

Daniele Barbieri
Frank Miller Lives Again

Strano oggetto, *Sin City*. Una storia inconsueta con personaggi inconsueti per il *comic* americano, sceneggiata con tante pause e silenzi e tanta minuzia di descrizione da ricordare il fumetto giapponese, disegnata con uno stile sconosciuto al *comic book* - pure a quello che al manga deve molto - uno stile di quelli che non permettono riprese e serializzazioni, se non d'autore e altrettanto brevi. Frank Miller ce l'ha fatta di nuovo, stabilendo, dopo *Ronin* e *The Dark Knight*, il terzo punto cardinale della sua carriera.

Intendiamoci, di cose belle Miller ne ha realizzate parecchie, a partire dal suo Daredevil e dal suo Wolverine, in quei primi anni ottanta che oggi, appena dieci anni dopo, sembrano già tutta un'altra epoca per il fumetto americano. Non possiamo dimenticare né la saga struggente di *Born Again*, né *Elektra-Assassin*, né *Give Me Liberty*, né *Hard Boiled*, tutte opere in cui la sua grande capacità di sceneggiatore si è espressa ad altissimo livello. Eppure dopo l'inenarrabile successo di *The Dark Knight*, il pericolo del divismo ha un poco offuscato i fasti del nostro autore: troppo bravo, ma anche troppo corteggiato e troppo impegnato per tornare a produrre opere interamente sue, nella sceneggiatura come nel disegno.

Il flop di *Elektra Lives Again* è sembrato la prova definitiva che Miller si era seduto sui propri allori. Promesso al pubblico già nell'87 e rimandato per ben quattro anni, sembrava che Miller non dovesse essere più in grado di tener fede alle proprie promesse. Poi, ecco la graphic novel: molto ben disegnata, sceneggiata in maniera acutamente originale, ma a partire da una storia talmente banale da non fare nessun onore al suo creatore. Nel complesso, un virtuosismo da sopravvissuto al proprio genio, una grande prova di abilità che non riesce però a sorreggere una storia che coinvolga il lettore: odore di già visto, di già letto, di già superato, ad ogni pagina. Da un punto di vista globalmente fumettistico, un vero fiasco.

Quando ho iniziato a leggere *Sin City*, non avevo nessuna fiducia in quello che mi trovavo di fronte. Sono però bastate le primissime pagine a farmi sospettare che Miller fosse tornato ai suoi momenti migliori: riprendetevi in mano *Sin City*, e seguitemi in questa apologia della prima grande opera da *comic book* degli anni Novanta.

Voglio incominciare con alcune osservazioni superficiali sullo stile grafico. Superficiali, perché ci tornerò sopra più avanti, dopo aver osservato la storia e il modo in cui è sceneggiata - e qualsiasi osservazione sullo stile grafico che non prenda in considerazione il rapporto con la storia non può che essere superficiale. Ma, d'altra parte, lo stile grafico è anche la prima cosa che si vede, è appunto la superficie dell'opera, e non si può che incominciare da qui.

Apriamo la prima pagina, quella con il rettangolino che porta scritto "Sin City. Episode One. by Frank Miller" (o "primo episodio", se la leggete in italiano). Pensate alla pagina con cui si apre *The Dark Knight*, divisa, sullo stesso formato di questa, in sedici, dico sedici!, vignette, intensamente colorate. Cercate di ricordare - o, se potete, andatevi a rileggere - l'intensità del ritmo narrativo che quell'inizio a tutto volume imposta, la frenesia narrativa che il quasi-suicidio di Bruce Wayne costruisce sin dal primo impatto della storia. Tutto *The Dark Knight* è costruito su una sovrabbondanza - grafica, coloristica, narrativa - che coinvolge il lettore in un vero ciclone di eventi

testuali: si gode nell'essere travolti, trasportati in una complessità che nessuna storia di supereroi aveva mai avuto.

