

Le “architetture possibili” di Will Eisner. Cronotopi urbani da Central City a *Dropsie Avenue*

Nicola Paladin

Nelle prime righe dell'introduzione alla prima edizione di *Dropsie Avenue* (1995), Will Eisner propone una riflessione in merito al delicato rapporto che intercorre tra un quartiere e i suoi abitanti: «Neighborhoods have life spans. They begin, evolve, mature and die. But while this evolution is displayed by the decline of its buildings, it seems to me that the lives of the inhabitants are the internal force which generates the decay. People, not buildings, are the heart of the matter» (Eisner 1995: 1). Queste parole alludono alla trilogia di *A Contract with God*, della quale *Dropsie Avenue* costituisce l'ultimo capitolo, tuttavia anche altre opere di Eisner, come ad esempio *The Building* (1987), lascerebbero intendere che si tratti di un discorso che funziona da paradigma per la maggior parte della sua produzione ambientata in un contesto urbano. Eppure, il ruolo dello spazio rappresentato è un aspetto talmente preponderante da far retrocedere il ruolo degli abitanti a una funzione secondaria: si pensi a un testo come *New York, The Big City* (1986), al suo interno suddiviso in sezioni i cui titoli, per la maggior parte, indicano elementi architettonici e urbani, come «The Treasure of Avenue 'C'» (Eisner 2000: 7), «Windows» (ibid. 85), «Walls» (ibid. 105), o «The Block» (Ibid. 123). Che Eisner sia fortemente concentrato sul “capitale” umano che raffigura e analizza è fuori discussione. Che ciò squalifichi la rappresentazione dello spazio, relegandolo a elemento di contorno – in

poche parole, qualcosa di lontano da "the heart of the matter" – è tuttavia una supposizione costruita su fondamenta fragili, e su cui Eisner stesso talvolta pare indugiare con ambiguità. Nel 1978, in un'intervista rilasciata a Cat Yronvode, Eisner discute del proprio rapporto con lo spazio e della sua rappresentazione testuale, sostenendo che:

The city is what I know. My drawings are affected by my life in the city. My lighting is a result of living in a city where lights always came from single sources, from above or from below. My perspective was learned looking out the window of a five-story tenement building. Everything you see in the city as a little boy is in sharp perspective, going up or down (Inge 2011: 68).

In altri termini, Eisner suggerisce che la propria esperienza quotidiana dello spazio urbano sia responsabile e fonte d'ispirazione non solo dell'allestimento dello scenario nelle sue opere ma dello sviluppo delle narrazioni.

L'obiettivo di questo contributo è chiarire l'apparente inconciliabilità che emerge dall'accostamento tra questi due antitetici punti di vista espressi da Eisner. In particolare s'intende smentire la superiorità dell'elemento umano su quello architettonico, formulando invece un binomio che attesti l'intreccio tra queste due componenti sul medesimo piano e azzardando anzi un riposizionamento centripeto dello spazio urbano verso «the heart of the matter».

In questo senso, analizzare e riqualificare la funzione dello spazio rappresentato nell'opera di Eisner richiede di soffermarsi sull'imprescindibile contrappunto con l'elemento temporale. Seguendo l'ormai classica nozione di cronotopo proposta da Michail Bachtin, risulta infatti impossibile scomporre «l'interconnessione sostanziale dei rapporti temporali e spaziali dei quali la letteratura [e il fumetto] si [sono] impadronit[i] artisticamente» (Bachtin 2001: 231). Riprendendo la definizione bachtiniana di spazio all'interno del cronotopo e la sua applicazione agli universi narrativi, si proporrà un'analisi dei due spazi più importanti e articolati nell'opera di Will Eisner: Central City,

la città di *The Spirit* (nonché una tra le prime trasposizioni finzionali a fumetti di New York), e la raffigurazione di Dropsie Avenue come rappresentazione del Bronx.

Central City costituisce un universo urbano a prima vista elementare, specie in confronto ad altre successive rappresentazioni finzionali a fumetti di New York (tra le più famose Gotham City e Metropolis dell'universo DC Comics); tuttavia, nella sua apparente linearità, essa nasconde una struttura articolata e soprattutto una varietà proteiforme di ambienti e scenari individuabile già dal nome. Generico, neutrale e alquanto comune: si contano almeno dodici diverse Central City negli Stati Uniti, una caratteristica che a livello narrativo sembra anticipare la Springfield di Matt Goening, e varie serie nel corso della storia del fumetto supereroico americano e non solo¹ sono ambientate in una rispettiva Central City (in ordine cronologico la prima appare in *The Flash*, della DC Comics, seguita dalle versioni di *The Spirit* e ancora di *Mister Fantastic*, prodotto invece della Marvel Comics), questo nome non è tuttavia rintracciabile su alcuna carta geografica, perché inesistente al di fuori del proprio universo narrativo.

