

***Koma* (Voll. 1 e 2), di Frederik Peeters e Pierre Wazem, Renoir Comics, Milano, 2007/2008**

di Emanuele Rosso

Camini. Tanti camini industriali. Esalano fumi verdi e saturano il panorama cittadino con la loro mole e il color mattone. Una grande città senza nome, un po' contemporanea e un po' debitrice a un immaginario da proto-rivoluzione industriale. Addidas ("...ma non come le scarpe!" come tiene a precisare) è una bambina responsabile e intelligente, aiuta il padre, spazzacamino senza licenza, penetrando nelle canne fumarie troppo strette per un adulto. Addidas però ha qualcosa che non va, qualcosa che i medici non riescono a spiegare, qualcosa che fa dannare il padre, alla ricerca di una cura: svenimenti brevi e improvvisi, apparentemente innocui, che le condizionano l'esistenza, per quanto lei cerchi costantemente di sminuire il problema.

La storia prende quota quando il crollo di una canna fumaria fa precipitare Addidas in una sorta di regno del sottosuolo, un insieme di caverne e cunicoli popolati da strane creature nere e possenti, addette ad azionare e mantenere costantemente in funzione dei macchinari che si scopriranno essere direttamente collegati a ogni singolo essere umano. La bambina instaura un'amicizia con lo strano essere addetto alla propria (difettosa, come si può immaginare) macchina e lo porta con sé in superficie. Da lì inseguimenti, fughe, ricongiungimenti, colpi di scena e un climax rimasto in sospeso, visto che sono stati pubblicati al momento solo due dei tre volumi previsti.

A parte vari punti oscuri della trama ancora da chiarire e l'approccio avventuroso, *Koma* appassiona, a prescindere, per i forti sentimenti che si respirano leggendone le pagine: l'intenso rapporto padre/figlia, in cui spesso i ruoli assegnati normalmente alle due categorie vengono sfatati e si invertono (anche grazie a un papà un po' impetuoso e irresponsabile), la nostalgia per una madre deceduta giovane anni prima (in circostanze ancora da chiarire), la nascente amicizia, un misto di paura e curiosità, con la seconda che progressivamente soverchia la prima, tra Addidas e la creatura del sottosuolo, la speranza di tutti di fuggire dalle logiche e dal sistema opprimente della città per trovare pace e tranquillità nell'idillio di una campagna che nessuno però ha mai visto realmente.

Certo, Wazem e Peeters avevano come intenzione quella di creare soprattutto un avvincente fumetto d'avventura, l'importante è che lo abbiano fatto non dimenticando che se il lettore si appassiona alle storie è soprattutto per l'empatia che riesce a creare con i personaggi, rivedendo in questi l'umanità, il realismo e la verità che emerge dal loro modo di pensare, parlare e agire.