

REVIEWS

ritorno

a

THE SERIALIST

Trono di Spade, Freccero
ai cattolici: "Macché ...

08/05/13 di Margherita Corsi

ROTELLANDO

Istanbul

08/05/13 di Rotex

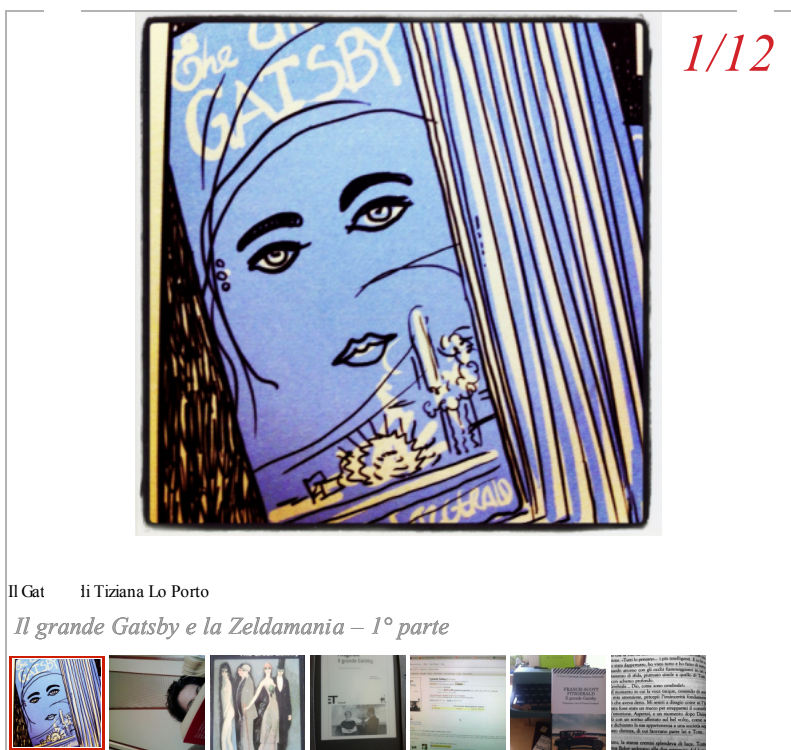
» [Home](#) / [Blog](#) / [BookFool](#)

Cerca in Vanity Fair



8 maggio, 2013

Il grande Gatsby e la Zeldamania – 1° parte



Il Gat di Tiziana Lo Porto

Il grande Gatsby e la Zeldamania – 1° parte

È stato istruttivo rileggere, per il **Circolo BookFool 8** (qui sopra, la gallery delle foto delle vostre copie del libro con le frasi più belle, se volete mandame altre fatelo [sulla pagina FB di BookFool](#)), *Il grande Gatsby* di **Francis Scott Fitzgerald** (la mia edizione era Mondadori, pagg. 184, 8,40 euro). Istruttivo perché ho fatto particolare attenzione alla costruzione del personaggio di **Daisy-Zelda**, l'emblema della gioventù degli anni del jazz e di una femminilità che ormai non esiste più (e che a qualcuno può anche dare sui nervi, visto che è stata nominata [tra i personaggi più antipatici della letteratura](#)).

Per saperne di più ho scomodato, a New York dove abita da qualche mese, **Tiziana Lo Porto**, autrice di [un libro ormai diventato cult](#) (è stato appena pubblicato negli Stati Uniti) *Superzelda. La vita disegnata di Zelda Fitzgerald* disegnato da **Daniele Marotta** (minimum fax, pagg. 172, 15 euro).

In questa intervista (che, per quanto è interessante, ho preferito non tagliare e dividere in un due post, il secondo sarà online da questa sera), Tiziana ci ha raccontato il *making of* e l'idea dietro il *graphic novel* che tutti quelli che sono affascinati dall'atmosfera Gatsby dovrebbero leggere.

P.S. Sul numero di Vanity Fair oggi in edicola, troverete una sorpresa: un racconto inedito del 1932 di Fitzgerald, «Proposta di matrimonio» (tradotto da Anna Ravano), in esclusiva per i nostri lettori, da staccare, leggere e conservare.

