

## **Grafica e supereroi**

Chi disegna fumetti si trova continuamente alle prese con ovvi e fondamentali problemi di grafica. A differenza di quanto accade allo scrittore, e in genere anche all'illustratore (il problema dell'impaginazione dei cui prodotti viene risolto in genere da altri), il fumettista deve affrontare in prima persona la progettazione generale della pagina e della sequenza di pagine. Il problema schiettamente grafico dell'effetto generale della pagina si aggiunge così ai problemi narrativi e visivi più tradizionali.

In certi casi addirittura è anche lo stesso fumettista a occuparsi della maggior parte degli aspetti grafici dell'intera pubblicazione: formato, carta, testate, eccetera. Ma non è su questi ultimi aspetti che vorrei soffermarmi, quanto piuttosto sugli altri, più specificamente ed ineludibilmente fumettistici. L'occasione è adatta per presentare alcuni giovani fumettisti americani, autori di comic book, e discutere sulle relative concezioni e innovazioni.

L'argomento si presenta comunque adeguato. Il comic book viene infatti spesso progettato integralmente dagli autori - fatta eccezione, di solito, per alcuni requisiti standard di carta e pagine, e per le inserzioni pubblicitarie. Ma vi sono - e ultimamente sempre più spesso - anche eccezioni all'eccezione. Capita che siano infatti gli autori a progettare la copertina e i titoli, esterni e interni, a decidere carta, numero di pagine e formato. L'enorme successo di alcuni tra coloro di cui stiamo per parlare ha praticamente costretto le due grandi case americane (DC Comics e Marvel Comics) a lasciare loro una libertà che nessuno dei predecessori aveva mai avuto, in un ambiente sostanzialmente conservatore, anche dal punto di vista grafico, come quello dei comic book.

Generalmente si identificano i comic book con i fumetti di super eroi. Questa identificazione non è del tutto valida, perché esiste anche altro, ma in linea di massima la si può accettare. Le eccezioni non sono infatti molte: gli altri fumetti prendono spesso vie di pubblicazione differenti, o tramite riviste vere e proprie, oppure usando formati palesemente diversi. Il comic book tradizionale ha generalmente un formato di 26x17 cm. su 32 pagine (talvolta qualcuna di più) e

periodicità mensile; è stampato su carta molto povera con colori piatti e poco brillanti; il suo prezzo è normalmente inferiore al dollaro. La maggior parte dei fumetti che prenderemo ad esempio fa tuttavia eccezione per numero di pagine, qualità della stampa e del colore e per il prezzo.

La caratteristica comune a tutte le storie dei comic book è la spettacolarità: i super eroi vivono in mondi concitati e pieni di aggressività. Le storie degli autori di cui parliamo si sono riempite di sottili profondità psicologiche e narrative, arricchendo di senso e di umanità personaggi che sono sempre stati stereotipi; ma non hanno affatto per questo tralasciato la cifra di violenta spettacolarità; si può dire anzi che il loro lavoro è stato soprattutto diretto a valorizzare questa cifra, a trovare nuove dimensioni dello spettacolo, meno banali e possibilmente ancora più coinvolgenti. L'identificazione spettacolarità/super eroi è così forte nel fumetto nordamericano, che autori di altissimo livello come Art Spiegelman sono stati costretti ad operare la scelta radicalmente opposta per valorizzare le loro storie, storie sottili e interiori, facendo uso della grafica più povera, dimessa, uniforme.

Bill Sienkiewicz ha fatto invece la scelta dello spettacolo. Seguendo la linea di diversi autori europei, Sienkiewicz ha deciso, ad un certo punto della sua carriera, di non avere uno stile proprio, definito. In realtà lo stile Sienkiewicz è assai ben definito e riconoscibile, ma rispetto agli autori di comic book tradizionali egli ha rispettato in pieno il suo proposito: all'autore di comic book viene infatti chiesto, una volta raggiunto il suo stile, di non modificarlo più, di usare quel tipo di tratto, quel tipo di inquadrature, quel tipo di montaggio qualunque cosa egli stia narrando; egli deve essere infatti, prima di tutto, facilmente riconoscibile dai lettori, e facile da leggere. Caratteristiche queste che Sienkiewicz ha decisamente rinnegato: il suo segno è di difficile lettura quanto le storie che esso illustra; cambia continuamente da realistico a caricaturale, prendendo a prestito forme dalla pittura, dall'illustrazione e praticamente da qualsiasi campo del visivo, passando con disinvoltura dalla piattezza alla profondità, dalla definizione alla suggestione cromatica. Se vogliamo trovare un limite a questo genio esuberante, è forse proprio nella sua eccessiva varietà, nella sua forse troppa caratterizzazione grafica delle situazioni.

