

L'importanza di essere sfigato

"The Death-Ray" di Daniel Clowes e l'impossibile riscatto del loser

Datemi uno sfigato e solleverò il mondo. O almeno vi racconterò una storia.

Certo, il discorso è più complesso.

Che Dan Clowes - nato a Chicago, abitante a Oakland - sia l'autore di molti dei racconti fondamentali del fumetto americano moderno è un fatto, così come l'amore che giornalisti e critici provano per la sua opera. Niente di cui stupirsi: il linguaggio delle opere di Clowes è terribilmente consapevole ed esperto, sintesi creativa di (più di) un secolo di storia del medium, fitto di citazioni e giochi. Cibo per superlettori, che ringraziando ricompensano con fiumi d'inchiostro e bit, analisi approfondite (a volte) degne di Harry Nyborg, il prototipo non esattamente lusinghiero di critico apparso per la prima volta fra le pagine di *Ice Haven* nel 2005. Ma a ben guardare dietro le complicate strutture, che di certo meritano tutta quell'attenzione, si nascondono spesso trame semplici, ennesima dimostrazione che il *come* conta più del *cosa*, quando si racconta (ecco una verità banale che fa bene ripetere, di tanto in tanto). Prendete *The Death-Ray*.

Arriva in Italia come volume cartonato da esporre sugli scaffali della sezione *graphic novel* (e poco importa che quella stessa definizione Clowes l'abbia bollata come "tremenda"). Si tratta in realtà di una ristampa: dell'ultimo albo della serie *Eightball*, uscì-

to originariamente negli Stati Uniti nel 2004. A scanso di equivoci, è il caso di sottolineare come il formato-libro sia perfettamente plausibile, oltre che di maggiore appeal sul mercato editoriale in questo momento storico.

La storia di *The Death-Ray* è, dicevamo, piuttosto semplice: Andy, adolescente sfigato, scopre che fumare sigarette lo fa diventare ultrapotente. Fine, più o meno. La parola chiave è sfigato. Anzi di più: è il tema ricorrente nell'intera opera di Clowes, che ha messo insieme un originale pantheon di antieroi meschini, perdenti e alienati, contigui e tuttavia assai diversi tanto dal classico *loser* con fascino maledetto - nella letteratura americana l'abbiamo visto in centinaia di varianti, da Bukowski in giù - quanto dal piccolo uomo della tradizione dell'umorismo ebraico, lo *shlemiel* respinto dal mondo che Woody Allen, più di ogni altro, ha rappresentato in tempi moderni. Gli sfigati di Clowes sono differenti. Accomunati, con diverse sfumature, da un peccato originale: reagiscono all'emarginazione sociale autoconvincendosi di essere migliori degli altri, fingendo di snobbare quell'inclusione che in realtà bramano. Inadeguati, tanto che la loro stessa incapacità li costringe a vivere vite molto simili a quelle degli uomini-massa che disprezzano.

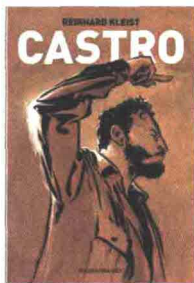
Il protagonista di *The Death-Ray* è perfettamente aderente a questa descrizione. Rispetto ad altri personaggi clowesiani con le

REINHARD KLEIST

CASTRO

Trad. di Anna Zuliani
BLACK VELVET, BOLOGNA
PAGG. 288, € 19,00

L'editrice Black Velvet sta portando in Italia da qualche tempo una piccola pattuglia di autori tedeschi: Arne Bellerstorf, Isabel Kreitz, Thomas Ott (che a dir la verità è svizzero tedesco) e Reinhard Kleist. È un bene: con l'eccezione di Ralf König, di fumetto dalla Germania ne è sempre arrivato poco. Però l'ultima onda ha rotto gli argini, e proprio Kleist è stato