Si ricorda il momento preciso in cui ha iniziato a interessarsi alla figura di Zelda?

«Di Fitzgerald sapevo tutto più o meno a 20 anni. All'epoca lessi per la prima volta *Tenera è la notte* e mi

piacque così tanto (non solo il romanzo in sé, ma tutti gli anni '20 che si portava dietro) che iniziai a leggere compulsivamente tutto Fitzgerald. Eppure, di Zelda sapevo e per anni ho continuato a sapere pochissimo. Devo averla incrociata di sfuggita in cose come *Manhattan* di Woody Allen o *Being Boring* dei Pet Shop Boys. Più di recente mi ricordo di averne letto nei libri di Michael Muhammad Knight, l'autore di *Islampunk*, e di averne parlato con lui un pomeriggio di qualche anno fa a Baltimora. Più o meno in quei giorni li ho iniziati ad appassionarmi alla storia di Zelda e a cercare di sapere il più possibile su di lei».

Come è nata l'idea di farne un graphic novel e non un romanzo?

«Insieme a Daniele Marotta lavoravamo a delle recensioni disegnate di romanzi per *D* della *Repubblica* e uno dei primi, forse il primo, romanzo che abbiamo recensito a fumetti era un romanzo su Zelda (*Alabama Song* di Gilles Leroy). Scrivendo e disegnando quella recensione ci siamo appassionati subito all'idea di farne una biografia. Se ci pensa, si presta benissimo per un fumetto e per una biografia, con tutti i costanti cambi di città e di case e di personaggi. Ogni anno di vita dei Fitzgerald non è mai stato lo stesso, e non corri il rischio di ripeterti o di annoiarti scrivendone o disegnandoli (io sono un po' come Zelda: evitare la noia a tutti i costi)».

Come si è documentata?

«Le fonti sono tutte le biografie e i libri sui Fitzgerald, e poi e soprattutto i romanzi e i racconti e le lettere di entrambi. Iniziando a scrivere la sceneggiatura ho capito che non aveva senso inventare dialoghi pretestuosi da mettere dentro i balloon, e che avrei potuto adattare i romanzi di Fitzgerald. Ed è esattamente quello che ho fatto, con l'idea di restituire a Zelda una biografia già scritta dal marito attraverso le imprese di tutte le eroine dei suoi romanzi (sempre ispirate a lei). Contemporaneamente Daniele si è documentato con foto e film d'epoca, cercando di ricreare tutto in modo verosimile: dagli oggetti alle case agli ospedali».

Come si fa a condensare una vita in qualche centinaio di tavole?

«Usando l'intuito. Leggendo segnavo le frasi che mi piacevano e che mi sembravano funzionali alla storia di Zelda, e le inserivo in una sorta di scaletta cronologica. A volte solo un paio di frasi (credo di aver preso non più di tre frasi dal *Grande Gatsby*), a volte di più (*Belli e dannati e Tenera è la notte*). E lo stesso ho fatto con libri di altri (Hemingway, Dorothy Parker, John Dos Passos). Una volta diviso tutto in capitoli ho adattato il tutto e cominciai a scrivere i capitoli che man mano passavo a Daniele per disegnarli. Alla fine, quando ci siamo ritrovati con tutto *Superzelda* disegnato, ci siamo resi conto della mole di lavoro e della densità del tutto. La cosa interessante è che abbiamo iniziato da un capitolo di mezzo, quello in cui si sposano (la tavola numero uno in assoluto è quella in cui Zelda dice: «Voglio sposare Scott», disegno finito poi in quarta di copertina)».

Che cosa c'è nella figura di Zelda che affascina ancora oggi?

«Il suo essere originale. E non nel senso di eccentrica. Zelda cercava in tutti i modi di evitare la noia, di non annoiare in primo luogo se stessa, per cui non ha mai fatto niente di ripetitivo. Cercava di vivere solo di prime volte, diventando così necessariamente imprevedibile. E questa sua imprevedibilità la rende magnetica. Spesso ti innamoravi di quello che ti spiazza. Zelda era un continuo spiazzamento». (to be continued...)