

degli "attimi" molto lunghi, molto "pesanti". Quando poi, come in E.L.A. nella scena del bagno dell'avvocato Murdock, unisce una buona dose di testo con un numero elevato di vignette, si ha quasi una sensazione di fatica fisica nella lettura. Come fa ancora notare Barbieri, quello che differenzierà sempre fumetto e cinema, sotto questo aspetto, è la mancanza nel secondo degli stacchi. Stacchi che sono l'essenza stessa del fumetto, e che possono a loro volta essere sfruttati per costruire una cosa che somigli molto al montaggio cinematografico. A questo punto il discorso va a cadere su quello che, personalmente, ritengo uno dei maggiori pregi milleriani: la grafica, intesa come costruzione ed equilibrio della pagina. Una storia mediocre, dotata di buona grafica, può costituire un buon prodotto; l'inverso è sicuramente falso.

Miller fa tesoro delle conquiste di perlomeno 50 anni di fumetti, arrivando ad una strutturazione della pagina tanto libera quanto funzionale. Intendo dire con questo varie cose:

1) Miller, figlio tutto sommato della spettacolarità di un certo "comics" americano, fa spesso a meno di una pagina tradizionalmente impostata in strisce a loro volta suddivise in un certo numero, più o meno fisso, di vignette; penso a lavori tipo il "Tarzan" di Hogart, "Flash Gordon" di Raymond, ma anche a fumetti più recenti quali alcuni della scuola franco-belga come "Tintin" di Hergè o "Blake e Mortimer" di Jacobs: qui tutto è funzionale, la storia l'elemento che conta, proprio in quanto racconto, narrazione. La spettacolarità di tante scene milleriane viene evitata, quasi che possa distogliere l'attenzione del lettore da ciò che è ritenuto veramente importante.

2) anche quando la tavola è impostata con la più completa libertà, essa conserva sempre un certo qual ordine, un ordinato "disordine": aspetto che, in E.L.A., è evidente nelle tavole che mi piace chiamare "a fondale", dove il luogo principale dell'azione viene presentato a tutta pagina e sopra questo sfondo vengono giustapposte delle vignette, il più delle volte rettangolari, intese a caratterizzare alcuni aspetti salienti che sopra questo sfondo "scorrono". Veramente in questa sua fatica Miller sciorina una serie ineguagliabile di soluzioni: tavole quasi classiche, divise in due grandi vignette (paradossalmente nelle sequenze di lotta più cruente; ma qui la lotta somiglia ad un sogno...Elektra è viva o morta?), tavole con vignette "scontornate", che si compenetrano l'una nelle altre a rafforzare l'impressione di continuità spaziale, tavole formate da una sola vignetta dove Miller fa esplodere le proprie capacità di disegnatore (la morte di Elektra, Matt Murdock all'obitorio, con un uso geniale del "nero", ancora la scena della telefonata a Karen nel bel mezzo della notte, dove lo sfondo alla Mondrian crea una sensazione di divisione della tavola del tutto assente). Ne abbiamo per tutti i gusti, ed è roba per palati fini...

Anche il "contenuto" della singola vignetta talvolta è geniale: valga per tutte l'immagine in cui Matt scende una scalinata senza fine,

perdendosi in una fuga senza fine di sapore escheriano. L'idea non è certo nuova (vedi le opere di De Luca) ma i risultati sono notevolissimi...

Ecco, spero di avere fornito una breve disamina, una parziale lettura di un fumetto, o meglio, di un grande fumetto. Questo non è altro, in ultima analisi, che linguaggio, analizzabile attraverso le sue categorie "specifiche" ed i rapporti con altri tipi di linguaggio.

Due brevi note finali. Far colorare le tavole alla moglie, a mio avviso, si addice pienamente all'opera milleriana, non facendoci rimpiangere Janson. Una pecca del Miller di E.L.A. è, se si

vuole, la storia. D'accordo, un episodio non crea necessariamente uno stato di fatto, ma non vorrei che anche l'autore americano si orientasse verso trame sempre più labili, tenui, nel nome di un "effettismo" fine a se stesso. No, la storia è importante, soprattutto per me che tanto amo certo fumetto europeo: senza scomodare Bilal, Pratt e simili, penso ad Alan Moore che ha creato un vero e proprio romanzo a fumetti, dove l'immagine supporta ma quasi mai opprime: penso a quel capolavoro che è "V for Vendetta".

A presto.

Luca Calisi

