riesce a evadere dalla vignetta pur rispettando il fondamento della tradizione. Ad esempio, alla notizia che la figlia

adolescente dell'odiato bidello Rocco (di cui Zanardi vuole vendicarsi) si trova nello stesso locale notturno dove il giovanotto e Colasanti stanno scambiandosi informazioni, Pazienza crea intorno a uno Zanardi trasfigurato in pupazzo malefico un arabesco di segni grafici che rappresentano la rabbia e la determinazione alla vendetta, e che sfondano il lato basso della vignetta (come a colpire l'ignara figlia del bidello, collocata in altra vignetta, poco più sotto).

Ma la direttrice che Pazienza si dà in questo suo fulminante gioiello narrativo è piuttosto la lavorazione impeccabile del montaggio, puntando su una brillante essenzialità della sequenza di immagini. È il caso del furto da parte di Zanardi di una macchina fotografica Polaroid in un sorvegliatissimo negozio bolognese: furto e fuga prendono complessivamente nove vignette (compresi tutti i movimenti da cartoon compiuti dal giovanotto in fuga per attraversare come un pazzo mezza città), inclusa quella dell'uscita di scatto di Zanna dal negozio con la refurtiva in mano, vignetta che da sola occupa un terzo di tavola. La sequenza arriva dopo che Zanardi aveva chiesto a Colasanti, quindici vignette prima, se possedesse una Polaroid (risposta negativa). Poi Zanardi si era dedicato alla seduzione della figlia del bidello Rocco: tentativo andato a buon fine, come sarà costretto ad apprendere lo stesso Rocco, avvertito da una perfida telefonata di Zanna ("Pronto Rocco? Sono Zanardi! ... Hai una figlia niente male, me la sono appena scopata, allarga le cosce che è un piacere! Allegro! Se tutto va bene, ti faccio nonno! È così difficile stare attenti. Ciao Rocco, omaggi alla signora!"). Infine Colasanti (quando la vicenda, senza vignette di transizione, era migrata nell'aula della classe liceale) passa un misterioso bigliettino al seccione Infante. Zanardi ricompare solitario nella vignetta successiva: il lettore è avvertito dai suoi pensieri che ci sono telecamere ovunque nel negozio di macchine fotografiche, poi una seconda vignetta mostra le sole mani di Zanna che si impadroniscono di una scatola Polaroid mentre nei suoi pensieri si compone il verbo "arraffare" e una terza inquadra solo la scarpa e la gamba destra del giovane ladro mentre un piccolo e basso baloon proveniente dalla sua sinistra urla: "Hey, fermo!" e il verbo "telare" (scappare) risuona mentalmente imperativo per l'arraffatore (immagine 1).



Immagine 1. Giallo Scolastico, Tavola 9

Poi Zanna riesce a scappare dal negozio sfuggendo a un inserviente (una vignetta di dimensioni triple rispetto alle altre), correndo come Speedy Gonzales per mezza città (quattro vignette diverse) e infine lo troviamo ansimante e vincitore nella nona vignetta della sequenza, mentre sullo sfondo l'insegna di un cinema pubblicizza il film “Vestito per soffriggere” del regista Brian De Eno, crasi delirante e demenziale di Brian De Palma e Brian Eno, mescolati da Pazienza per deformare il titolo italiano del film di De Palma “Vestito per uccidere” (un cult del 1980). Le scritte sono minuscole, ma perfettamente leggibili, a testimonianza di un’eccezionale e inesorabile esattezza.

Di nuovo un caos di natura quasi jacovittiana si accoppia alla precisione di un narratore modernamente cinematografico. Un volto, due mani, una gamba, un furto, una fuga: uno snodo narrativo fondamentale annunciato da una sola domanda di Zanardi a Colasanti (“Hai una Polaroid?”), ripreso quindici vignette dopo senza una spiegazione e svolto attraverso la più essenziale delle sequenze: questo percorso esemplifica l’esattezza di Pazienza scrutata dall’interno di uno dei momenti della storia. Ma è la storia nel suo complesso a rivelarsi “esatta”: per dirla con Calvino, vi è “un disegno dell’opera ben definito e ben calcolato”. *Giallo scolastico* è senz’altro un’opera che contiene un preciso progetto narrativo: attraverso Zanardi, un ragazzo molto scaltro, molto cinico e privo di scrupoli, accompagnato da due coetanei, Colasanti (bello e senza pietas) e Petrilli (anello appositamente debole del gruppo, brevilineo e tendenzialmente sfigato), Pazienza racconta storie di adolescenze sorprendenti costruite sul lato freddo della giovinezza, quello emerso dopo gli anni dell’agitazione politica e culturale, quando i nodi collettivi si sciolsero per lasciare posto a mille derive individuali. In

Giallo scolastico e nelle altre storie di Zanardi i coetanei sono l'unica realtà che conta; gli adulti sono pure figure di contorno dai comportamenti ipocriti e spesso squallidi. Le droghe sono ben presenti, ma sono affrontate come un consumo piacevole e tendenzialmente esclusivo e non come un simbolo (tantomeno generazionale). La vita di questi ragazzi non chiede un significato, perché le loro storie sono strutturate come avventure autoreferenziali, momentanee e impegnative. Quasi tutte hanno a che fare con incroci di piani rapidi e di azioni fulminee – finalizzati a un desiderio breve, come una vendetta o una beffa – in uno stato di sospensione identitaria che rende i tre ragazzi solo formalmente degli studenti all'ultimo anno di liceo scientifico "Enrico Fermi". In realtà, Zanardi è la mente di un gruppo provvisorio di Neet (Not in Education, Employment or Training) che non studia e non lavora. Ha già appreso le grammatiche del mondo adulto, e sa come gli adulti pensano, agiscono e come possono essere incastrati.