Qui, invece, il silenzio. Una pagina interamente bianca, discretamente incorniciata da una sottile linea nera, ripresa dalla linea che contorna il titolo, e una coppia di figure immobili o quasi. Si potrebbe pensare che si tratta di una tecnica da frontespizio, da prima pagina, destinata solo ad aprire un testo che proseguirà poi diversamente, ma le pagine che seguono confermano questa prima impressione. E' stato lo stesso Miller a inaugurare anni fa lo stile del sovraffollamento di stimoli, a concepire il testo a fumetti come un brano musicale orchestrale dove non ci sono che brevi (e lancinanti) silenzi. E' stato Miller a importare in America la voga giapponese delle pagine smarginate, con le vignette che finiscono "al vivo", contro il bordo materiale della pagina. L'una e l'altra voga si sono diffuse, imposte: chi ha potuto ha sfruttato la prima (ma bisogna essere molto bravi per farlo senza ottenere dei pataracchi), più o meno tutti hanno sfruttato la seconda. Con *Sin City* Miller approfitta della situazione da lui stesso provocata per ricercare l'effetto opposto: pagine rigorosamente marginate, con una quantità di elementi rigorosamente limitata, uno stile graficamente povero quanto più non si può, giocato su un unico contrasto tonale, quello tra il bianco e il nero netti.

Questa dichiarazione di poetica è chiara sin dall'inizio, ma andando avanti con gli episodi si raffina e si precisa. La luce che illumina le scene di *Sin City* diventa, procedendo verso la fine, sempre più sparata, sempre più da potente riflettore: una luce che elimina le sfumature, le linee di contorno che non siano anche linee d'ombra contro la luce o linee di luce contro il buio. Più avanza nel racconto, e più lo stile grafico di *Sin City* acquista la nitidezza di un teorema di geometria.

Sembrerà strano, ma mi pare di vedere in questa evoluzione dello stile grafico di Miller l'influsso della collaborazione con Geoff Darrow. Abbiamo in mente l'*Hard Boiled* di Darrow come un prodigio di complessità grafica, con tutte quelle esplosioni di particolari innumerevoli. Eppure quella complessità ha, tra l'altro, l'effetto di sostenere un'estrema semplicità nella sceneggiatura e nella costruzione della pagina. Scrivendo per Darrow, Miller ha dovuto inventare uno stile che permettesse di godere di una lettura lentissima delle singole immagini, e in cui il peso di ciascuna di loro fosse radicalmente maggiore del peso delle relazioni tra loro. Se ricordate *Ronin*, ricorderete forse quanto vi fosse importante l'architettura grafica delle pagine, e di conseguenza la relazione tra le singole immagini, piuttosto che ciascuna di loro presa di per sé. *The Dark Knight* è un prodigio architettonico, da questo punto di vista. In nessun caso la singola immagine aveva comunque un ruolo fondamentale: le relativamente rare vignette a piena pagina si inserivano anche loro per contrasto nella logica della relazione, come grandi pause epiche, o grandi accenti narrativi.

In *Sin City*, senza arrivare all'estremismo di Darrow, la tendenza è invertita. La norma è l'immagine grande, di lenta lettura e decifrazione; l'eccezione sono le sequenze di immagini più piccole. Inoltre, per strano che sembri, le sequenze di vignette piccole non coincidono con le scene di azione; sono piuttosto dialoghi, o brevi accenni a particolari.

Mi piace, di questa storia, la stupidità del protagonista, la sua ottusità da toro, la sua cocciutaggine animalesca: quanto di meno supereroico si possa immaginare. Marvin è grosso, forte e abile come ogni eroe americano che si rispetti, ma è un disgraziato perdente, e destinato a perdere una volta di più.