testa di ponte dell'invasione con la sua biografia di Johnny Cash. Dal man in black al líder máximo il salto non è breve, eppure l'autore originario di Colonia, berlinese d'adozione, non sbaglia: racconta la

storia di quella rivoluzione degli anni Cinquanta e i suoi protagonisti - i fratelli Castro e il comandante Ernesto Guevara - senza scendere in toni eccessivamente didattici o nell'agiografia. Le illustrazioni sono potenti, direttamente ispirate a fotografie e racconti d'epoca, a materiale di propaganda del regime, all'esperienza diretta del viaggio a Cuba che nel 2008 aveva portato già alla produzione di un notevole *carnet de voyage* intitolato semplicemente *Habana*. Castro non sarà un libro rivoluzionario (ehm) dal punto di

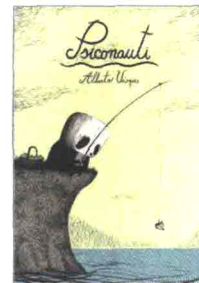
vista dello stile e del linguaggio; però riesce ad emozionare, e questo basta.

ALBERTO VÁZQUEZ

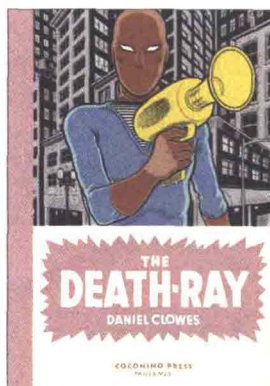
PSICONAUTI

LOGOS, MODENA
PP. 122, € 12,00

Nero, teschi, maschere bondage e animaletti kawaii. Amore dolce, niente sesso e un po' di morte. A prima vista sembra un libro per ragazzini gothic (oggi fuori tempo massimo, che ormai neanche il Tg1 manda più telecamere e volenterose gior-



naliste in Piazza del Popolo, alla ricerca di piercing e ciuffi stirati). In realtà si tratta di un godibile divertimento e di una riflessione estetica, solo mascherata da discorso sull'esistenza. Alberto Vázquez mette in scena un pic-



Daniel Clowes
The Death-Ray
 Trad. Elena Fattoreto
 Cocconino Press-Fandango,
 Bologna-Roma
 pp. 42, € 22,00

stesse caratteristiche, però, Andy ha una macroscopica occasione di riscatto, che passa attraverso lo scarto fantastico della narrazione: dotato di superforza, fornito dell'arma definitiva (esatto: quella del titolo), può letteralmente cancellare qualsiasi cosa – o persona – gli ricordi la sua inadeguatezza. Eppure ancora potrebbe, sfigato com'è, non avere il coraggio di giocare le carte che il destino gli ha recapitato. Sarà il suo migliore amico a spingerlo oltre il limite, in una dinamica di coppia à la Bonnie e Clyde che Clowes ha già raccontato diverse volte (il giornalista canadese Jeet Heer si è preso la briga di elencarle, ritrovando uno schema simile fra le pagine di altri racconti: *Ice Haven*, *Ghost World*, *Wilson*). Più che con il *Gangster Story* girato da Arthur Penn, però, *The Death-Ray* sembra avere molto in comune con un romanzo di Jonathan Lethem a sua volta zeppo di riferimenti alla storia del fumetto: *La fortezza della solitudine*, dato alle stampe nel 2003. Anche Lethem mette in scena un'amicizia mai paritaria; anche Lethem offre ai suoi personaggi una potente arma – un

anello – capace di trasformarli in supereroi, di elevarli sopra il mondo. Clowes e Lethem, del resto, sono due fra i nomi più hip della narrativa americana dei Duemila: proprio a metà del decennio passato si sono incontrati a New York, dando vita a un eccezionale dialogo finito poi nell'antologia *Best american comics criticism* (Fantagraphics, 2010) con un titolo che in italiano suona tipo "Mi sentivo molto vicino alla tua alienazione". Hmm, roba da sfigati, in effetti.