Alla quale bisogna comunque rendere merito. Sienkiewicz costruisce lo spettacolo del comic book a partire dalla propria esuberanza grafica. Quando lavora col colore, avendo a disposizione maggiori possibilità, le sue tavole sono sovente montaggi di immagini realizzate con tecniche differenti, nelle quali le forti contrapposizioni sottolineano passaggi emotivi, o passaggi tra realtà e sogno, o tra eventi narrati in parallelo. La difficoltà maggiore si incontra con il ritmo: le sequenze risultano brevi, continuamente spezzate, continuamente agitate dalla presenza del dramma di fondo. Le tavole non hanno un centro: ogni loro parte richiede la massima attenzione. Per fare una

metafora musicale, Sienkiewicz lavora sempre sul forte e sul fortissimo, non lascia pace. Perfino l'utilizzo di tecniche delicate, di leggere contrapposizioni di colore, diventa, nel contesto, amplificatorio anziché tranquillizzante.

L'uso del bianco e nero gli lascia minori possibilità, costringendolo a giocare più sugli effetti nervosi del pennino, anche se ugualmente alla ricerca dell'attenzione richiamata su ogni particolare, a scapito del centro. Le tavole sono più giocate sul ritmo di quanto non lo siano quelle a colori, ma non rinunciano alla frantumazione narrativa che consegue alla quantità degli accenti grafici. Il gioco è comunque sempre sull'iperbole, sia essa drammatica o comica.

Frank Miller, l'altro (e a nostro parere, maggiore) innovatore del comic book americano, non ha o non intende sfruttare una capacità grafica virtuosistica come quella di Sienkiewicz. Il suo segno è più omogeneo, per quanto ugualmente innovativo. L'accento, di nuovo al contrario che in Sienkiewicz, è posto sul ritmo, sia graficamente che narrativamente. Miller è infatti anche sceneggiatore di fumetti: scrive sceneggiature non solo per se stesso, ma per numerosi altri disegnatori, Sienkiewicz compreso.

La sua tavola è costruita per centri di interesse, e scansioni grafiche e narrative. Mentre Sienkiewicz costringe il lettore all'attenzione continua attraverso la continua rottura del ritmo, Miller lo cattura più sottilmente attraverso la modulazione incalzante, fatta di ripetizioni dello schema poi interrotte da uno schema leggermente diverso, che in alcuni casi si impone a sua volta, e in altri lascia di nuovo subito il passo allo schema precedente, con un'affabulazione ossessiva interrotta solo qua e là da immagini a tutta tavola, autentiche prese di fiato grafico-narrative.

Nel complesso la grafica di Miller si presenta come molto più razionalista di quella di Sienkiewicz. Fornisce al lettore un solito appiglio visivo nella tavola, rispetto a cui interpretare l'insieme, ora attraverso una o due immagini dominanti, ora con la regolarità della scansione delle vignette. Vogliamo vedere queste differenze tra i due autori come l'opposizione tra un narratore e un pittore? Potrebbe essere una chiave, a condizione di non trascurare il fatto che ogni autore di fumetti deve possedere entrambe queste caratteristiche.

Qualche intuizione interessante ci può comunque venire sviluppando un'opposizione come questa. Miller è decisamente più leggibile di Sienkiewicz, e Sienkiewicz è decisamente più guardabile di Miller. La grafica di quest'ultimo invita a procedere, ad andare oltre nella lettura: solo l'essenziale è presente nell'immagine, e al montaggio grafico (al modo in cui le immagini si relazionano l'un l'altra) è fornita la massima attenzione. Nell'altro autore ogni immagine sta sostanzialmente per sé, è ricca di particolari non essenziali, è un universo dinamico di linee o di colori, e contribuisce a costruire una pagina il cui dinamismo è fortemente diffuso, ma scorre poco,

e va letto lentamente, e più guardato che letto. La grafica di Miller evidenzia la struttura di relazione, quella di Sienkiewicz l'immagine.

In altri termini, si può dire che l'insieme di tratti presentati al lettore come più rilevanti faccia riferimento in Miller a una tradizione più grafica, e in Sienkiewicz a una tradizione più illustrativa. Miller gioca il fascino delle proprie tavole sul rapporto tra i singoli rettangoli di immagine, contando sulle loro relative dimensioni, posizioni e colori, e in questo senso - sempre prescindendo dalla rilevanza narrativa - gioca su una competenza che viene al lettore dalla grafica editoriale, dalla cartellonistica, oltre che dal fumetto. Cose queste che non sono assenti in Sienkiewicz, ma quello che vi domina è il virtuosismo espressivo della linea o del colore, o delle forme all'interno dell'immagine, elementi che giocano sulla competenza del lettore in pittura e illustrazione. Ricollegandoci al discorso precedente, la grafica grafica intende evidenziare la struttura di relazione, mentre la grafica illustrativa l'immagine.

Ma la struttura di relazione di un fumetto è la successione narrativa, cioè quello di cui il lettore è alla ricerca, quello che davvero prende, che trascina. Se volessimo generalizzare l'intuizione ci potremmo domandare: la grafica illustrativa è più difficile di quella grafica? Una risposta affermativa andrebbe d'accordo con l'impressione che si ha, che la pittura sia fatta apposta per essere guardata più a lungo della grafica, più osservata, più meditata, tanto più perché spesso la grafica sembra proprio fatta per non essere guardata, ma per far guardare ciò che essa mette in scena.