Giallo scolastico è un inizio di serialità in grande stile: la prima apparizione strutturata di Zanardi, Petrilli e Colasanti racconta una storia nera e improbabile, ma tesa ed emozionante. I tre crocifiggono nottetempo il gatto dell'odiata preside, ma Zanardi "forse" dimentica sul luogo del delitto la sua agendina ("forse", perché in realtà Zanardi accusa il bidello Rocco di avergli sottratto l'agendina dal cappotto e di averla fatta avere alla preside). La preside sporge denuncia, anche se un ufficiale di polizia l'avverte che sarà inutile. Ma la questione è più seria: Zanardi avvisa Colasanti e Petrilli che nella fodera dell'agendina aveva nascosto una dose di eroina. L'agendina, custodita ora dalla preside, va quindi recuperata a ogni costo. Zanardi mette in mezzo l'insospettabile secchione Infante, ricattandolo dopo averlo fotografato in posa sodomita con l'ausilio di Colasanti, di cui lo studente è invaghito. Infante è costretto a introdursi di notte a casa della preside a caccia dell'agendina, ma viene sorpreso dall'anziana signora. Ne nasce una colluttazione, nella quale la preside viene uccisa. Nel frattempo Zanardi e Colasanti si fanno notare in una discoteca ballando smodatamente, in modo da procurarsi un alibi sicuro. Il giorno dopo le lezioni sono sospese per la morte della preside (si parla di un anonimo maniaco). Zanardi, Colasanti e Petrilli se la ridono per l'epilogo inusitatamente drammatico della vicenda. Zanardi propone di festeggiare con una botta di roba. "Quale roba?" – chiede incredulo Colasanti.

“Hey Colas – risponde Zanardi ritratto in primo piano da Pazienza – ma davvero mi fai così scemo da mettere la polvere sotto la fodera di un’agenda? Andiamo...”

Si tratta evidentemente di un giallo assai particolare: l’assassinio arriva solo alla fine, e con ogni probabilità resterà insoluto. Dell’altro crimine – il felinicidio d’esordio – è ben noto chi siano gli autori, ma i tre giovani balordi non sono perseguibili per mancanza di prove. Tuttavia la storia ha un impianto ben strutturato: a ogni evento ne seguono altri, inaspettati ma pertinenti (cioè emozionanti) e lo scioglimento autentico della vicenda giunge solo nell’ultimissima vignetta. Infatti la sequenza degli eventi si presenta così: uccisione del gatto/accuse della preside a Zanardi, Colasanti e Petrilli/rinvenimento dell’agenda di Zanardi sul luogo del felinicidio/confessione di Zanardi ai complici sull’eroina contenuta nell’agenda/vendetta nei confronti del bidello/manovra riuscita per incastrare il secchione Infante e costringerlo a introdursi in casa della preside alla ricerca dell’agenda/Zanardi e Colasanti si fanno notare in discoteca per crearsi un alibi/colluttazione tra Infante e la preside con conseguente morte della preside/rivelazione di Zanardi a Colasanti e Petrilli: l’eroina non è mai stata nella foderina dell’agenda.

Dalla sequenza descritta restano fuori alcune sub-storie, che hanno un carattere di osservazione antropologica da parte di Pazienza: l’oggetto di attenzione principale sono i nuovi tipi giovanili, quelli che frequentano una stanza disadorna dove incontrarsi e fare sesso (“clubbino”), quelli che leggono “Frigidaire”, la rivista dove compare, in un insolito gioco di specchi, lo stesso *Giallo scolastico*, quelli che sanno come farsi notare in una discoteca. Pazienza li indaga da una distanza complice: sa che si tratta delle nuove avanguardie dei suoi lettori. Insieme a lui, i suoi lettori consolidati hanno visto un altro decennio farsi avanti dopo gli anni ’70. È un’epoca nuova, dove le convinzioni sembrano rientrare in giochi di sopraffazione, dove la spunta il più lucido a perseguire il proprio scopo nel caos della città, ripresa come una metropoli dai pennarelli di Pazienza. Il sesso non ha molto a che vedere con la liberazione sessuale degli anni ’60 e ’70: persino le scene di esplorazione adolescenziale dei corpi nel clubbino tra Zanardi e Colasanti e due ragazze, quasi tenere nel gioco di tocamenti e

misurazioni, hanno un retrogusto amaro e maschilista (infatti una delle due si lamenterà con Petrilli: “Anzi, sai che ti dico? Non mi è piaciuto per niente”). Con grande disinvoltura, Colasanti (il bello e palestrato del gruppetto) passa dal clubbino alle marchette con insegnanti liceali maschi e accetta di fare da esca sessuale per il ricatto fotografico ai danni di Infante. Si direbbe che Pazienza prenda atto di questo raffreddamento pulsionale, che utilizza il corpo come un attrezzo seduttivo, da convertire in denaro e in altri obiettivi. Il sesso, in sé, non è niente, non interrompe nemmeno il flusso della quotidianità. Dopo la sveltina in macchina col professore e senza soluzione di continuità, Colasanti lo colpisce con un violento pugno (“T’ho detto di non telefonarmi mai a casa. Mai”).

In questo primo episodio della saga di Zanardi i rapporti psicologici e affettivi interni al gruppetto sono facilmente individuabili ed estremi: chiusi in un gabinetto della scuola per ragionare sul che fare in seguito all’esibizione dell’agenda da parte della preside, Zanardi dichiara con amaro sorriso: “Vedete, noi tre siamo fatti così. Se non sapeste che vi tirerei dentro fareste finta di non conoscermi. Non siamo mica vecchi amici”.

In una storia successiva, *Verde matematico* (1982), un punto interrogativo basta a Pazienza per sottolineare la distanza siderale tra l’amicizia e la semplice complicità, ovvero l’impossibilità stessa di capire cosa sia l’amicizia. Il professore di storia chiede a Zanardi che fine abbia fatto Colasanti, da tempo assente. Zanardi risponde che si trova in ospedale con l’epatite virale. “Beh – incalza il prof – sarete andati a trovarlo”. Il “No” di Zanardi è preceduto da un punto interrogativo, che contiene ogni sparizione di solidarietà elementare. Vuole dire: “E perché mai saremmo dovuti andare a trovarlo?” Nel mondo di Zanardi l’amico malato è solo un complice momentaneamente fuori uso. Stop.

