

Il vantaggio di Mattotti su coloro che per trasmettere emozioni fanno uso delle sole parole, come i romanzieri e i poeti, è quello di avere a disposizione due mondi complementari, potentemente espressivi ma diversi, tra loro in apparenza lontani. Quando si è di fronte alla prima pagina di *Fuochi*, e alla sua architettura visiva di grandi masse cromatiche, quasi astratta nella contrapposizione di basse orizzontali e possenti verticalità, sono le parole della didascalia in realtà a descrivere quello che si vede, mentre l'immagine ci sta

parlando soprattutto di equilibrio plastico e di luce: «Quando la corazzata Anselmo II entrò nella baia, il mare era calmo e il verde già scuro».

Il colore, le forme concrete del mondo, si trovano, in questa prima pagina, quasi più nella coscienza del protagonista-narratore, che non nell'immagine. Certo, l'immagine avrà prestissimo, già subito dopo, la sua abbondante rivincita; ma è questa stessa voce narrativa che parla di colori e di forme visive a permetterci di interpretare poi quelle immagini come visioni a loro volta soggettive. Non c'è, in *Fuochi*, una parola soggettiva

contrapposta a un'oggettiva visione: nello sguardo come nelle parole soggettività e oggettività si alternano e giustappungono, ed è la soggettività a dominare.

La complessità, la ricchezza espressiva di queste pagine non nascono dal nulla. Quando *Fuochi* inizia a essere pubblicato, a episodi su *Alter Alter* nel 1984, non ha alle spalle solo quasi novant'anni di storia del fumetto, ma anche vent'anni di sperimentazioni formali di

questo linguaggio, nelle quali il fumetto italiano ha finalmente trovato un ruolo centrale. Tra i secondi anni Settanta e i primi Ottanta si producono in Italia moltissimi fumetti notevolmente originali, rivolti a un pubblico colto e appassionato. Cifra comune alla

gran parte di questi fumetti è un atteggiamento espressionista, che si manifesta sia nelle storie, tipicamente di ambientazione fantastica, che nei disegni, di solito antirealistici e caricati.

Vi sono due differenti tradizioni alle spalle di questo atteggiamento abbastanza generale del nuovo fumetto italiano: una è quella dell'underground americano, con il suo spirito sarcastico e dissacrante, a cui si rifanno gli autori di *Cannibale*, primo (e maggiore) tra tutti Andrea Pazienza; l'altra è la tradizione del fumetto argentino, da riportare al suo caposcuola Alberto Breccia, ma che deve il suo forte influsso soprattutto ai lavori di José Muñoz e Carlos Sampayo, pubblicati in Italia a partire dal 1975.

È al loro lavoro che inizia a ispirarsi Lorenzo Mattotti, e al loro stile in cui il grottesco viene concepito come espressione, talora – anche qui – in termini sarcastici ma spesso piuttosto come manifestazione di un'emotività violenta. I lavori in bianco e nero di Mattotti degli anni Settanta mostrano un debito evidente nei confronti di Muñoz.

Eppure la strada di Mattotti è fin dall'inizio differente da quella della coppia di argentini, più intimista e meno politica, più sognante e meno delirante.

Nei primi anni Ottanta, Mattotti incontra alcuni compagni di strada, non meno vicini di lui alla lezione di Muñoz e Sampayo, anche se con vocazioni differenti.

È così che nasce il gruppo Valvoline, e nel contatto con Igort e Carpinteri, Brolli e Jori, entrano delle dimensioni nuove nel segno di Mattotti. Lo si vede dal suo primo grande lavoro a colori, *Il Signor Spartaco*, del 1982, in cui le arditezze di ispirazione futurista temperano l'espressionismo dei suoi lavori precedenti. La trama paradossale, scritta da Jerry Kramsky, gli permette ora di giocare le deformazioni espressive in una delicata parodia del sentimento e del sentimentalismo, con un tono narrativo al tempo stesso appassionato e ironico. Il colore, pastoso e approssimativamente omogeneo, è per la prima volta quello che utilizzerà da questo momento in poi; e la sua festosità è una continua ulteriore lieve vena burlesca sul discorso sentimentale del goffo protagonista. *Fuochi* è dunque un prodotto dell'atmosfera sperimentale di quegli anni, il risultato dell'innesto sul fumetto di una vocazione

narrativa tendente all'espressionismo, unita a una passione sentita e cruciale per tutto l'universo della figurazione visiva, dalla pittura all'illustrazione al cinema.

Dall'introduzione di Daniele Barbieri