Tale elemento distintivo produce due implicazioni fondamentali. La prima è *reader-oriented*: durante gli anni quaranta e cinquanta, la bassa età media dei lettori di *The Spirit* rendeva fantasia e coinvolgimento due dei fondamentali vettori del mercato dell'epoca, da tenere quindi in considerazione nell'orientare il prodotto. Ambientare *The Spirit* a New York significava automaticamente indebolire il grado di coinvolgimento dei lettori residenti in qualunque altra città d'America. Invece, la scelta di associare la saga a una città che virtualmente può essere qualunque città del paese aumenta esponenzialmente il grado di coinvolgimento e ne amplia di conseguenza il bacino di lettura. La seconda implicazione riguarda invece l'autore. Come anticipato, è piuttosto evidente il rapporto

¹ In questo senso, il nome Central City è un nome il cui utilizzo ha raggiunto il livello transnazionale, venendo impiegato nel fortunato *Fullmetal Alchemist* di Hiromu Arakawa.

gemellare – quasi isotopico² – che relaziona Central City a New York: molteplici caratteristiche della città di *The Spirit*, come la verticalità dei grattacieli, o i cunicoli delle fognature, in parte derivano da e in parte alimentano un immaginario collettivo che scaturisce dalla (e che allo stesso tempo confluisce nella) città di New York; e d'altronde, il ruolo della città non può essere che di protagonista, trattandosi dell'ambiente in cui Eisner nasce, cresce, lavora, e che – per sua stessa ammissione – interessa la sua produzione fumettistica («My drawings are affected by my life in the city»).

Tuttavia, a livello concreto è impossibile rintracciare elementi strutturali o spaziali che dimostrino che Central City sia New York: infatti Eisner elimina dal suo scenario narrativo ogni possibile coordinata spaziale – soprattutto i nomi di strade o i punti di riferimento riconoscibili tipici di Central City –, che permetta di sovrapporre le due città. L'effetto prodotto da questa scelta è di impedire al lettore di mappare lo spazio urbano e localizzare quindi consapevolmente *The Spirit* in esso; l'unica eccezione riguarda il cimitero di Wildwood, nascondiglio segreto e dimora del protagonista: viene spesso rappresentato e nominato, ma l'autore non fornisce alcun tipo di indicazione su come raggiungerlo.

A prima vista Central City si presenta semplicemente come lo scenario urbano in cui le avventure di *The Spirit* sono messe in scena. Tuttavia l'ambientazione fumosa, la mancanza di indizi che permettano di misurare la città e l'inefficacia di qualsiasi ipotetica cartografia dello spazio urbano, sembrano renderla un fondale più che un elemento portante della narrazione. Ma l'apparente assenza di struttura costituisce probabilmente uno degli aspetti più importanti che regolano il rapporto tra spazialità e temporalità nella città. Infatti,

² Nel cercare di spiegare il rapporto tra spazio reale e immaginario nell'opera di Will Eisner si fa riferimento alla definizione chimica di isotopi: per isotopi si intendono atomi di uno stesso elemento chimico variante però nel numero di massa. Essi coincidono nel numero atomico che definisce la loro natura, ma variano nella massa atomica.

tale scenario indistinto e privo di limiti si configura non come un grande spazio vuoto, ma piuttosto come uno spazio infinitamente espansibile in modo elastico e riempibile coerentemente con la specifica ambientazione urbana di ogni storia, attraverso l'inserimento di differenti livelli strutturali funzionali agli intrecci narrativi delle avventure di *The Spirit*. La libertà spaziale che deriva da questo tipo di ambientazione non influenza solo la libertà di movimento dei personaggi ma anche la temporalità ciclica delle loro avventure, una dimensione la cui messa in scena potrebbe essere messa a repentaglio da una spazialità finita e rigidamente determinata.

In effetti, le avventure di *The Spirit* che Eisner struttura mostrano elementi ciclici, non solo in termini di spazio e tempo, ma anche a livello di definizione dei personaggi: lo stesso vigilante non mostra mai un'evoluzione biografico-caratteriale significativa, resta invece costantemente il medesimo personaggio in ogni momento delle avventure che vive (l'unica eccezione degna di essere definita tale emerge nelle storie ambientate in un contesto implicitamente o esplicitamente connesso alla Seconda Guerra Mondiale), e poco importa in che tipo di avventure o pericoli incorra, ma *The Spirit* rimane scanzonato, sorridente e devoto alla lotta contro il crimine. Pur con i dovuti ed evidenti distinguo a livello di genere, si tratta di un aspetto che Bachtin aveva riscontrato nelle traiettorie caratteriali immutate dei protagonisti dei romanzi greci dall'inizio alla fine di ogni storia: «tra i due momenti di [questo] tempo si ha un purissimo iato che non lascia alcuna *traccia* nella vita dei protagonisti e nei loro caratteri» (Bachtin 2001: 237).