La sua vittoria, in questa storia, è del tutto personale, illusoria. Alla fine, per quanto a lui non importi, Marvin viene condannato anche per tutti gli omicidi che

hanno commesso i suoi nemici. Solo la sua cieca testardaggine viene premiata tra le braccia di una rinata Goldie. Un destino molto peggiore anche di quello dei più disgraziati tra i mutanti Marvel, per i quali la speranza della redenzione sociale non muore mai del tutto.

Mi piace questa conclusione ambigua, che è al tempo stesso un trionfo spettacolare e una spettacolare caduta, entrambe nette come i profili delle figure delle ultime pagine, resi in questo bianco-nero da riflettore. Mi piace che persino il lato del trionfo sia ambiguo, coronato da questo demenziale amore con una prostituta: un tema che non apparirà forse tanto forte da noi, ma che per il puritanesimo americano è molto più intenso di quanto non ci appaia da qui.

E mi piace anche questo ennesimo ritorno del tema religioso nell'opera di Miller, nella quale chiese e preti compaiono con una certa frequenza. Ma qui, dove tutto ciò che è dalla parte del giusto è brutto, sporco, poco legale e poco intelligente, quello che è legale, religioso e raffinato sta dalla parte opposta: l'intera cultura mistica del vescovo non gli porta che passione per un massacratore di prostitute. Gli Stati Uniti sono anche il paese dove in nome di Dio vi sono predicatori che fanno suicidare centinaia di persone, e altri che violentano bambine e massacrano i poliziotti che li vanno ad arrestare.

Sin City è una favola a rovescio. E' la versione nera, brutta, sporca e cattiva della *Bella e la Bestia*, dove si assiste a una redenzione per amore. Solo che l'ispiratrice dell'amore (non meno vero per questo) è una puttana che cercava solo protezione, e il redento (non meno redento per questo) è un disgraziato che finirà sulla sedia elettrica.

Quanto a ritmo narrativo, *Sin City* non presenta sorprese: è esattamente quello che ci si deve aspettare da un Frank Miller. In questo, Miller non sbaglia mai. Persino le sue opere meno riuscite sono godibilissime sotto questo aspetto. E, se pure una certa cifra stilistica tipicamente milleriana è sempre abbastanza evidente, il ritmo di ciascuna sua opera è tagliato su quanto vi viene raccontato. Tanto per intenderci, pensate al ritmo serratissimo di *Dark Knight*, e confrontatelo con quello stirato e pieno di digressioni di *Elektra Assassin*, oppure con quel paradosso di irruenza congelata che è *Hard Boiled*.

In *Sin City*, troviamo una coinvolgente trasfigurazione del genere hard boiled - e scusate l'omonimia con la storia disegnata da Darrow. Il tono del racconto verbale che accompagna la vicenda è quello amaro dell'investigatore Marlowe di Chandler, e il concatenarsi dei fatti non è meno serrato che in un *Grande sonno* o in un *Lungo addio*. Con la differenza che Marlowe fa continuamente l'idiota, mentre Marvin, per molti versi idiota lo è davvero: non c'è infatti ombra di ironia nel suo ossessionante monologo, in questo tormentone autocommiseratorio e rancoroso che scandisce ogni evento, rallentando il passo della lettura e facendo salire l'effetto di tensione ogni volta che l'azione non è violenta.

Ci sono tre tipi di sequenze in *Sin City*: le sequenze di azione, quelle di dialogo e quelle di riflessione. La loro alternanza scandisce un ritmo piuttosto marcato. A volte le sequenze di riflessione mostrano anche un'azione solitaria di Marvin, ma ogni volta che il protagonista non sta facendo nulla di particolare il silenzio è attraversato dal suo monologo interiore. C'è una sola significativa eccezione: nelle ultime pagine il monologo si ferma alle soglie dell'esecuzione. La morte di Marvin avviene nel silenzio delle parole; le immagini sono già da sole sufficientemente gridate, raccontano da sole con sufficiente efficacia l'interiorità del protagonista, piena della sofferenza dei cinquantamila volt, ma anche d'altro. Solo dopo aver letto l'intera storia, e dopo aver vissuto da dentro la rabbia di Marvin, diventa infatti comprensibile

