

Zelda Roc

~ Ho deciso di perdermi nel mondo...

Cerca:



Una romantica e spericolata vita a fumetti. "SuperZelda": intervista a Tiziana Lo Porto.

16 lunedì apr 2012

Posted by [stefaniazizzi](#) in [Illustrazione](#), [J'adore...](#), [Libri](#)

≈ [Lascia un commento](#)

Tag

[anni Venti](#), [Daniele Marotta](#), [graphic novel](#), [illustrazione](#), [Minimum Fax](#), [Scott Fitzgerald](#), [SuperZelda](#), [Tiziana Lo Porto](#), [Zelda Sayre](#)



Questa, per Zelda Roc, è di sicuro l'intervista dell'anno. Non solo perché parla della vita di un'icona del XX secolo che ha ispirato il suo nome e la sua indole, ma soprattutto perché esprime pienamente il suo modo di vedere la vita e la moda: a fumetti.

[Tiziana Lo Porto](#) è l'autrice del graphic novel [SuperZelda](#), il ritratto a fumetti della romantica e spericolata coppia di **Zelda e Scott Fitzgerald**, illustrata da [Daniele Marotta](#). Sceneggiato a partire dai romanzi di Scott Fitzgerald e disegnato utilizzando l'iconografica dell'epoca e le foto di famiglia di casa Fitzgerald, questo libro illustra la vita e lo spirito di una musa, una flapper girl, una ribelle, autentica e irresistibile *maschietta* simbolo dei ruggenti anni Venti.

Ci sono voluti tre anni perché gli autori raccogliessero e organizzassero tutto il materiale a disposizione per costruire fedelmente la storia e i dialoghi. Questo, a mio parere, è un elemento di fondamentale importanza per chi leggerà questo graphic novel dove l'ironia convive intelligentemente anche con le vicende più drammatiche.

Il racconto della vita spericolata di Zelda Sayre è curato in ogni minimo dettaglio, sia nella caratterizzazione dei personaggi che nella rappresentazione degli ambienti. Per questo sono certa che lo amerete.

Ringrazio Tiziana Lo Porto per quest'intervista e vi lascio scoprire *SuperZelda* attraverso le sue parole.

Il mondo dell'editoria e in genere della comunicazione e delle arti visive si sta evolvendo sempre più velocemente e in forme diverse, in particolare tra i nativi digitali. Cosa significa oggi per te pubblicare un graphic novel?

Io non credo che sia molto diverso pubblicare un graphic novel oggi o vent'anni fa. **Fare un fumetto è un lavoro che richiede tempo e precisione, non è una cosa che fai di fretta come molto di quello che si fa adesso.** Nel caso di *Superzelda*, ha richiesto tempo farlo (tre anni), richiede tempo leggerlo (se ci si sofferma sui disegni di Daniele che sono veramente dei micromondi, pieni di particolari tutti quanti importanti e belli), e la storia in sé è tremendamente novecentesca. E però piace comunque. Anche a chi non legge fumetti, o libri, e passa le giornate al computer o alla tv. Questo per dire che **non sempre le evoluzioni devono essere viste come alternative a quello che c'era prima.** Ciò detto, avere scritto (e per Daniele disegnato) di Zelda e Scott oggi è stato molto più facile che se l'avessimo fatto vent'anni fa. E questo soprattutto in fase di ricerca (di testi ma

disegnato) di Zelda e Scott. Oggi è stato molto più facile che se l'avessimo fatto vent'anni fa. E questo soprattutto in fase di ricerca (di costi, ma soprattutto di immagini). Vuoi sapere com'era fatto l'albergo dove andarono Scott e Zelda per la prima notte di nozze? Vai su Google ed è quasi certo che lo trovi.

Come ti sei avvicinata al personaggio di Zelda Fitzgerald e cosa ti ha fatto immedesimare in questa donna dalla personalità multifaccettata, irrequieta e pur così affascinante?

Io e Daniele lavoriamo insieme già da un po', e per *D La Repubblica* facciamo delle recensioni di romanzi a fumetti. La prima che abbiamo fatto è stata proprio su un romanzo che raccontava la vita di Zelda (*Alabama Song*, di Gilles Leroy). Nel fare quella tavola lì c'è piaciuta l'idea (e la possibilità) di raccontare la vita reale di Zelda a fumetti. Abbiamo pensato subito il nome, *Superzelda*, e ci siamo messi al lavoro. Rileggendo tutto Fitzgerald poi è diventato evidente che tutte le eroine che tanto avevo amato quando a vent'anni avevo letto i suoi romanzi erano delle varianti di Zelda. E così è diventata quasi una necessità scrivere questo libro. **Era necessario restituire a Zelda la vita così per come l'ha raccontata il marito nelle sue storie.** Per cui per scrivere la sceneggiatura ho seguito due tracce: da una parte la cronologia accurata degli avvenimenti, che ho usato per lo scheletro della storia e le didascalie, e dall'altra i dialoghi usati nei balloon, scritti adattando romanzi e racconti di Scott, partendo dal presupposto che tutta la narrativa di Fitzgerald è autofiction, e che le cose che racconta nei romanzi è verosimile che siano capitate a lui e Zelda.