Questa ciclicità diventa terreno adatto per delineare un ulteriore contrappunto tra i romanzi greci e le tavole di Eisner, vale a dire il legame consequenziale che mette in relazione la ripetitività temporale di una struttura narrativa e lo spazio in cui tale temporalità “si verifica”. A questo proposito, Bachtin sostiene che «Questa azione d'intreccio si svolge su uno sfondo geografico molto vasto e svariato, di solito in quattro o cinque paesi divisi dai mari (Grecia, Persia, Fenicia, Egitto, Babilonia, Etiopia)» (Bachtin 2001: 235). I romanzi di cui discute Bachtin mettono in scena la storia di un amore ostacolato attraverso la

separazione di due innamorati che per tutta l'opera cercano di riunirsi annullando la distanza (si diceva «vast[a] e svariat[a]») che li divide: per quanto ampio esso possa essere, in queste storie lo spazio tra i due protagonisti è destinato a scomparire, perché costituisce precisamente la distanza lungo la quale avvengono le avventure che porteranno poi alla riunione degli amanti; più lo spazio raffigurato è fumoso, meno esso rischia di presentare condizioni che impediranno ai due di ritrovarsi. In altre parole, è come se lo spazio svolgesse una sorta di effetto "ritardante" sul ricongiungimento della coppia, ma alla fine prima o poi deve scomparire o permettere una risoluzione – non importa quale – della storia d'amore ostacolata. A tal proposito afferma Bachtin che:

I rapimenti, la fuga, l'inseguimento, le ricerche, le cattività svolgono una funzione enorme nel romanzo greco, il quale ha quindi bisogno di grandi spazi, della terra e del mare, di interi paesi. Il mondo di questi romanzi è grande e multiforme. Ma sia la grandezza sia la multiformità sono del tutto astratte. Per il naufragio è necessario il mare, ma di che mare si tratti in senso geografico e storico è del tutto indifferente. (Bachtin, 2001: 246)

Alla luce di questi presupposti, trova senso un'elaborazione riassuntiva nella quale il critico sostiene che «Affinché l'avventura possa svilupparsi è necessario uno spazio, anzi molto spazio» (*ibid.*). Di fatto, per quanto semplicistico questo assunto possa sembrare a prima vista, esso sottolinea implicitamente la necessità testuale di uno spazio di ambientazione sì generico ma allo stesso tempo coerente, riconoscibile, ma non identificabile, riempibile ma mai per questo rigido.

Le avventure poliziesche di *The Spirit* sono allestite all'interno di uno spazio diegetico caratterizzato dagli stessi principi tracciati da Bachtin. Tenendo conto di tali principi, ogni storia è strutturata attorno a una tensione che ricorda la descrizione bachtiniana dei romanzi greci: all'inizio di ogni avventura l'universo di *The Spirit* è calmo, privo di conflitti poiché l'ordine e la legge sono rispettati. A un certo punto tale

stato d'ordine viene interrotto a causa di un crimine e il vigilante farà tutto ciò che è in suo potere per ripristinare la condizione di calma preesistente. Per dirla con Bachtin, in tale canovaccio, «L'interconnessione tra spazio e tempo non ha carattere organico ma puramente tecnico» (Bachtin 2001: 246): infatti, lo scenario urbano di Central City costituisce lo spazio in cui The Spirit si muove per “inseguire” l'ordine, proprio come nel romanzo greco il protagonista avrebbe inseguito l'amata; allo stesso modo infatti il personaggio di Eisner indaga, insegue e stana i criminali per tutta la città, muovendosi in uno spazio abbastanza vasto e svariato per essere coinvolgente, ma al contempo fumoso e poco vincolante in modo da non porre limiti nella definizione delle situazioni, né ostacoli che rischiano di impedire il ripristino dello stato di calma con cui l'avventura era iniziata.

Partendo da questi elementi della teoria bachtiniana si può concepire la Central City di Will Eisner come uno scenario caratterizzato da «un'estensività spaziale astratta» (*ibid.*). In questo senso, ogni storia ambientata rigorosamente nello spazio urbano presenta i tratti finora discussi; non solo, le tracce di tale spazialità indistinta sono costantemente presenti e allo stesso tempo sfumate negli intrecci narrativi, nonché poste in secondo piano rispetto alle trame. Tale gerarchia permette al lettore di seguire il movimento dei personaggi di ogni avventura senza richiedere ulteriori elementi di mappatura e circoscrizione dello spazio: quelli forniti costituiscono un bagaglio di coordinate sufficienti a farlo orientare nell'universo eisneriano di *The Spirit*.

Un dettaglio particolarmente esemplificativo di questa presenza tra le linee è evidente nella storia intitolata “The Return of Dr. Cobra”, pubblicata il 9 giugno 1940. Il malvagio scienziato Cobra, responsabile della “morte” di Denny Colt e della conseguente “nascita” di The Spirit, fugge di prigione prendendo in ostaggio Ellen, la figlia del commissario Dolan. Mentre The Spirit suggerisce di cercare Cobra con discrezione, Dolan ordina un dispiegamento di forze su larga scala. Non appena il comando viene impartito, una striscia lunga e stretta funge da sequenza di raccordo interposta tra le vignette della pagina: al suo interno si vedono un'autopattuglia e due motociclette della