Ma torniamo a Clowes e al suo perdede-del-giorno. Come finisce? Senza svelare troppo (e comunque, mica è un giallo) il riscatto di Andy non prenderà mai forma concreta, a dispetto dei poteri e delle armi fantastiche: il protagonista è destinato a rimanere prigioniero della frustrazione, a invecchiare solo e depresso. Un triste destino che stride fragorosamente con il gioco presentato nell'ultima tavola del racconto (Clowes chiede al lettore di scegliere il finale come in un vecchio Librogame), con le citazioni supereiroiche (L'uomo ragno!), con tutto l'aspetto del prodotto a iniziare dallo stesso design del libro. Da questo ambiguo dialogo tra forma e contenuti nasce gran parte della forza emotiva dell'opera di Clowes. "Dimostra ciò che il fumetto può fare e la letteratura no" è la chiosa in quarta di copertina, che cita una vecchia recensione del domenicale inglese *The Observer*. Per una volta, è difficile non essere d'accordo. ■

colo dramma precisamente scandito, costruito intorno all'alienazione adolescenziale, alla crescita, all'ansia sociale. Più che raccontare, l'autore galiziano sembra avere l'obiettivo di creare un'atmosfera di tristezza e frustrazione: viene spontaneo chiedersi perché personaggi tanto carini siano destinati a indicibili sofferenze, invece di spiegare le ali e volare verso la felicità. La risposta più semplice rimane: non è colpa loro, li disegnano così. La storia è strumento, il fine è lo stile. Per fortuna Vázquez ne ha da vendere.

AMAZONIA: LIBRI NON (ANCORA) IN ITALIANO

JOOST SWARTE IS THAT ALL THERE IS?

FANTAGRAPHICS BOOKS. SEATTLE - PP. 144, \$ 35,00

Prima di tutto, due lunghe citazioni dell'introduzione di Chris Ware.

1) "La precisa democrazia visiva di Swarte mi ha portato, quando ero un giovane disegnatore, a riflettere sul significato della chiarezza e della leggibilità, contrapposto a quello del caos espressionista; hanno vinto le prime".

2) "Nel 1971, il movimento underground stava esplodendo in tutto il mondo (...) Robert Crumb e dozzine di altri autori avevano creato un nuovo tipo di fumetti partendo da ciò che avevano letto da ragazzi su *Mad Magazine*, negli albi EC e in quelli Disney (...) Ma se gli autori dell'underground americano usavano il fumetto come mezzo per esprimere ciò che avevano dentro, Swarte, come Hergé vedeva il mondo dall'esterno".

Proprio nel 1971 Swarte iniziava a pubblicare la sua rivista *Modern Papier*, recuperando e rilanciando la linea chiara. Si dice che fu proprio lui a coniare questa definizione, per indicare lo stile di Hergé, di Edgar P. Jacobs e dei molti venuti dopo. Intendiamoci, però: anche quel ragazzo olandese voleva uccidere i padri della sua tradizione (leggere per credere il racconto del 1979 *The adventures of Hergé*), solo che il suo metodo era assai più raffinato. Il segno dei maestri della scuola franco-belga, opportunamente campionato, diventava nelle mani del giovane Joost strumento per la costruzione di racconti popolati di personaggi allucinati e stridente umorismo nonsense, sesso e violenza. Cinquanta storie in meno di centocinquanta pagine, libro smilzo – con titolo ironico – ma tempo di lettura ben più lungo di quello che ci si potrebbe aspettare, a causa del fascino esercitato da ogni vignetta: lo sguardo inevitabilmente si ferma, a godersi architetture perfette, giochi metalinguistici più o meno nascosti, personaggi dall'enorme forza iconica.

Swarte adesso fa l'architetto: i suoi fumetti sono, in effetti, *tutti qui*. Poche tavole che, con il senno di poi, appaiono davvero importanti.