la sintetica precisione di quei due primissimi piani della penultima pagina; solo dopo tante pagine di violenza, di botte subite, ma anche di serrata progressione verso il proprio scopo, il viso di Marvin si può rivelare con quel concentrato di ostinazione e demenziale trionfo che manifesta in queste immagini. Marvin è morto, ma morto da vincitore; Marvin è una bestia, ma è più morale della morale che lo ha ucciso. I contrasti netti tra bianco e il nero delle immagini corrispondono ai contrasti ritmici, alle scansioni dure tra scene diverse, e corrispondono al contrasto etico di fondo: nessuna figura nera si definisce senza il bianco, nessuna bianca senza il nero, non ci sono positivi senza negativi, e viceversa.

Avete provato a domandarvi se le scene di *Sin City* accadono di giorno o di notte? Be', è facile: succede tutto di notte. Del resto le città del peccato fanno molta più fatica ad esistere di giorno. Di giorno la luce rende più vivi i colori e più delicati i contrasti.

Ma il peccato, soprattutto quando ha le dimensioni di una città, non ama i colori e vive esclusivamente di contrasti. Ricordiamo la nostra morale cristiana: tanto più grande è il peccato e tanto maggiore sarà la redenzione; più si cade in basso e più in alto si può salire. Un peccato che non ha contrasto non raggiungerà mai le dimensioni di una città, e non sarà mai così avvincente da meritare che lo si ricordi. Lo sappiamo bene: i peccatuzzi non hanno fascino; e il fascino perverso del male viene dalla sua grandiosità e dal suo contrasto.

Una città il cui vescovo è nascostamente un perverso cannibale, che sublima nella carne delle prostitute come oggetto di nutrizione quello che non può fare a quella stessa carne come oggetto di desiderio sessuale, non può che essere dipinta a forti tinte. Pensate a una *Sin City* disegnata con lo stile di *Ronin* - che pure, per i propri fini narrativi, era perfetto. L'oscura mostruosità di Marvin diventerebbe palese gigantismo superomistico; Marvin assomiglierebbe a Batman o a qualcuno come lui. L'appartamento delle puttane sarebbe un luogo quasi normale, senza il mistero ambiguo che nascondono le sue ombre. Le scene d'amore sarebbero normale erotismo soft core, e non quelle visioni fugaci, irreali in questo inferno, vere solamente per Marvin. E Kevin, il vero mostro, lo psicopatico, apparirebbe solo un sano ragazzone americano, senza che questa sua normalità si stagli per contrasto contro l'oscurità della sua anima e dell'ambiente che lo comprende e accudisce.

A mano a mano che le pagine avanzano, i ruoli grafici del bianco e del nero si confondono, si invertono. All'inizio è solo una scena d'amore ad essere virata al negativo. Proseguendo, gli scuri contro i chiari di sfondo sono più facili da giustificare visivamente come figure controluce. In questi primi episodi, ancora, la linea nera su fondo bianco è lo strumento descrittivo principale.

Ma confrontate la scena d'amore delle prime pagine con quella delle ultime pagine. Nella seconda scena d'amore non c'è una sola linea; nemmeno i capelli di Wendy-Goldie sono niente di più che una massa bianca dai contorni scarruffati. Ora sfogliate l'intero ultimo episodio; le linee grafiche sembrano scomparse da tutte le sue quarantotto pagine. Quello che resta sono luci ed ombre; i colori estremi: il bianco e il nero.