polizia correre, mentre una didascalia interna alla vignetta recita «Sirens screaming, the police streak through the city!» (Eisner 2001: 31). Senza dubbio risaltano le dimensioni della vignetta: da un lato, la sua altezza è minima (poco più di un centimetro e mezzo), ma dall'altro, in lunghezza essa si estende lungo tutta la pagina. In altre parole, tale vignetta è strutturata in modo da rendere chiara la sua funzione di collegamento narrativo, ma allo stesso tempo, da sottolineare la durata diegetica della corsa delle pattuglie. Poiché sottintende un movimento da parte degli agenti, tale azione si interseca giocoforza con una spazialità che corrisponde al tempo di percorrenza implicato dalla lunghezza della vignetta, equivalente all'intera città («through the city»). Questa interrelazione narrativa costituisce un esempio del concetto consolidato di spazializzazione del tempo teorizzato da Scott McCloud, secondo cui «In learning to read comics we all learned to perceive time spatially, for in the world of comics, time and space are one and the same» (McCloud 1993: 100). A livello grafico, due sono gli aspetti che confermano le ipotesi mutate dalle teorie di Bachtin. Innanzitutto la vignetta in questione è poco appariscente a livello dimensionale: svolge per l'appunto una funzione di raccordo e risulta come un dettaglio trascurabile. In secondo luogo, nonostante la spazialità che la vignetta implica, le pattuglie sono rappresentate in contrasto a uno sfondo arancione uniforme che non contiene alcun elemento urbano e che di conseguenza apparentemente non offre alcun dettaglio contenutistico. Il suo ruolo è quello di suggerire lo scorrere del tempo durante un movimento nello spazio.

Un diverso funzionamento dello spazio urbano eisneriano appare nella storia "Johnny Marston", pubblicata il 30 giugno 1940, poco tempo dopo "The Return of Dr. Cobra". L'avventura racconta appunto di Johnny, un giovane che ha disperato bisogno di denaro per trasferirsi con la moglie malata in una zona più calda degli Stati Uniti dove ella possa curarsi. Johnny tenta di guadagnare del denaro giocandosi tutti i risparmi in un casinò di Central City dove però viene derubato dal proprietario, per poi essere scaricato nel cimitero di Wildwood. The Spirit prende a cuore la vicenda del giovane e sbanca tutti i casinò della città, finendo poi inseguito da tutto il racket del

gioco d'azzardo di Central City. La scena dell'inseguimento, sviluppata lungo una sequenza di numerose vignette, costituisce un altro esempio dell'organizzazione spaziale indistinta, espansibile ed elastica attraverso cui Eisner allestisce *The Spirit*. Le prime tre vignette della sequenza sono probabilmente le più interessanti, in quanto delineano la situazione senza fornire alcuna coordinata spaziale attendibile, anzi, l'inseguimento si apre con una didascalia che recita un generico «Through the city streets The Spirit races» (Eisner 2001: 53), la cui nebulosità ricorda quella precedentemente discussa. In tutte e tre le vignette *The Spirit* è raffigurato attraverso la sua automobile, il cui rapido movimento è rafforzato visivamente dalla consueta scia che si lascia alle spalle a rappresentare lo spostamento d'aria. Lo spazio urbano in cui la vettura del protagonista corre è letteralmente riempito e strutturato senza alcuna logica prestabilita, ma unicamente in modo funzionale alla trama: in ciascuna vignetta l'auto svolta in una determinata direzione e sistematicamente la vignetta successiva svela una via laterale da cui sbuca un'automobile dei gangster, tanto è vero che in un'altra didascalia si legge «Once again he swerves, but each street is covered» (Ibid.). Le prime due vignette dell'inseguimento dettano una sorta di motivo, mentre la terza (l'ultima della pagina) ne mostra l'exasperazione raggiunta attraverso il riempimento e l'organizzazione dello spazio urbano finalizzati ad aggravare la condizione del protagonista. La terza vignetta mostra infatti l'auto di *The Spirit* girare in tondo in una piazza pentagonale su cui confluiscono cinque strade e altrettante vetture di gangsters. La peculiare forma della piazza e la puntualità con cui tutti i malviventi bloccano ogni via di fuga possibile sono due aspetti che senza dubbio concorrono a rendere la struttura urbana meno verosimile, instillando però un crescendo di tensione nel lettore. Queste due dimensioni sono strettamente interrelate e risulterebbero impossibili se sviluppate su un reticolo urbano noto e quindi rigido e immutabile in cui – probabilmente – non esistono piazze pentagonali, e la lunghezza di strade e itinerari non è elastica e adeguabile al contesto.

