

Recensione: La leggenda di Capo Horn #2 – Terra di fuoco

scritto da [Orzo Nimai](#) · 21 ottobre 2016



AVVENTURE LEGGENDARIE

Nel 1851 uscì *Moby Dick*, uno dei libri sacri della letteratura americana, l'*Iliade* e l'*Odissea* d'oltre oceano, in cui **Herman Melville** raccontò l'avventura dell'equipaggio del Pequod capitanato dal truce Achab che parte alla ricerca di balene da trasformare in olio e dà la caccia alla leggendaria balena bianca denominata Moby Dick. Nell'immaginario collettivo della narrazione con tema principale **la navigazione**, riferendoci in modo generale, prima di tutto c'è Moby Dick e a seguire tutto il resto. Tra cui *La leggenda di Capo Horn*, scritto da **Luca Celoria** e disegnato da **Salvo Carramusa** per la casa editrice **Nutrimenti**.

Ci sono differenze tra le due opere: *La leggenda di Capo Horn* è ambientato nei primi anni del ventesimo secolo, al crepuscolo delle imbarcazioni a vela e timone e non ci sono

balene, ma l'intento degli autori è sempre quello di narrare **le pulsioni profonde, i conflitti e i sogni dell'animo umano** che si addentra in mare, simbolo dell'ignoto imperscrutabile. Lo so, è una cattiveria ingiustificata fare paragoni tra le nuove opere e i pilastri della letteratura, ma mentre leggevo *La leggenda di Capo Horn* continuavo a sentire in bocca il sapore del legno bagnato dall'acqua salata, il vento che gonfia le vele, il rumore delle onde che si infrangono sulla nave, i monologhi della voce narrante e capivo che tutto questo l'avevo già sentito.

AMMAINARE LE VELE



Per carità, il fumetto vuole restare a pieno titolo nel genere in cui si colloca e di conseguenza **non manca praticamente nessun ingrediente**: porti, prostitute da sbarco, desiderio di avventura, ammutinamenti, tempeste, naufragi e ci aggiungerei **un vasto elenco enciclopedico di nozioni, tecniche e conoscenze da marinaio** che dimostra una buona preparazione sulla materia da parte dello sceneggiatore. A volte si cade troppo nel didascalico tanto da rendere pesante, invece che

immersiva, la vicenda. In alcuni momenti ho sentito davvero il peso dei giorni che passano, lenti e tutti somiglianti, su una nave. Non hanno aiutato i dialoghi tra i protagonisti e le loro storie personali, è difficile affezionarsi a loro e ai loro destini. Il diario personale di uno dei protagonisti riempie intere vignette silenziose in quella che vorrebbe essere **una resa più profonda e introspettiva della storia**, ma ci riesce a fasi alterne complice lo stile di scrittura, in alcuni punti un filo retorico.

Proprio negli spiegoni ho trovato il fattore comune con *Moby Dick*, dove Melville spende pagine su pagine per descrivere nei dettagli (tanti dettagli) la vita e le usanze dei balenieri. Roba da lettori coraggiosi.

DISEGNARE L'AVVENTURA



Tuttavia **il fulcro della narrazione è l'avventura**: quella c'è, come già detto, in tutte le sue classiche declinazioni e per gli amanti del genere non ci sarà motivo per non imbarcarsi in questa lettura anche se i più navigati troveranno facilmente il Nord nella rotta della trama. Per i neofiti non c'è alcun motivo di sconsigliarlo, anzi, **siamo felici che ci siano nuove forme di vita nel panorama italiano**, oltre a

Bonelli e co., che si cimentino nella narrativa avventurosa.

I disegni hanno un che di statico, **rendono poco fluida l'azione ma nel complesso risultano adeguati a questo tipo di produzione**. Ricordano proprio delle fotografie dei secoli precedenti e divengono un punto a favore per immergere il lettore. Il pregio di Salvo Carramusa è quello di riuscire a disegnare volti realistici, espressioni vive anche se cristallizzate, che fanno sentire il lettore più vicino al mondo che si sta muovendo sulla carta, seppur poco cinetico. Molto meglio sono le panoramiche della *Funny Lady* tra le onde.

Alta e bassa quindi, ma *La leggenda di Capo Horn* riesce a rimanere a galla