C'è un'eccezione. Nella sequenza del dialogo con il vescovo il contorno dei corpi è delineato. La scena è tutta chiara, in modo da produrre un immediato contrasto sia rispetto alla scena precedente che a quella successiva. Ma confrontate queste linee con le linee dei primi episodi: là la linea era descrittiva, delimitava forme, creava *textures*; era nervosa e modulata. Qui è una linea immobile e uniforme, un puro confine tra due aree di colore diverso: sappiamo benissimo che il bianco è lo stesso al

di qua e al di là della linea che delimita la testa del vescovo, perché c'è un solo bianco in questa pagina. Ma quella linea è un puro segnale di contrasto coloristico, e i due bianchi sono concettualmente differenti: quella linea serve solo a trasformare il bianco di fondo in un altro colore, e non è in nulla diversa dal confine tra le zone bianche e quelle nere.

Insomma, *Sin City* procede da uno stile grafico in cui rimangono sfumature e descrizioni al tratto sino ad uno in cui esiste solo la luce, e niente altro. C'è una progressione nello stile di Miller come c'è una progressione nel tono della storia, dal sapore di poliziesco hard boiled delle prime pagine al susseguirsi di eventi al limite dell'allucinazione dell'ultimo episodio.

Penso di non essere stato il solo, anni fa, leggendo *Ronin*, ad aver pensato che Miller non fosse un grande inchiostatore. E in effetti, le chine di Klaus Janson danno a *The Dark Knight* un ritmo del tratto grafico che *Ronin* è ben lontano dall'averlo. Certo, già nei primi episodi di *Sin City* è evidente che la mano di Miller è migliorata in questi anni, eppure nell'effetto complessivo gli rimane ancora un senso come di frettolosità, di scarsa pazienza nel maneggiare il pennello sottile. Ne risultano una piccola serie di rotture di ritmo all'interno delle immagini, come di piccole cose che non sono esattamente come l'immagine complessiva lascerebbe aspettare che fossero.

La musica cambia del tutto quando Miller prende in mano pennelli più grandi, che lasciano tracce nere più spesse, pennelli più adatti a rappresentare l'ombra che a delineare contorni. Li vediamo già all'opera nella scena d'amore iniziale, ma restano poi di uso marginale per diverse pagine. Il secondo episodio è quasi tutto al pennello sottile, e qua e là l'efficacia dei particolari non regge al confronto con quella dell'effetto complessivo. Ma appena il viso di Marvin incomincia a disfarsi per i colpi subiti, i pennelli grossi prendono il sopravvento, e con il primo piano del protagonista che chiude il secondo episodio Miller inizia a riscattarsi.

Di qui in avanti, l'abbandono della linea descrittiva a vantaggio della resa luministica diventa sempre più forte. I pennelli usati dall'autore diventano sempre più spessi, disegnando sempre più macchie e sempre meno linee. In questo modo Miller si inventa uno stile in cui anche come inchiostatore riesce a dare il meglio di sé. Ma lo fa realizzando una storia a fumetti in cui l'opposizione tradizionale matite/chine ha perso ogni valore.

Provate a pensare al visionario ultimo episodio. Certo - e l'abbiamo visto - sono magistrali anche il montaggio delle pagine e la scelta delle inquadrature e i tagli temporali, e tutte quelle cose che decide in generale chi realizza le matite di una storia. Ma ciò che lascia il segno sul lettore, qui, quello che determina il *mood* di questa storia è la sua assurda luce, i suoi contrasti - qualcosa che è determinato completamente dal rapporto tra i bianchi e i neri, tra le zone dove l'inchiostro non è stato dato e quelle in cui l'autore ha steso il suo segno.

Per questo *Sin City* non può in nessun modo diventare una serie regolare; e non solo perché Marvin è morto. Nessun altro può inchiostare *Sin City*, oppure sarà la *Sin City* di qualcun altro. Certo, lo stesso Miller potrà realizzare altre storie come questa, e speriamo che siano più di una, ma funzioneranno nella misura in cui sarà lui a farle da cima a fondo. Oppure saranno altre cose, magari belle come tante di quelle che Miller ha fatto con altri. Ma non saranno il seguito di questa. In ogni caso, bentornato Frank!