In altri termini, la città di Central City come viene esperita dal lettore storia dopo storia non è preesistente, ma viene organizzata e

riempita una vignetta alla volta a seconda di ciò che la situazione richiede. Ciò risulta possibile grazie ai tratti finora elaborati: grazie alla sua flessibilità spaziale lo scenario urbano eisneriano diventa infinitamente possibile. Tale aspetto traspare quasi in ogni pagina di *The Spirit* ed è visibile non solo a livello strutturale, ma anche banalmente a livello visivo: tutti gli scenari urbani sono verosimili, eppure non necessariamente coerenti gli uni con gli altri, e di conseguenza non coerenti rispetto a un'organizzazione urbana d'insieme precostituita, ma piuttosto assemblati in modo funzionale alla narrazione. Proprio come nel caso del reticolo urbano, anche l'estetica di Central City risponde alle singole esigenze narrative di ogni vignetta e non alla logica di un quadro diegetico macroscopico. In questo senso, *The Spirit* si muove in scenari portuali, reti fognarie, saltando da grattacieli o da scale antincendio o da fili per il bucato tipici di quartieri popolari, senza che il lettore percepisca la confluenza frammentaria e disordinata di tutti questi elementi attinti da un immaginario della metropoli in via di costituzione.

Il discorso cambia invece nell'altro grande scenario narrativo urbano dell'opera di Will Eisner, vale a dire Dropsie Avenue, la strada intorno alla quale sorge il quartiere in cui sono ambientate le opere della trilogia di *A Contract with God*, ma attorno a cui orbitano anche una serie di opere minori, ad esempio *Minor Miracles* (2000), *Invisible People* (1993), e anche la famosa trasposizione eisneriana del monologo di Amleto proposta in *Comics and Sequential Art* (1985). Come Central City, anche Dropsie Avenue è uno scenario finzionale, ma – come la città di *The Spirit* – anch'essa trae ispirazione in modo evidente da una realtà tangibile: il nome della strada sarebbe ispirato a Cropsey Avenue, una via situata nel Bronx. Si tratta di una scelta dalle numerose implicazioni; da un lato essa si può inserire nel solco del velato (e d'altro canto mai smentito) autobiografismo di Eisner,³ in quanto costituisce un riferimento all'esperienza personale dell'autore,

³ A questo proposito cfr. l'articolo di Lan Dong, "Thinly Disguised (Autobio)Graphical Stories: Will Eisner's Life in Pictures" (2011).

mediata tuttavia da una forma di distacco narrativo. Da un altro punto di vista, la ricostruzione dell'ambiente del Bronx presenta meccanismi che ricordano per certi versi la contea faulkneriana di Yoknapatawpha, uno scenario fittizio familiare, il più possibile vicino alla realtà che rappresenta, nel quale Eisner ambienta le proprie preoccupazioni storiche e i processi sociali che caratterizzano il quartiere, ad esempio il degrado, la gentrificazione, la variazione dei flussi migratori, i conflitti etnici, e molteplici altri temi caratteristici della trilogia.

Le tre opere sono caratterizzate da una coesione evidente a più livelli di lettura e che non si limita semplicemente alla condivisione del medesimo spazio fisico. Anche le trame legate a *Dropsie Avenue* sono strutturate a partire da una solida interconnessione spazio-temporale in cui entrambe le istanze influiscono considerevolmente sull'economia narrativa, e anzi, proprio come nel caso di *The Spirit*, è proprio la spazialità rappresentata a giocare un ruolo fondamentale nel definire la ciclicità cronotopica dei testi in questione. In effetti, in tutti e tre, il quartiere svolge la funzione di mostrare tangibilmente lo scorrere del tempo conservandone però i segni. La sua ciclicità è veicolata attraverso una sequenzialità continua che avvicenda fasi di trasformazione del quartiere, sia sociali sia strutturali, alternando momenti di crescita ad altri di caduta, a loro volta seguiti da nuove fasi di rinascita e successiva crescita, destinate a cadere nuovamente. Inevitabilmente questi momenti rappresentano le dinamiche evolutive del tessuto socio-economico delle comunità che abitano *Dropsie Avenue*, tuttavia a livello visuale lo scorrere del tempo nel quartiere viene raffigurato attraverso i suoi effetti sullo spazio urbano rappresentato. In altre parole, la ciclicità temporale della vita del quartiere è resa attraverso la sua trasformazione spaziale.

Tale relazione permea in diversa misura l'intero ciclo di opere. Ad esempio, l'elemento che sancisce la struttura ciclica di *A Contract with God* – che non a caso qualcuno ha definito un «graphic cycle» (Parker Royal 2011a: 151) – è senza dubbio la tavoletta recante il contratto, la quale passa da un proprietario all'altro come una sorta di testimone. La condanna ad un ciclico ritorno alla condizione di partenza costituisce invece l'ossatura di *A Life Force* (1988): l'opera esordisce con una scena

in cui il protagonista Jakob – rimasto senza impiego durante la Grande Depressione – dialoga drammaticamente con uno scarafaggio, dichiarando che la propria vita è destinata a qualcosa di grande e di non essere comparabile a quella dell'insetto. Per contro, al termine dell'opera, dopo numerose vicissitudini, si vede Jakob tornare alla sua vita originaria, e riappacificarsi con le sue consuetudini e soprattutto con la moglie, che immediatamente gli chiede di parlare con il manutentore perché «We still got cockroaches in the house» (Eisner 1988: 137). Tale osservazione viene enunciata poco dopo che Jakob è rientrato in casa, e conclude due cicli paralleli: non solo il ritorno del protagonista alle condizioni iniziali sancisce il suo reinserimento nelle abitudini tipiche della vita che aveva cercato di abbandonare, ma fa coincidere nuovamente la sua esistenza con quella dei “cockroaches”.