Petrilli è il soccombente: interessato a Mirella, viene a sapere che lei ha passato del tempo nel clubbino con Zanna e Colas. In una vignetta che ne evidenzia le somiglianze con il Bob Rock della serie “Alan Ford” (un altro celebre sfigato dei fumetti, creato da Magnus), Petrilli digrignando i denti pensa funereamente: “Zanardi Zanardi Dio che odio”. Eppure Petrilli accetta le scorrettezze di Zanardi pur di stare nel gruppo, perché nel gruppo si fa sul serio. Che cosa esattamente? È proprio l’assenza di traguardi positivi o di obiettivi

sensati a rendere le vicende di Zanardi paradossali, e avvitate in una spirale di eroismo alla rovescia. L'eroe è il giovane deviante, ma dalle sue azioni non traspare nulla di eroico. Eppure le anti-avventure del terzetto propongono, con le parole di Calvino, "l'evocazione d'immagini visuali nitide, incisive, memorabili". Tra le tante presenti in *Giallo scolastico*, penso alla vignetta in cui un disperato Infante supplica la preside di non chiamare la polizia, disegnata da Paziienza come una parodia della scena del finto pentimento di Jake Blues (John Belushi) verso una donna abbandonata sull'altare (Carrie Fisher), conclusa con la celebre lista delle catastrofi giustificative del mancato matrimonio ("Ero rimasto senza benzina, avevo una gomma a terra, non avevo i soldi per prendere il taxi, la tintoria non mi aveva portato il tight, c'era il funerale di mia madre, era crollata la casa, c'è stato un terremoto, una tremenda inondazione, le cavallette!"). La vignetta di Paziienza è una sorta di meta-parodia, e s'insedia comodamente nell'immaginario del lettore dell'epoca, certamente in grado di cogliere il riferimento a *The Blues Brothers* di John Landis così come quello alla già citata insegna del film di "Brian De Eno", visivamente marginale ma penetrante. Attraverso questi dettagli, Paziienza rafforza il legame fumetto-cinema (e/o musica), e spinge le proprie immagini a stampigliarsi doppiamente nella memoria del lettore.

Un'immagine particolare, a suo modo assai incisiva, è quella offerta dalle vignette in cui compare uno degli insegnanti del liceo scientifico, che gli studenti chiamano "Sandro". Magro e con i baffi, "Sandro" assomiglia vistosamente al professor Sandro Visca, docente di Andrea Paziienza durante gli anni in cui frequentava il liceo artistico di Pescara e con il quale intratteneva un rapporto piacevole, in cui la presa in giro (testimoniata da decine di caricature disegnate dal giovanissimo Andrea) si mescolava alla stima. In *Giallo scolastico* il docente è progressista ma disincantato, disilluso sulle possibilità di trasmettere conoscenza ai suoi studenti ("A parte la relazione di Infante, tutte le altre fanno schifo. A Infante metto ... mi viene da ridere ... otto, anzi nove. Tutte le altre le strappo. Non so che dirvi. È solo mortificante"). Questo tipo di adulto del disincanto è l'unico che non appare dalla parte dei persecutori della gelida devianza di Zanardi, pur non essendone un estimatore. In *Verde matematico*, il prof cui si dà

del tu rimette al suo posto una studentessa che si rivolge a lui chiedendogli un'improbabile giustificazione per evitare il rimprovero dei genitori: "Ma tu stai scherzando piccolina, non sai quello che dici! Anzi qui c'è bisogno di darci tutti una calmata, *altroché!*" La ragazza passa a un balbettante "lei". "... Mi... mi scusi". L'invito alla calma da parte del docente è in fondo il suggerimento di aprire gli occhi davanti alla realtà e ai ruoli sociali. Zanardi lo sa. Infatti non ribatte quando "Sandro" avverte che sarà costretto, per la prima volta in vita sua, a bocciare (lui e i suoi due compari).

L'ingresso di Zanardi nella produzione di Pazienza è un fatto artisticamente rilevante. Zanardi è il personaggio che più di ogni altro ha avvicinato la propria notorietà a quella del suo autore. Il suo inconfondibile profilo con naso a becco e pizzetto ha sorpreso e cupamente affascinato almeno due generazioni di lettori. Ciò è probabilmente spiegabile con le capacità narrative squadernate da Pazienza dopo il caos postmoderno di *Pentothal* e le tante visioni sprigionatesi nelle storielle di «Cannibale» e de «il Male». Il *noir* è la cornice della sua operazione affabulatoria. Il protagonista della serie, come scrive Emanuele Trevi, ha una testa che "nasconde un prodigio: essa infatti *non contiene nulla*. Il perno intorno al quale ruota questo straordinario personaggio è un vuoto centrale, un'inviolabile assenza o latenza" (Trevi 2016, p. 122). In *Giallo scolastico* il talento di Zanardi sta nella superiore capacità strategica: egli non subisce gli eventi, ma si muove come costruttore di trame, fino all'inversione esplicativa finale. Il recupero dell'agenda è stato un pretesto per mettere in scena non un'impresa contro terzi ma una beffa ai danni dei suoi stessi complici, convinti di dover recuperare una prova decisiva a loro carico che in realtà non esisteva. Tuttavia, la beffa non annulla la complicità, cementata dalla passione per la roba (che infatti sarà condivisa). Tanto lavoro per nulla? Non proprio. La beffa è un oggetto barocco a uso dell'epifania carismatica di Zanardi. Mosso, come nota Trevi, da una prospettiva geometrizzante, il contro-eroe di Pazienza spazia dall'inganno all'omicidio, ma è il primo reato a interessargli maggiormente. Nell'applicazione del raggio, Zanardi si dimostra notevolmente scaltro e adattabile ai contesti e alle situazioni. È un personaggio che passa nel giro di due vignette da divo cinematografico ballerino a pupazzo schizoide, deformato come un cartoon della

Warner Bros. Nel corso della sua bizzarra evoluzione, Zanardi dimostrerà di reggere l'ambiente narrativo di Pazienza anche da solo, senza l'ausilio di Colasanti e di Petrilli, come nella trucida storia *Pacco*, dove una breve vacanza in tenda diviene lo sfondo di un'ennesima storia di roba. Qui è in azione uno Zanardi che gioca solitario la sua partita: la sua aria di uno-che-non-viene-sfiorato-daniente attrae una ragazza già fidanzata, Zanardi ne profitta, il fidanzato "professore" si dispera e parte in lacrime con la fidanzata a sua volta in lacrime (per colpa di Zanna, si intuisce). Per il resto, Zanardi sta in tenda. Sta riflettendo, di tradimenti e abbandoni. Partirà in un paio di giorni. Intanto un gruppo di ragazzotti del campeggio si organizza per comprare un po' di eroina da un tipo sospettissimo ("l'Impiccato"), che andrà a prenderla a San Severo (patria di Pazienza, *en passant*). Zanna partecipa alla colletta, e sta al gioco pur presagendo il rapido occultarsi dell'Impiccato. I suoi sospetti si rivelano esatti. Zanardi costringe i ragazzotti a prendere atto del pacco subito e dà loro dei cretini. Il giorno seguente, con calma e senza una parola, Zanardi arriva a San Severo, individua l'Impiccato e, senza farsi scorgere, gli arriva alle spalle e gli spacca la testa con un mattone.

