

Nuvole Vere

Elektra e il garage

Il mese di dicembre non è stato avaro di novità fumettistica rilevanti; almeno tre, in Italia, quelle da sottolineare con l'evidenziatore. Di una, la pubblicazione in volume di tutte le storie di «Sam Pezzo» di Vittorio Giardino, ho già parlato lo scorso numero. Alle altre due tocca l'onore della ribalta di questo.

Ma quali sono queste due novità così attese e preziose? Una è senza dubbio la riedizione in volume, e per la prima volta a colori, del mitico «Il garage ermetico» di Jerry Cornelius (Alessandro Distribuzioni, lire 29.500), uno dei lavori più chiacchierati di Jean Moebius, Giraud, l'altra è la traduzione, su «Corto Maltese», del primo capitolo del lungo romanzo di Frank Miller e Bill Sienkiewicz, «Elektra. Assassin».

Opere, il Garage e Elektra, diversissime e solo forzatamente paragonabili, ma che esprimono molto bene il contrastante spirito dei fumetti degli anni Settanta e degli anni Ottanta.

Molto si è detto di Moebius. Forse addirittura troppo. Una rilettura del «Garage» è quindi opportuna per verificare la tenuta a distanza di tempo di un racconto così anomalo che al suo apparire fu salutato come una sorta di manifesto del «nuovo» fumetto d'autore.

«Mi imposi la sfida di rimandare sistematicamente al mese successivo la soluzione dei problemi sollevati da ogni nuovo capitolo», scrive lo stesso Moebius nella prefazione all'edizione italiana. «Quella permanente insicurezza finiva poi col generare un desiderio di coerenza, allora tentavo di ricreare una continuità a partire dagli elementi esistenti. Riuscivi era piacevolissimo, proprio un'assoluta delizia, se non che, poi, ricadevo di nuovo tutto per ricadere ancora nell'incertezza ed essere poi inevitabilmente richiamato all'ordine da quello stesso desiderio di coerenza». Lette oggi, col senso di poi, le parole di Moebius, più che un manifesto di tendenza, sembrano una sorta di richiesta di perdono. «Scusatemi se mi sono divertito troppo», pare dica l'autore, «e scusatemi anche se, per divertirmi ancora di più, ho preteso che la gente credesse all'importanza di quanto stavo facendo». Il fumetto che attraverso uno scossone alla forma del racconto intendeva ribaltare il concetto stesso di narrativa disegnata, le storie che invece di avere un inizio, una fine e qualcosa di mezzo potevano (secondo un ormai storico editoriale che lo stesso Moebius pubblicò su «Metal Hurlant») assomigliare a un cliente o alle ali di una farfalla.

che resta ormai della «rivoluzione umanoidale»? Poco, forse niente. Letto oggi, il «Garage» appare vuoto e presuntuoso come lo era dieci anni fa (senza che nessuno avesse il coraggio di dirlo), scollagato e zoppicante come durante la sua prima pubblicazione a puntate. Un capolavoro dell'assurdo, dunque? Troppo facile e troppo comodo... La verità è che il «Garage», come quasi tutta la produzione del disegnatore francese è di qualità ben inferiore alla fama che seppe guadagnarsi e che continua a circondarlo.

Ogni disciplina artistica pullula di autori sopravvalutati dalla critica e dal pubblico: nel fumetto Moebius fa senz'altro parte del gruppo. Maestro nel mostrare compiutamente l'estensione del potere del disegno (tanto che alcuni suoi allievi, Bilal e Pazienza in testa, hanno saputo coglierne fino in fondo l'enorme potenzialità licenziando una serie impressionante di opere di riferimento), Moebius si è sempre dimostrato pessimo allievo di se stesso, non arrivando mai ad applicare concretamente la propria lezione. In altre parole, Moebius rimane ancora (e lo confermano la mediocrità delle sue ultime produzioni, «I Giardini di Edena» e il «Silver Surfer» scarabocchiato sulla poco convincente sceneggiatura del reditivo Stan Lee) un grande autore incapace di produrre buone opere, personalmente gliene riconosco due, un breve racconto in bianco e nero, «Cauchemar Blanc» (che, per il solo fatto che sia rimasto un episodio isolato, mi fa rimpiangere il grande disegnatore politico che l'autore di «Giraud» avrebbe potuto diventare) e una storia di fantascienza realizzata insieme a Dan O'Bannon, quel «The Long Tomorrow» che ha influenzato tutto l'immaginario della fantascienza a fumetti venuta dopo e che lo stesso Moebius ha ripreso con esiti davvero non esaltanti nella saga di John Difool. Due racconti per una ventina di tavole in tutto: poco per un autore della reputazione del nostro, ma senz'altro non molto di più, non certo quell'opera capace di parlare al cuore, all'intelligenza e agli occhi che è «Elektra. Assassin».

Capolavoro, al pari di quasi tutto ciò in cui mettono lo zampino i suoi autori, del nuovo romanticismo propugnato da un ecce-

lente numero di cartoonists americani, «Assassin» è un capitolo della saga di Elektra, il personaggio più amato da Frank Miller, che ne ha altre volte raccontato la sconvolgente vita di occidentale indiana che ritrova nella pratica delle arti marziali le ragioni di un'esistenza magicamente diversa. Ma «Assassin» è soprattutto il trionfo di un nuovo modo di intendere il fumetto, un fumetto nel quale le parole e i disegni non assumono soltanto un valore relativo (quello di raccontare la storia) ma ne ricercano e ne ottengono anche uno assoluto, indipendente dalla funzione d'uso. In altre parole, il testo di Miller, così ben calibrato, lirico e sofferto, non si limita a descrivere, quanto piuttosto a suggerire ed evocare. Leggerlo senza che ci siano a fianco i disegni significa lasciarsi trasportare in un'altra dimensione, senza capire nulla di quanto sta succedendo. E i disegni di Bill Sienkiewicz sono altrettanti quadri realizzati con strumenti compositi e stili diversi: guardarli senza il conforto delle parole è perdersi in meandri allucinati nei quali confluiscono esperienze e visioni troppo lontane fra loro perché vi si possa rintracciare anche una dinamica di racconto. Ma se leggiamo «Assassin» entrando contemporaneamente in sintonia con le parole e con le immagini, ecco che tutto quanto appariva scollagato e distante si avvicina e si avvolge dando vita anche al racconto di quanto è oggetto della narrazione. Un racconto, va detto, che, a differenza dei capolavori del «Garage», finisce con ritrovare quella compostezza, quel respiro, quello spirito di romanzo e quella colta complessità che invano cercheremo in tutta l'opera di Moebius.

È un po' lo stesso discorso che faccio qualche mese fa a proposito di Lorenzo Mattotti, ed è questo il grande passo avanti che autori come Frank Miller e Bill Sienkiewicz fanno compiere all'intero fumetto contemporaneo: affrancarsi dalle forme senza rimanere schiavi del formalismo, insidiare l'avanguardia senza praticarla, rinnovare senza rinnegare. Proprio il contrario di quanto si credeva necessario fare dieci anni fa. Un bel progresso, non c'è che dire.

Luigi Bernardi