La caratteristica più evidente di queste due forme di ciclicità spazio-temporali presenti nell'universo di *Dropsie Avenue* è il fatto che, come direbbe Eisner, sono le persone «not buildings» a costituire «the heart of the matter». Invece, un discorso diverso vale per la specificità di *Dropsie Avenue*: a parte pochi personaggi che ricorrono, il vero protagonista e punto fisso dell'opera è il quartiere di Dropsie Avenue, mentre i suoi abitanti scorrono continuamente senza che alcuna comunità vi si radichi definitivamente. In altri termini, senza dubbio il ruolo dell'uomo costituisce il fulcro delle relazioni sociali all'origine dei cambiamenti del quartiere; le persone fungono da ingranaggi che ne muovono la vita, determinandone (ma allo stesso tempo anche subendone) i mutamenti, attraverso i loro rapporti, i loro lavori e le loro traiettorie personali. Ogni loro trasformazione viene registrata attraverso il suo impatto tangibile su Dropsie Avenue, e archiviata. In tal senso non solo lo spazio urbano rappresentato accentra la propria posizione nella gerarchia della trama, divenendo attore e non più semplice “fondale”, ma anche la propria funzione arrivando, attraverso la propria evoluzione, a influenzare le trasformazioni nelle comunità che vi abitano.

Sembra in effetti chiaro che *Dropsie Avenue* racconti la storia di un quartiere, partendo dalla sua nascita nel 1870 – fondata ad opera di una comunità olandese nella quale spicca la famiglia dei Van Dropsies –,

arrivando alla contemporaneità lungo un percorso scandito non tanto dai grandi eventi storici (le due guerre mondiali, la grande depressione, la Guerra del Vietnam), quanto dalle reazioni dei suoi abitanti. Il lettore assiste dunque all'avvicinarsi di diverse comunità la cui alternanza riassume la storia del Bronx di cui Dropsie Avenue funge da campione rappresentativo, assistendo al passaggio di irlandesi, tedeschi, italiani, ebrei, afroamericani e ispanici. Comunità dopo comunità, il quartiere porta i segni visibili dello scorrere ciclico del tempo, veicolati dagli effetti dell'alternanza crescita-caduta accennata in precedenza, e configurandosi come il frutto dell'interrelazione tra tempo trascorso e spazio modificato. A questo proposito Bachtin afferma che in questo modo il tempo acquista

un carattere sensibilmente concreto: nel cronotopo gli eventi dell'intreccio si concretizzano, si rivestono di carne, si riempiono di sangue [o di mattoni e cemento, a seconda]. Un evento si può comunicare e, nel corso dell'informazione, si possono dare informazioni esatte circa il luogo e il tempo del suo compimento. Ma l'evento non diventa un'immagine. Il cronotopo invece fornisce il terreno essenziale per la raffigurazione degli eventi. E questo proprio grazie alla particolare condensazione e concentrazione dei connotati del tempo in determinate parti dello spazio. (Bachtin 2001: 397)

Alla luce di queste parole si capisce, proprio come nel caso della Central City di *The Spirit*, quanto la componente e la rappresentazione spaziale si dimostri centrale nell'opera di Eisner. Non è un caso che nella parte finale di *Dropsie Avenue*, subito dopo un incendio che ha distrutto una parte del quartiere, Abie Gold, uno dei personaggi principali affermi «Maybe a neighborhood has a life cycle... Like people» (Eisner 1995: 139).

Una dichiarazione di questo tipo sancisce esplicitamente la centralità dello spazio rappresentato come protagonista e cardine di un cronotopo. Ciononostante, il posizionamento del quartiere di Dropsie Avenue come soggetto sia della frase pronunciata da Abie Gold, sia