Non siamo in presenza di una semplice vendetta: in realtà Zanardi sembra disinteressato emotivamente alla faccenda. Sa già come andranno le cose, e tutto sommato non è dispiaciuto per la piega degli eventi. Qualcuno, un mero agente del destino, ha voluto testare il suo equilibrio, prendendolo per fesso, nel più classico dei pacchi da droga. Qualcuno allora pagherà, senza alcun bisogno di lasciare firme sul luogo dell'agguato, senza che la vittima sappia alcunché. L'assenza di significato nella vita di Zanardi non impedisce l'esperienza esistenziale: serve come molla per realizzare raggiri o per non cadervi. Quando accade, è come se Zanardi giocasse al gatto col topo: sacrifica 30 sacchi per della roba che sa già che non arriverà mai, e in cambio punirà duramente l'Impiccato. Fine.

Più complicato si presenta il gioco di *Verde matematico*, dove Zanardi riacquisterà il ruolo di stratega e raggiratore. Il punto di partenza è una studentessa, Lisa, scaricata dal suo ragazzo, Fernando Pellerano, detto Artiglio per il suo passato di portiere. Lisa è figlia di un farmacista, professione che consente

di vendere e conservare fiale di morfina, oppiaceo nella playlist della cricca di Zanardi. Il quale, sfoderando doti protettive, sembra volersi prendere cura di Lisa, nel frattempo fuori casa perché teme di dover affrontare il padre che l'avrebbe vista in motorino durante l'orario scolastico e perché disperata per l'abbandono di Artiglio Pellerano. Dimostrando un vero talento nel farsi rilasciare informazioni, Zanna riesce a sapere che il dottor Lorenzini, padre della ragazza e farmacista, ha un'amante e che Lisa ha con sé la chiave del deposito dei medicinali. Messala al sicuro al clubbino con Petrilli, Zanardi le sottrae la chiave dal giubbotto e si mette alla ricerca di Pellerano. Lo trova a una festa e gli racconta di Lisa e delle chiavi, proponendogli di entrare nel gioco con un ruolo preciso: tranquillizzare la ragazza. In aggiunta, Pellerano suggerisce anche un compratore per le fiale di morfina, con cui farà da tramite la comune conoscenza Genchi. Mentre Artiglio acquieta e trattiene Lisa nel clubbino, Zanardi spiega a Petrilli le sue mosse e si fa aiutare a ripulire il deposito dalla morfina. Poi, di notte, si reca con Pellerano dal misterioso acquirente, non prima di aver rimesso le chiavi nella tasca di Lisa e aver fatto una telefonata risolutiva al padre farmacista:

“Dottor Lorenzini, sua figlia sta tornando a casa. Non sia duro con lei, anzi, anzi, sia molto comprensivo ... Voglio essere chiaro con lei, dottore. Se non sarà più che comprensivo, noi diremo a sua moglie della signorina Melloni Gisella, via Lombardia 23 int. 8. Immagino non possa farmi le domande che vorrebbe, comunque sappia che non è un ricatto, e che per la sua coglionaggine ha già pagato – come, lo scoprirà. Quindi: comprensione e nessuna, dico nessuna, domanda e ... Dottore, le è andata bene!

Zanna e Pellerano hanno gli scatoloni di morfina in auto, ma si fanno convincere da Genchi a scendere e ad attendere in un vicolo. Mentre aspettano, Zanardi intuisce l'inganno e si getta con Artiglio verso la propria macchina, che qualcuno sta tentando di rubare con l'oppiaceo carico. Zanna si getta sul guidatore e lo blocca, ma la sua aggressività si placa ben presto. Il finto compratore è Colasanti, che all'inizio della storia era ospedalizzato (per epatite virale). Ora si tratta di vendere sul serio la morfina, cosa che si rivelerà fattibile, in una specie di bislacco happy ending.

Anche in questa vicenda Zanardi cambia spesso fisionomia, accompagnando le necessità psicologiche e performative del personaggio. A

illustrazione della presenza di Zanardi alla festa dove cerca Pellerano interviene anche il disegnatore Nicola Corona con una propria vignetta di considerevoli dimensioni: Zanna appare più squadrato del solito e in possesso di uno sguardo duro e assente. Lo spazio ceduto da Pazienza a Corona è la testimonianza che l'autore riteneva il suo personaggio ormai pubblico, interpretabile anche da altri, sotto forma di omaggio. Poco più avanti, dopo che si è conclusa la trattativa con Pellerano, Pazienza raffigura Zanardi in tre vignette allineate, ciascuna diversa per stile: nella prima la faccia del personaggio è esageratamente gonfia e sorridente (mentre Pellerano appare di spalle in versione realistica), nella seconda si trasforma in una figura espressionista da fumetto underground, nella terza è una lontana figuretta a linea chiara che scherza con Pellerano sullo sfondo di una periferia urbana (immagine 2).