Le immagini di Sienkiewicz vanno osservate dunque e riflettute una per una, perché all'interno di ciascuna ci sono fette rilevanti di storia, informazioni essenziali. Miller ci fa vedere le immagini affinché ce ne dimentichiamo subito, affinché ciò che resta sia la storia che emerge dalla loro relazione.

Altri giovani autori seguono la lezione dell'uno o dell'altro.

### **Immagini**

1. Bill Sienkiewicz. *Elektra. Assassin*. N.6. Sceneggiatura: Frank Miller. Design del titolo e lettering: Jim Novak. Marvel Comics 1987. Copertina.

2. Frank Miller. *The Dark Knight*. N.3. Chine: Klaus Janson e F. Miller. Colore: Lynn Varley. Lettering: John Costanza. Dc Comics 1986.

3. Bill Sienkiewicz. *Elektra. Assassin*. N.1. Marvel Comics 1986.

4. Bill Sienkiewicz. *Elektra. Assassin*. N.7. Marvel Comics 1987.

5. Bill Sienkiewicz. *The Shadow. Shadows & Light*. N.4. Sceneggiatura: Andrew Helfer. Lettering: Bob Lappan. Colore: Richmond Lewis. DC Comics 1987. Pagina d'apertura interna.

6. Bill Sienkiewicz. *The Shadow. Shadows & Light*. N.6.

7. Frank Miller. *Ronin*. N.3. DC Comics 1983.

8. Frank Miller. *Ronin*. N.3. DC Comics 1983.

9. Frank Miller. *Ronin*. N.3. DC Comics 1983.

10. Frank Miller. *The Dark Knight*. N.3. Dc Comics 1986.

11. Kevin O'Neill. *Marshal Law*. N.3. Sceneggiatura: Pat Mills. Lettering: Phil Felix. Epic Comics 1987. Da Sienkiewicz, O'Neill prende la ricchezza delle singole immagini, senza possederne la forza e la varietà. Gioca sull'intensità del colore e dei contrasti cromatici per costruire tavole dall'impatto visivo difficile, nonostante la pulizia del segno. Riesce nonostante tutto a costruire positivamente un complesso che gioca sul grottesco e sull'iperbolico, un barocco geometrizzante che richiede una grande attenzione visiva al lettore.

12. Keith Giffen. *Dr. Fate*. N.3. Sceneggiatura: J.M. De Matteis. Chine: Dave Hunt. Lettering: Agustin Mas. Colore: Anthony Tollin. DC Comics 1987. Giffen è il protagonista di un singolare quasi-plagio nei confronti dell'argentino José Muñoz, del quale ha adottato il segno difficile (con un'imitazione così pedissequa da lasciare talvolta davvero perplessi) e caratteristiche di montaggio e inquadratura. Ma il segno di Muñoz è funzionale a storie personali e interiori, mentre Giffen lo ricicla qui alla magniloquente retorica dei supereroi, adattandolo al dinamismo e agli effetti reboanti. La difficoltà di lettura, che in Muñoz si caricava di profondità introspettiva psicologica, diventa in Giffen coinvolgimento nella lotta, primissimo piano, dettaglio. Quello che è interessante in questo autore è come riesca ad ottenere un accentuato dinamismo con una grafica di così lenta lettura. E' vicino in questo a certi effetti di Sienkiewicz.

13. Kyle Baker. *The Shadow. Seven Deadly Finns*. N.8. Sceneggiatura: Andrew Helfer. Lettering: Bob Lappan. Colore: Tom Ziuko. DC Comics 1988. Baker prende il segno di Sienkiewicz, e lo tempera attraverso un'ironia leggera e diffusa, che abbassa continuamente il tono dei momenti drammatici e spettacolari. In questo modo la sua narrazione riacquista il ritmo che in Sienkiewicz, O'Neill e Giffen viene continuamente spezzato dall'esuberanza grafica, ma senza perdere l'incisività del segno del primo. Quello che Baker abbandona è proprio la spettacolarità che caratterizza tutti gli altri, compresa la spettacolarità grafica alla Frank Miller: gioca su vignette di dimensioni pressoché costanti attraverso uno humor da linea sottile, quasi da strip comica.

14. Kyle Baker. *The Shadow. Seven Deadly Finns*. N.12. DC Comics 1988.

15. David Mazzucchelli. *Batman Year One*. N.3. Sceneggiatura: Frank Miller. Lettering: Todd Klein. Colore: Richmond Lewis. DC Comics 1987. Mazzucchelli parte da Miller rispetto al privilegio della narrazione sull'immagine singola, ma continua a mantenersi su una linea più tradizionale quanto a montaggio grafico. Non è solo la costruzione grafica, tuttavia, ma il suo stesso tratto ad essere antispettacolare. Il suo segno grosso, continuo, crea zone piatte di immagine, con un effetto implicitamente antidinamico, al contrario di quello che accade col segno nervoso di Miller. Quanto gli altri autori giocano al rialzo, Mazzucchelli gioca invece al ribasso, alla resa narrativa con la grande povertà dei mezzi. L'effetto è l'umanizzazione, la de-retorizzazione del personaggio e della storia già ben conosciuti dai lettori.

16. David Mazzucchelli. *Batman Year One*. N.4. DC Comics 1987.