dell'intera opera, costituisce una meccanica narrativa ricorrente che Eisner evidenzia ripetutamente e che risulta evidente sia dal punto di vista microscopico sia macroscopico. Un esempio frequente del primo dei due livelli è costituito dai cartelli recanti la scritta "for sale" o "for rent" esposti alle finestre degli appartamenti o nei cortili delle case di Dropsie Avenue a testimoniare – *ça va sans dire* – l'imminente avvicendamento di inquilino, ma soprattutto il momento di passaggio da una comunità all'altra e quindi da una fase della vita del quartiere alla successiva. Tuttavia, in termini narrativi, si osserva come ben presto il cartello assuma il ruolo di simbolo della "trasferibilità" che caratterizza le varie fasi della vita di Dropsie Avenue, riguardando quindi gli irlandesi ma coinvolgendo anche tutte le altre comunità; in altre parole, esso può essere inteso come un componente trasferibile senza che ciò comporti una variazione del suo significato. La presenza del cartello funge da elemento di cesura tra due diverse comunità, e paradossalmente di raccordo, rendendoli due capitoli conseguenti e funzionando, secondo Parker Royal, da «iconographic links», essendo in grado di mantenere «the contiguity of the narrative, thereby showing how the individual parts of Eisner's cycle are inextricably linked to the text as a whole» (Parker Royal 2011a: 154). Ma la trasferibilità del simbolo, di fatto, rende anche le diverse fasi dell'alternanza etnica trasferibili e per certi versi ininfluenti ai fini della storia: il cartello "for sale" indica un cambio di fase in cui i protagonisti umani diventano intercambiabili, quasi parte di un palinsesto; esso infatti ricorre varie volte (a pagina 28-32-41-63-110-111-114-170), funzionando come motivo che riassume le tensioni precedenti a un ripopolamento di Dropsie Avenue. Ad esempio, mentre nei primi tre casi la vignetta recante il cartello "for sale" è preceduta da un'altra in cui i personaggi dichiarano l'imminenza del loro trasloco (un cambiamento consolidato dal verbo "to move"), nell'ultimo caso il cartello compare dopo una sequenza di sei vignette mute, chiarendone istantaneamente il sottotesto "non detto", fornendo quindi al lettore uno strumento ricorrente al punto da permettergli di orientarsi senza bisogno di ulteriori informazioni.

La ciclicità che caratterizza il ciclo vitale del quartiere è evidente anche a livello macroscopico e anche da questo punto di vista è lo spazio rappresentato a indicare le fasi di passaggio e a sottolineare la centralità della spazialità del quartiere sull'economia narrativa. Proprio come nel caso delle varie comunità che transitano per Dropsie Avenue, l'alternanza tra fasi di crescita e caduta si rivela un andamento che coinvolge anche la fisicità del quartiere sin dalle sue origini. Infatti, nel primo episodio dell'opera la fase olandese si conclude non solo con la morte di alcuni personaggi, ma anche con la distruzione accidentale dell'edificio chiamato "Dropsie Place", nucleo originario del futuro quartiere. D'altro canto, durante il primo dopoguerra si legge di come «Dropsie Avenue has grown in the last five years... all these tenements!!» (Eisner 1995: 43); successivamente, alla fase di sviluppo urbanistico che si verifica durante la presidenza di Franklin Delano Roosevelt, segue invece un periodo di decadenza del quartiere in concomitanza con gli anni sessanta, in particolare durante le contestazioni alla Guerra del Vietnam.

A tale scenario, corrisponde un progressivo decadimento fisico di Dropsie Avenue: prima si vede esplodere la caldaia di uno dei condomini del quartiere, lo Svensen Building; in seguito l'edificio inizia a spopolarsi fino a diventare un rifugio per senzatetto e tossicodipendenti. Proprio come succede all'inizio del ciclo vitale di Dropsie Avenue, anche in questo caso la conclusione di una fase viene scandita da un effetto fisico: accidentalmente scoppia un incendio che funge da catarsi per il quartiere e inevitabilmente per la gente che lo abita. Infine, a seguito di un lungo periodo di degrado in cui il condominio viene trascurato fino a diventare un rudere, l'edificio viene raso al suolo dagli operai di un'impresa di demolizioni, ignari del fatto che nei sotterranei si nascondesse Red, meglio noto come Sarge, un reduce del Vietnam ormai privo degli arti inferiori e arruolato da un gangster di Dropsie Avenue come luogotenente della malavita locale. La distruzione dell'edificio e la morte di Sarge costituiscono la fine di un altro ciclo vitale del quartiere e al contempo la conclusione di uno dei fili narrativi dell'opera, facendo convergere in parallelo le parabole vitali della struttura urbana e del tessuto sociale di Dropsie Avenue.

Infatti, la sezione conclusiva che si apre subito dopo la demolizione coinvolge sì alcuni personaggi noti (ancora Abie Gold, ma anche Miss Rowena, un'anziana e facoltosa paralitica cresciuta nel quartiere), ma li vede pianificare – come da una sorta di cornice esterna – il futuro del quartiere, guidandolo verso un nuovo ciclo vitale che però non verrà raccontato e del quale infatti non vengono proposte nuove sottotrame.