Immagine 2. Verde Matematico, Tavola 12

Torna in mente il terzo punto della definizione di esattezza da parte di Calvino: “un linguaggio il più preciso possibile come lessico e come resa delle sfumature del pensiero e dell’immaginazione”. Nei fumetti, il linguaggio è l’insieme di testi e immagini. Tra queste ultime, le fisionomie di Zanardi realizzate da Pazienza appaiono capaci di rendere le sfumature del pensiero del personaggio, i cui tratti sono soggetti a trasformazione proprio come gli stati d’animo. In *Giallo scolastico* abbiamo un saggio della duttilità della maschera di Zanardi già nella seconda tavola, quando i tre compari sono convocati dalla preside; alla presenza del poliziotto, costei esibisce l’agenda. Il volto di Zanna si trasfigura all’istante, sprizzando furia e fiele contro il bidello (“Sei stato tu, faccia

di merda, a fregarmi l'agenda dal cappotto, lurido servo schifoso ammaestrato! Beh, giuro, GIURO che me la paghi!”). La furibonda esibizione dura due vignette, facendo assomigliare il secco profilo col naso a becco quello della caricatura di un infuriato criminale catturato da Tex Willer ripreso nel momento di giurare vendetta al ranger. Una sola vignetta dopo, sulla stessa riga delle altre due, Zanardi ha già ripreso il controllo della situazione. Con fare annoiato recita una litania di commiato dalla preside mentre i suoi lineamenti sembrano quelli di Totò intento a preparare una battuta, o in procinto di gonfiare le guance per sbuffare (il testo: “E ora lei faccia quello che vuole. Parlerà con i miei legali. Ora se non ha altri motivi per trattenerci noi torneremo in classe”). La vignetta (seconda tavola) è speculare a un'altra, che si trova nella pagina giustapposta (terza tavola); in quella già descritta il volto (e il naso) di Zanardi è ripreso di tre quarti, e si trova alla sinistra del lettore, nell'altra a destra. La situazione è mutata: i tre ragazzi sono nel bagno della scuola a raccogliere le idee e a organizzarsi. Qui Zanna recupera i propri tratti realistici, che anzi ricordano quelli di un qualche idolo musicale mentre proferisce una frase con fare ieratico, rappresentazione che si allunga alle vignette delle pagine successive, fino a quando, saputo della presenza della figlia del bidello nello stesso locale dove si trova lui, l'esplosione vendicatrice lo rende marionetta malvagia e sproporzionata. L'aspetto pupazzesco è confermato – meno esageratamente – nelle fasi finali della storia, dal furto della Polaroid fino all'omicidio della preside. Anche nell'ultima pagina Zanardi è un pupazzo nasuto composto da poche linee che ne tratteggiano la scarna fisionomia, eccetto nell'ultima vignetta, quella che conclude il racconto, quando recupera un aspetto curato e realistico, dotato di sorrisetto ironico ed esperto (meglio: “saputo”), svelando a Colasanti e Petrilli il suo scherzo sulla foderina dell'agenda.

Anche in *Pacco* e in *Verde matematico* sono molteplici le trasformazioni dei lineamenti di Zanardi, e appaiono tutte variazioni sul tema del pupazzo malizioso e della figura ieratica. Ad esse Pazienza riesce in ogni occasione ad accompagnare testi credibili ed efficaci, come nel caso del subdolo interrogatorio alla figlia del farmacista.

Zanardi: Quindi aiuti tuo padre in farmacia?

Lisa: Sì, cioè, quando ha bisogno mi manda al deposito a prendere della roba, oppure altri servizi.

Zanardi: Quindi tu hai le chiavi di questo deposito...

Lisa: Sì.

Zanardi: E non ti dà quelle di casa!

Lisa: No.

Zanardi: Bello stronzo!

Zanardi: Senti, ma tutte le volte togli l'antifurto, poi lo rimetti, non è una palla?

Lisa: No, ma al deposito non c'è antifurto, è un vecchio garage...

Zanardi: Ah...

A questi testi si accompagnano diversi atteggiamenti ed espressioni di Zanardi, che riescono a convivere sia con una cartoonizzazione estrema degli ambienti e degli altri personaggi (Zanardi pupazzo in un mondo di pupazzi), sia con un improvviso realismo di tutto e di tutti eccetto Zanardi (che resta quindi pupazzo in un mondo realistico), sia infine con una regolarizzazione generale del registro verosimigliante (Zanardi e ciò che lo circonda sono ritratti in modo realistico; caso comunque piuttosto raro, di cui è testimonianza una vignetta in cui compaiono Zanna, Colasanti e un disperato Infante dopo la polaroid del ricatto, nell'undicesima tavola).

I tratti di Zanardi sono perciò mobili e attivi nella continua rielaborazione del personaggio quanto i suoi pensieri e le sue parole, registrati in balloon a volte testualmente molto densi, con un uso dell'italiano contenente slang giovanile (in particolare bolognese, come in "pilla" per intendere "soldi") ma sostanzialmente pulito. Nelle storie di Zanardi non compaiono gli errori ortografici e sintattici voluti da Pazienza in altri racconti. I dialoghi e le rimuginazioni personali sono generalmente corretti e viaggiano spediti, senza determinare intoppi narrativi. Certo, il lettore deve stare al passo, perché i raccordi dei fumetti della tradizione – le didascalie – sono da tempo saltati e occorre stare ben dentro la storia per non perdere i passaggi e i non-detti.

Il rispetto dell'esattezza consente a Pazienza di manipolare verso ulteriori direzioni il suo più celebre personaggio. L'approdo finale è addirittura uno Zanardi medievale, fumetto mai completato dall'autore, dove Petrilli è il suo scudiero e Colasanti (secondo le bozze di sceneggiatura ritrovate dopo la scomparsa di Pazienza) avrebbe dovuto impersonare un misterioso cavaliere da torneo.

Pazienza aveva già cominciato un lavoro di delocalizzazione temporale di Zanardi dalla contemporaneità metropolitana degli anni '80 con la storia *Zanardi at the War*, dove il personaggio è trasportato nella seconda guerra mondiale, sergente dell'esercito italiano sul fronte russo. In questa storia delirante (che si rivelerà un sogno) Zanardi perde la sua flemma a causa di un soldato russo chiuso in un bunker, che mitraglia incessantemente la trincea italiana. Il suo è un comportamento isterico, che può dispiegarsi per la complicità del capitano, stanco e disilluso, simile al personaggio interpretato da Aldo Giuffré in "Il buono, il brutto e il cattivo" di Sergio Leone (1966). Sono accostabili a questa incursione di Zanardi in mondi che non sono il suo anche le illustrazioni del *Ten Zanardi's Pictures Project*, gruppo di immagini in cui il personaggio subisce mutazioni stupefacenti, dalla statua greca semi-discobola al modello per sfilata punk (eseguito con Nicola Corona), dal Davide con fionda in mano e piede sulla testa spiccata di Golia allo "Zanna-treno", veicolo futurista che vola sulle rotaie con locomotiva dall'inconfondibile punta a becco.