Oltre a materiali d'archivio di famiglia come documenti, lettere o ritratti, quali sono i dettagli fisici ed espressivi attraverso i quali tu e Daniele Marotta avete voluto caratterizzare i personaggi?

La caratterizzazione dei personaggi è solo merito di Daniele. Ed è stato bravissimo nel rendere perfettamente la mutevolezza di Zelda. Basta scorrere le foto di Zelda che si trovano in rete o sui libri per vedere che era sempre diversa. A volte nemmeno la riconosci. A volte è anche brutta. E nel disegno Daniele è riuscito perfettamente nell'impresa, assecondando questa mutevolezza che è proprio la sua caratteristica dominante, invece che uniformarla e inventare un'unica Zelda.

Nel libro c'è una frase di Zelda che mi ha fatto riflettere: "Voglio sposare Scott perché i mariti spesso sono troppo mariti e io ho bisogno di sposare un amante". Cosa pensi di quest'affermazione, anche in relazione all'idea di amore di Zelda Fitzgerald e di alcune donne icona della sua epoca? Penso anche a Catherine di "Jules et Jim", eroina dell'autobiografia romanzata di Henri-Pierre Roché, ispirata alla pittrice e traduttrice Helen Hessel, immagine del rifiuto della morale convenzionale nei primi del Novecento.

Io penso che **Woody Allen** l'abbia detto benissimo nel suo *"Whatever Works"*, basta che funzioni. Ogni storia d'amore è una storia a sé, e questa cosa Zelda l'aveva capita. Non dice: "Voglio che le donne sposino uomini come Scott..." e tutto il resto. Dice: "Voglio sposare Scott". Lei voleva sposare Scott e l'ha sposato. **Un'altra vorrà sposare qualcun altro, di completamente diverso, o non vorrà sposarsi affatto, e sarà comunque felice. Appunto, basta che funzioni.**

Zelda Sayre e la danza. Che rapporto c'è tra le emozioni di Zelda e questa forma d'arte rispetto alla scrittura?

Nella scrittura ci si può fingere qualcun altro. C'è tanta brutta gente che scrive cose meravigliose. Inganni gli altri e te stesso. Con ciò non dico che scrivendo lo fai sempre, e che tutto quello che leggiamo è falso. Ma c'è anche questa possibilità. **Con la danza non puoi. La danza ti mette in contatto col tuo corpo e con le tue emozioni, e credo che Zelda l'abbia scelta come arte per questo.** Magari poi s'era anche stufata di tutti questi intellettuali che frequentavano lei e Scott, e che predicavano bene e razzolavano malissimo.



SuperZelda - illustrazione di Daniele Marotta

C'è un po' di Zelda anche in te? Cosa le piace e cosa proprio non può sopportare? 😊

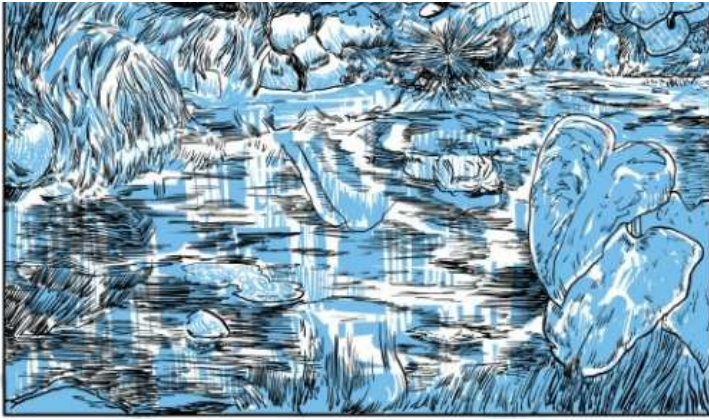
Spero che ce ne sia. Ma vai a saperlo. Di fatto non l'ho conosciuta personalmente, e l'ho raccontata per come me la sono immaginata. Per cui è probabile che l'abbia fatta più simile a me di quanto non lo sia stata nella realtà. Le persone di cui scrivere libri interi uno non le sceglie a caso. E neanche i titoli li sceglie a caso. Di sicuro devo averla vista un po' come il mio super-io, anche se non c'ho ragionato né voglio ragionarci troppo sopra. **Di Zelda posso dire che mi piace il fatto che sia sempre stata autentica, da quando era la ragazza più popolare di Montgomery a quando è finita a girare per cliniche psichiatriche. Lei era sempre Zelda.** E poi amo il fatto che lei e Scott viaggiassero leggeri. Noi passiamo le vite ad accumulare libri, dischi, vestiti, e restiamo prigionieri delle case in cui abitiamo. Loro in un attimo riempivano un paio di valigie, cambiavano continente e ricominciavano da lì. **Quanto a difetti, potrei andare avanti all'infinito con la lista di pregi, senza mai trovarne uno. E infatti il libro è uscito a novembre, e sono ancora qui a parlar (bene) di Zelda.**





SuperZelda - Illustrazione di Daniele Marotta





SuperZelda - illustrazione di Daniele Marotta