Per questi motivi è probabilmente la scena della demolizione a rappresentare in modo più esplicito la convergenza delle due principali forze che muovono *Dropsie Avenue*, vale a dire l'elemento umano e la spazialità urbana. Da un lato, infatti, queste concorrono a scandire la ciclicità che contraddistingue l'universo eisneriano; dall'altro, esse si compenetrano rafforzandosi reciprocamente. L'alternanza delle varie comunità nel quartiere è resa visivamente manifesta attraverso elementi e trasformazioni dello spazio urbano, e allo stesso tempo la scansione delle distinte fasi vitali di *Dropsie Avenue* è rafforzata dalle vicende umane. Alla luce di tale interrelazione, in *Dropsie Avenue* il ruolo dello spazio rappresentato viene accostato a quello dei personaggi umani, diventando altrettanto determinante su sviluppo, struttura e temporalità della storia. In altri termini, si può considerare l'affermazione eisneriana con cui si è aperta questa analisi colpevole di un'eccessiva parzialità, che non rende del tutto giustizia al ruolo diegetico del quartiere. La portata di queste conclusioni non si limita semplicemente ad abilitare – per così dire – una modifica delle parole di Eisner, tale per cui “people *and* buildings” costituiscano “the heart of the matter”. L'importanza di una giuntura di questo tipo emerge ben al di là dell'aspetto contenutistico. Indubbiamente, a livello di trama, il quartiere svolge la funzione di archivio grazie alla sua capacità di portare su di sé le testimonianze della storia dei suoi abitanti. Eppure, la spazialità diventa lo strumento grafico principale attraverso cui si definisce il tempo nell'opera di Eisner, proprio in nome della loro interrelazione. Non a caso, elementi di una ciclicità spazio-temporale traspaiono già nelle avventure di *The Spirit*, dove la costruzione di uno scenario urbano apparentemente scarno funge invece da strumento al servizio delle trame: Parker Royal rintraccia questa caratteristica solo in *Dropsie Avenue* – che considera «a

graphic novel whose visuals dramatically outweigh its verbiage in narrative significance» (Parker Royal 2011b: 124) – ma le categorie bachtiniane applicate a *The Spirit* dimostrano invece che il ruolo costituente dello spazio eisneriano aveva iniziato a definirsi molto prima della trilogia di *A Contract with God*. *Central City* e *Dropsie Avenue* compongono letteralmente un itinerario, un percorso di sperimentazione del funzionamento dello spazio all'interno del fumetto, concepito da Eisner non solo come aspetto visivo da intersecare ad una trama, ma come un meccanismo in grado di dare significato e funzionalità alle narrazioni.

Bibliografia

- Arnaudo, Marco, *Il fumetto supereroico. Mito, etica e strategie narrative*, Latina, Tunué, 2010.
- Bachtin, Michail, *Estetica e romanzo*(1975), Torino, Einaudi, 2001.
- Barbieri, Daniele, *Semiotica del fumetto*, Roma, Carocci, 2017.
- Couch, Christopher - Weiner, Stephen, *The Will Eisner Companion*, New York, DC Comics, 2004.
- Dong, Lan, "Thinly Disguised (Autobio)Graphical Stories: Will Eisner's Life, in Pictures", *Shofar: an Interdisciplinary Journal of Jewish Studies*, 29.2 (2011): 13.
- Eisner, Will, *A Contract with God and Other Tenement Stories*, 1978.
- Id., *Comics and Sequential Art*, Tamarac (FL), Poorhouse Press, 1985.
- Id., *A Life Force*, New York, DC Comics, 2001 (1988).
- Id., *Dropsie Avenue*, Northampton (MA), Kitchen Sink Press, 1995.
- Id., *Will Eisner's The Spirit Archives #1*, New York, DC Comics, 2000.
- Id., *Will Eisner's The Spirit Archives #6*, New York, DC Comics, 2001.
- Inge, Thomas M. (ed.), *Will Eisner: Conversations*, Jackson, University Press of Mississippi, 2011.
- McCloud, Scott, *Understanding Comics: the Invisible Art* (1993), New York, Harper Perennial, 1994.
- Parker Royal, Derek, "Sequential Sketches of Ethnic Identity: Will Eisner's *A Contract with God* as Graphic Cycle", *College Literature*, 38.3 (2011a): 151.
- Id., "There Goes the Neighborhood: Cycling Ethnoracial Tensions in Will Eisner's *Dropsie Avenue*", *Shofar: an Interdisciplinary Journal of Jewish Studies*, 29.2 (2011b): 120.
- Shumaker, Michael, *Will Eisner, A Dreamer's Life in Comics*, New York, Bloomsbury, 2010.
- Stein, Daniel - Thon, Jan-Noël, *From Comic Strips to Graphic Novels*, Berlin, De Gruyter, 2015.

L'autore

Nicola Paladin

Nicola Paladin insegna Lingua e Traduzione Angloamericana presso l'Università di Catania, nella Struttura Didattica Speciale di Ragusa. Ha conseguito il dottorato di ricerca in Scienze del Testo presso la "Sapienza" Università di Roma con una tesi sul rapporto tra la letteratura della Rivoluzione Americana e la narrativa ottocentesca sulla Guerra di Indipendenza. I suoi interessi di ricerca includono la letteratura americana dell'Ottocento, la letteratura di guerra, il fumetto americano e il fumetto di guerra.

Email: nicolapaladin1989@gmail.com

L'articolo

Data invio: 15/03/2018

Data accettazione: 30/04/2018

Data pubblicazione: 30/05/2018

Come citare questo articolo

Paladin, Nicola, "Le "architetture possibili" di Will Eisner. Cronotopi urbani da Central City a *Dropsie Avenue*", *Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto*, Eds. G.V. Distefano, M. Guglielmi, L. Quaquarelli, *Between*, VIII.15 (2018), <http://www.betweenjournal.it>