Lo Zanardi medievale rappresenta una dislocazione misteriosa, non si sa se onirica o magica. Zanna è un cavaliere in armatura, ma si comporta come uno che deve ancora abituarsi al mondo in cui si trova. Come d'altronde Petrilli, chierica e saio da fraticello ma occhiali da sole anni '80 (immagine 3).

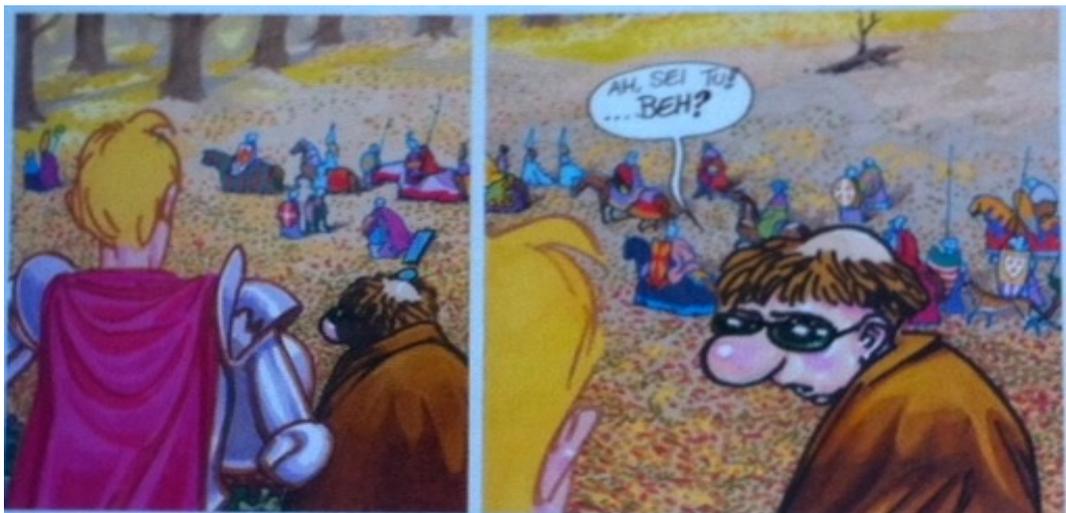


Immagine 3. Zanardi medievale, Tavola 9.

Zanardi da principio non sembra più lo stesso personaggio sicurissimo di sé cui siamo abituati: non sa cavalcare e l'armatura ne ostacola i movimenti. Per la prima volta, appare goffo. L'adattamento dura comunque assai poco: minacciato di furto da un gruppo di armigeri, reagisce con furia disumana. Ammazza gli piace, confesserà a un turbato Petrilli. L'ultima parte della storia che ci ha lasciato Pazienza trasporta il lettore nella guerra tra gli improbabili Eraldo l'Impapito e Guglielmo il Mezzo, sospesa per un torneo cavalleresco. I dialoghi ricordano il linguaggio di "Brancaleone alle crociate"; lo stile del disegno e la cura quasi pittorica dell'atmosfera medievale rappresentano per Pazienza l'assaggio di un nuovo tipo di storia a fumetti, ciò che sarà messo in luce con chiarezza nell'ultima storia dell'autore, *Astarte*, di cui avremo modo di parlare.

Nel frattempo Zanardi ha consumato a gran velocità altre tappe narrative: c'è un grappolo di storie dove il raggio entra in una dimensione ostentatamente pruriginosa, come nell'episodio *Cuore di mamma* della mini-serie "I modi" (1987), dove i tre ricattano una bella signora amica dei genitori di Petrilli minacciando di divulgare foto hard-sex della figlia. Per non farlo, chiedono in cambio alla signora un'ora di sesso di gruppo. Un grado di crudeltà ulteriore viene toccato nel secondo episodio de "I modi", *Cenerentola '87*, apice di atrocità zanardesca. È ancora una volta una storia di vendetta ottenuta attraverso una beffa: un nemico di Zanna (tale Gattoni) cadrà in una trappola sessuale, accettando di abusare di un corpo che solo dopo l'atto gli si rivelerà come quello di sua sorella. L'impresa è talmente infame che le ultime due tavole non contengono né Zanardi né Colasanti (ancora una volta esca per l'inganno), ma solo la fine di Gattoni (volato contro un muro in macchina mentre urla per l'orrore di quanto ha fatto) e il devastante rientro a casa della sorella Ramira.

Spietatissima è anche l'impresa di *Lupi*, di qualche anno precedente (1984), dove il trio studentesco si trasforma in un manipolo di assassini in trasferta. Zanardi e gli altri vogliono colpire un tipo, Ricardo, che non si sa cosa abbia fatto loro. Si immagina una storia di droga, ma non ci sono informazioni precise. I tre si spingono fino a Como, dove giungono con un carico di tagliole per lupi.

Saranno approntate, pronte a scattare, lungo i gradini delle scale di Ricardo, poi si indurrà con urla e fragori quest'ultimo a uscire dalla porta di casa. Ricardo, con in mano una pistola, comparirà sulla soglia e l'unica parola che avrà tempo di pronunciare sarà il nome di Zanardi. Poi, fatalmente, il suo stivale Campero entrerà nella prima trappola, che scatterà mordendogli la carne, seguita dalle altre, contro cui il corpo di Ricardo andrà a sbattere nella rovinosa caduta. Colas chiede: "È morto?". Zanardi risponde con domanda retorica: "Tu che dici?" Seguirà la distruzione del cadavere attraverso rogo della macchina di Ricardo. Due giorni dopo la classe del liceo dei tre apprenderà che è in programma una gita scolastica a Venezia, "cosicché Ricardo e la sua straordinaria morte – scrive Pazienza concludendo il racconto – già sul finire della mattinata erano definitivamente dimenticati".

