

PLAY IT AGAIN Miller



Ho tra le mani una delle ultime creazioni milleriane, nella sua versione inglese, che suppongo sia la medesima uscita negli States.

In una veste lussuosa, con una sovracopertina di un bianco niveo, in un formato tipico delle "grafich novel" d'oltreoceano, Miller presenta le ultime (?) e tante volte rimandate avventure della sua eroina più celebre: Elektra.

Detto come inciso che questa veste editoriale rende giustizia a quanti, come me, ritengono un libro - un opera grafica quindi "a fortiori" - degno della nostra attenzione in quanto oggetto ben fatto, prescindendo dal suo contenuto, vorrei mettermi sull'avviso; non vi starò a rifare per l'ennesima volta la genesi di questa storia, né voglio discuterne l'esatta collocazione all'interno della "continuity" deviliana.

Lo confesso: "Elektra lives again" è solo una scusa, per quanto sia una buona scusa. Facente parte di un filone - il fumetto dei supereroi - a cui, volenti o nolenti, si deve l'attuale rinascita del genere in Italia, espressione del talento di un artista unanimemente considerato tra i maggiori di oggi, E.L.A. mi serve per una mia piccola idea: fare una critica del fumetto.

Nelle mie intenzioni questo significa principalmente una cosa: considerare il fumetto - leggi E.L.A. - per quello che esso è: un mezzo di comunicazione.

Banalmente, se si ritiene di dire qualche cosa, si usa un linguaggio, il linguaggio che più si ritiene opportuno per i propri scopi. Vorrei quindi vedere che tipo di linguaggio (o di linguaggi) un maestro dei "comics" usa e, dove possibile, capire perchè lo fa.

Il fumetto ha a sua disposizione l'uso combinato di due armi: l'immagine e la parola. Non ritengo sia cosa da poco. Solo l'uso ben bilanciato delle due crea una buona storia a fumetti; tanto per capirci, lì dove l'immagine commenta un testo scritto, una storia, abbiamo una illustrazione, non un fumetto (vedi a proposito alcuni lavori di Sergio Toppi o il recente, bellissimo, Pinocchio di

Lorenzo Mattotti). In un fumetto, l'immagine è la storia. In questo senso E.L.A. è a pieno titolo un fumetto. Un fumetto di casa Marvel; il che vuol dire innanzitutto Supereroe; basta ora prendere un qualsiasi albo Corno degli F.Q. o dell'Arrampicamuri per rendersi conto di quanto questo filone dei "comics" sia debitore al teatro - cosa che argutamente spiega Barbieri nel suo libro "I linguaggi del fumetto". La tendenza ai fitti dialoghi, al soliloquio virtuosistico, alla "recita" anche in punto di morte, balza evidente agli occhi. Il "balloon" invade lo spazio, che dovrebbe essere solo teatro di storie iperattive, straboccanti di azione; aggiungendo tanto testo gli autori americani degli anni '60 - '70 aumentano l'ineluttabilità degli eventi descritti, quasi a fornire una più forte giustificazione di tanto agire. I famosi "problemi personali" fanno il resto. E Miller? Miller smitizza il Supereroe, agisce sul personaggio Devil ricalandocelo in terra, e di conseguenza, come in E.L.A., tende a limitare i dialoghi allo stretto necessario. Nella scena della confessione Matt Murdock parla, ma solo perchè il prete non è un telepate. Altrove il dialogo procede con il fare milleriano che ho battezzato "del dentista": frasi quasi



sempre brevi, emesse quasi per forza, spesso solo rantoli, tesi il più delle volte più a sottolineare delle sensazioni interne, ad esternare dei pensieri, che dovuti ad un reale scambio di idee. Gran parte del testo della storia è infatti didascalica, non "balloon", e una didascalica tende a parlare *sulla* storia piuttosto che a farvi parte, a *essere nella* storia.

In questo modo Miller ottiene il non secondario effetto di togliere alla parola una sua caratteristica fondamentale nell'ambito di una storia a fumetti: quella di generare lentezza. Chi legge Miller non impiega molto tempo ed attenzione ad assimilare la parte scritta: può quindi concentrarsi a dovere sull'immagine o sulla composizione grafica della tavola, cose in cui l'americano eccelle.

Detto del debito nei confronti del teatro, ecco apparire un altro padre putativo del fumetto in Miller: il cinema. La cosa, lo so, è risaputa e scontata. Tant'è: nella sua produzione tanta parte si deve all'uso di tecniche squisitamente cinematografiche, che il sottolinearlo non guasta. Una cosa penso di poter dire con ragionevole certezza: Miller e le sue storie hanno tanto successo perchè siamo nel 1992 e la maggior parte dei lettori di comics conosce le tecniche proprie del cinema: siamo in certo qual senso già preparati a molte delle diavolerie milleriane.

Una delle caratteristiche peculiari è l'uso di una tecnica che cerca di riprodurre, specie nei momenti topici della sceneggiatura, l'effetto del "rallenty" del cinema. Per chi ne voglia una conferma dei buoni esempi si trovano sia in "Born Again" che in "The Dark Knight Returns"; lo scopo di tutto questo è catturare l'attenzione del lettore con la lentezza, ottenuta non attraverso l'uso delle parole, ma con la ripetizione di alcune immagini, con quelle cioè che si chiamano sequenze. Questo modo di procedere ha un altro effetto notevolissimo: tende a far dilatare il tempo di lettura, cercando così di rendere conto di una durata psicologica, un tempo interno, ben diverso dall'effettivo tempo trascorso nello svolgersi dell'azione stessa; Miller ottiene