La vendetta e la beffa atroce non sono d'altronde l'unico motore del dispositivo Zanardi. In una storia comparsa nel 1982, *Notte di Carnevale*, sembra delinearsi l'ennesimo scherzaccio, perché – dopo aver partecipato a una festa in maschera che "bah, s'è bell'ecapito che storia è", i tre penetrano nottetempo in un collegio femminile e gettano alcol sul pavimento. Il loro intento è far uscire dalle stanze le ragazze per smanacciarle e profittare di loro. Il piccolo incendio doloso funziona, ma la dinamica degli avvenimenti sfugge di mano ai tre complici, perché il fuoco cresce e divora l'edificio. I tre si mettono in salvo e anzi tornano sui propri passi per assistere alla drammatica scena. Ma una ragazza è rimasta intrappolata, e – per la prima volta dall'inizio della saga – nel gregario Petrilli prende forma un'azione del tutto autonoma. Si getta da solo nell'edificio infuocato e salva la collegiale, tuttavia muore lui stesso tra le fiamme. Petrilli morto è un imprevedibile lutto per i lettori delle storie di Zanardi, uno choc che suscita persino commozione. Si è forse trattato di un sogno? A leggere l'incipit di una storia creata successivamente da Andrea sembrerebbe di sì: per fare da raccordo con i racconti della prima fase (*Giallo scolastico*, *Pacco*, *Verde matematico* e *Notte di Carnevale*), pubblicati insieme in un unico albo², Pazienza disegna *La proprietà transitiva dell'uguaglianza*. La prima parte, posizionata come prologo a tutte le altre storie, vede il trio riunito in una noiosa giornata di

² Cfr. Pazienza A., *Zanardi*, Primo Carnera editore, Roma, 1983.

pioggia a casa di Colas. La soluzione alla noia è l'assunzione di eroina, sotto il cui effetto comincia una lunghissima partita a Risiko. Petrilli è fattissimo e non regge il gioco, addormentandosi. La storia viene a questo punto interrotta e sono presentati, uno dietro l'altro, i racconti già citati, compreso quello in cui Petrilli muore nell'incendio del collegio. Mentre il lettore è ancora in ambascie per la morte del personaggio, Pazienza rimette in moto la partita di Risiko che era stata sospesa. Dunque Petrilli è vivo, pensa il lettore. Sì, ma per poco, perché dopo un litigio con Zanna e Colas lo sfortunato "Pietra" viene investito da un Tir non appena uscito di casa. "Si vede che era destino" – chiosa laconicamente Zanardi.

Tuttavia Pazienza non ha alcuna intenzione di rinunciare al suo acrobatico gioco narrativo: anche la morte di un personaggio fisso si può sovvertire, in un'esibizione di fatti impossibili che diventano reali sotto la spinta di una continua stupefazione, sentimento del lettore che a Pazienza interessa provocare in modo estremo. Ecco perciò Petrilli ripresentarsi in *Lupi* a far scattare tagliole, come se nulla fosse successo. Il lettore può immaginare che l'episodio in cui il personaggio ricompare sia avvenuto prima della citata *Notte di Carnevale*. Oppure può disporsi a un altro genere di sensazione, quella di chi si trova di fronte un mondo narrativo dove tutto è possibile, e dove la funambolica arbitrarietà dell'autore interviene a violare persino la legge basilica delle serie a fumetti, e cioè che i personaggi principali ("fissi") siano sempre presenti o convocabili. La morte di Petrilli è fumettisticamente scorretta. C'è solo una cosa più scorretta: far ricomparire il personaggio senza dare spiegazioni di sorta. Il lavoro di connessione e di giustificazione è scaricato interamente sul lettore, mentre Pietra riprende il suo ruolo di sfigato necessario, finanche nell'episodio medievale della saga.

La più lunga delle storie di Zanardi esce a inizio 1985 su "Alter alter". Oltre alla copiosa foliazione (40 tavole), la particolarità di *La prima delle tre* è la comparsa dello stesso Andrea Pazienza nelle vignette del racconto. Non si tratta di una semplice citazione, come in *Giallo scolastico*: qui Pazienza si autoritrae in un cinema fuori Firenze, dove anche Zanardi e compagni, in escursione toscana, sono seduti a guardare un film. Zanardi mastica rumorosamente patatine e pop-corn,

disturbando uno spettatore alto che lo apostrofa intimandogli di smettere. È Pazienza. Zanardi ha un piccolo sobbalzo di sorpresa; anche Petrilli e Colasanti riconoscono il disegnatore. Ma Zanardi è Zanardi, e, dopo l'attimo di sbigottimento, continua a sgranocchiare come nulla fosse. All'uscita del cinema, Pazienza aspetta Zanardi e lo schiaffeggia. Ne segue una rissa, in cui Zanna le suona al proprio autore. "Non è il mio autore preferito" – è l'epitaffio di un Colasanti piuttosto schifato dalla facilità con cui Zanardi ha immobilizzato Pazienza. E aggiunge: "... Non da adesso...". Il gioco autobiografico al massacro non si ferma qui: disegnandosi come un guascone che non dà importanza alle risse, Pazienza si rappacifica con Zanardi e lo investe con un fiume di parole, da cui lo spigoloso giovanotto coglie l'essenziale, cioè che Pazienza è alla ricerca di roba. Zanardi va dritto al punto: "Hai una macchina?" "Eccome" – risponde eccitato Pazienza. A questo punto la storia sembrerebbe prendere una direzione abituale, verso gli ambienti del piccolo spaccio, invece l'autore ha in serbo un piatto più forte. Mentre il Pazienza-personaggio cerca a suo modo di fare amicizia con Zanardi (che per la verità ascolta abbastanza annoiato il suo eloquio sovrabbondante), il Pazienza-autore ha già predisposto la sterzata da molte pagine, inframmezzando al racconto principale scene di vita domestica toscana e poi un dialogo tra due cinquantenni (sempre toscani), uno dei quali si vanta delle proprie imprese erotiche mentre l'altro non vede l'ora di sganciarsi da lui. Arrivati in macchina in un tranquillo boschetto di Scandicci, Zanardi e Pazienza vorrebbero appartarsi per consumare quanto nel frattempo acquistato, ma Zanna nota qualcuno nello specchietto. Con la più clamorosa delle iperboli, i due hanno attirato su di sé il mostro di Scandicci, all'epoca della pubblicazione della storia ancora a piede libero.³ Incredibilmente (e grazie alla freddezza e al rapido pensiero di Zanardi) i due catturano il mostro. Alle loro spalle, però, qualcuno fa fuoco uccidendo il killer seriale: è il personaggio misterioso che prima era in macchina con l'amico arrapato. E il killer appena ucciso è l'amico arrapato.

³L'ultimo duplice omicidio del cosiddetto "mostro di Firenze", di cui rimasero vittime Jean-Michel Kraveichvili e Nadine Mauriot, fu commesso nella campagna di San Casciano Val di Pesa, frazione Scopeti, tra il 7 e l'8 settembre 1985, quando il racconto di Pazienza era già stato pubblicato. In precedenza erano stati commessi, a partire dal 1968, altri 7 omicidi di coppie.

Pazienza vuole saperne di più, ma Zanardi, saggiamente, consiglia di lasciare il campo al misterioso alleato e suggerisce a Pazienza di dimenticare tutto (“se sei intelligente come dici”). “Intanto il merito se lo cucca lui” – risponde Pazienza accendendo nervosamente una sigaretta. “Che cima!” – è il pensiero di Zanna nella vignetta successiva, quella in cui prende commiato con aria delusa dal proprio autore. Cinque vignette dopo, ricongiuntosi con Colas e Pietra, Zanardi consulta l’orario dei treni per tornare da Firenze a Bologna. Non ha detto una parola a Colasanti e Petrilli: certe cose è meglio tenerle per sé, non si sa mai.

In questa storia il carattere di Zanardi si dispiega verso una forma di razionalità accorta, dove il raggio lascia il posto all’azione coraggiosa e la vendetta a una reazione d’orgoglio (è stato Pazienza a schiaffeggiarlo, provocando una risposta automatica). La psicologia e il comportamento di Zanardi e Pazienza sono trattati come opposti: tanto il personaggio di Pazienza è spaccone e logorroico, tanto Zanna è acuto ed essenziale. Tanto quello è ansioso e teso nell’azione, tanto l’altro è freddo e determinato (c’è anzi una certa simmetria tra questi due caratteri e la coppia formata dal mostro e dal suo uccisore, corrispondenza che si deposita nel cervello del lettore per aumentare il pathos della vicenda).

Stupisce la severità con cui Pazienza si rappresenta, a cominciare dall’abbigliamento tamarro con cui esordisce al cinema (indossa una blusa senza maniche completamente aperta sul petto, su cui ciondola un medaglione, forse a forma di bomba a mano), per proseguire nella scazzottata perdente con Zanardi. Le sue chiacchiere sono vanagloriose, e la cattura del mostro di Scandicci è possibile solo perché Zanna dirige le operazioni. Insomma Pazienza non esce bene dal racconto autobiografico. Tuttavia ciò è molto meno importante del raffinato gioco barocco che Pazienza scatena in questa storia. Pazienza riesce a trattarsi come personaggio secondario; come ogni altro personaggio di questo genere, viene rappresentato in caratteri caricaturali, quelli che consentono una più rapida definizione da parte del lettore. Il raggio barocco è che l’autore vero, Andrea Pazienza, governa i fili di questa e di tutte le sue storie mantenendone saldamente in mano il timone narrativo, producendo noir impazziti e tuttavia rigorosi, sia nel linguaggio testuale sia in quello iconografico. Egli è dunque

libero non solo di creare mondi fantastici, ma di prevedere lo spazio per un creatore-personaggio facendolo interagire con i personaggi di fantasia. Questo racconto – e tutti gli altri organizzati da Pazienza in questa chiave – ci dice che il genere autobiografico non è l'unico in cui il soggetto scrivente possa avere un ruolo centrale. Esiste anche, inventato da Pazienza, un racconto sull'io che non è di derivazione diaristica, come era stato per Pentothal. L'io narrante rappresenta un io agente. Di lui l'autore parla in terza persona, anche se è entrambe le persone (o personaggi). Prende forma così un'eccentrica volontà di potenza, che consente all'autore un ritratto auto-denigratorio mettendo in chiaro – con la sola continuazione della storia a fumetti fino al freddo epilogo consueto – che solo un controllo totale della situazione creativa può spingere la macchina del racconto dentro un labirinto di specchi (che include anche la cronaca nera, genere che implica un'ulteriore forma di partecipazione storica agli eventi narrati) e uscirne indenne. L'autorappresentazione di Pazienza è una forma di narcisismo narrativamente rivoluzionario, che regge grazie alla capacità di proporre soluzioni narrativamente folli (se si preferisce: estreme) dentro un ingranaggio fumettistico nitido e inesorabilmente esatto.

E Zanardi? Giganteggia e gigioneggia tra i personaggi creati da Pazienza. Poteva limitarsi a esprimere un momento di osservazione etnografica del nuovo mondo giovanile all'interno di un congegno giallistico, ma è invece diventato il personaggio-chiave di una serie modellata su un triangolo psicologico. Poi nemmeno il triangolo è stato più indispensabile, e Zanardi si è trasformato in una declinazione di stati d'animo estremi, mettendo la sua estrema razionalità al servizio di imprese scaltre e buie, cui lui stesso presta una passione momentanea e che poi dimentica, preda di un pervasivo senso di indifferenza per le cose. A questo punto può viaggiare nel tempo, diventare un'icona a sé stante, brand di una devianza che si erge sopra ogni normalità, facendo intravedere la materia di cui sono fatti i miti. Statua, treno, aereo: amplificazioni e reificazioni di un soggetto la cui anima è sconosciuta a tutti, lui compreso.

Riferimenti bibliografici

- Calvino I., (1993) 2015, *Lezioni americane*, Mondadori, Milano.
- Cristante S., 2016, “Essere Andrea Pazienza: genio artistico e precocità”, in Pazienza A., 2016a, *Tutto Pazienza. Il segno '80*, Gruppo Editoriale l'Espresso, Roma, pp. 13-15.
- Pazienza A., 1983, *Zanardi*, Primo Carnera editore, Roma.
- Pazienza A., 2016b, *Tutto Pazienza. Zanardi 1981-1984*, Gruppo Editoriale l'Espresso, Roma.
- Pazienza A., 2016c, *Tutto Pazienza. Zanardi 1985-1988*, Gruppo Editoriale l'Espresso, Roma.
- Trevi E., 2008, “Nel vuoto di Zanardi”, in Pazienza A., 2016b, op. cit., pp. 129-136.