

William Erwin ("Will") Eisner nasce a Brooklyn il 6 marzo del 1917. Il padre, ebreo austriaco emigrato negli USA per evitare l'arruolamento nella I Guerra Mondiale, dipinge coreografie per teatrini yiddish. È lui a incoraggiare le inclinazioni artistiche del figlio, malviste dalla madre, figlia di ebrei rumeni emigrati alla fine del XIX secolo.

Il giovane Will scopre presto la sua vocazione di cartoonist e nel 1936, insieme a Jerry Iger, fonda lo studio Eisner & Iger, la cui attività contribuì all'affermarsi del "comic book", l'allora innovativo albo a fumetti destinato a un clamoroso successo di massa. Tra i tanti nomi illustri tenuti a bottega dallo studio troviamo Bob Kane, autore di Batman, e Jack Kirby, futuro creatore assieme a Stan Lee dell'Universo Marvel e di personaggi come Fantastici Quattro, Thor, X-Men, Hulk.

Nel 1940 Will Eisner crea The Spirit, che diventerà il suo personaggio più conosciuto. Pur aderendo marginalmente ad alcuni cliché degli "personaggi in costume" dell'epoca (il termine "supereroe" ancora non esisteva), The Spirit ne è sin dall'inizio una satira gustosa e disincantata: tutto quanto distingue il personaggio dalla sua identità segreta del detective Denny Colt è una minuscola mascherina aderente come una seconda pelle che di certo maschera assai poco.

Eisner scrive e disegna personalmente le storie di The Spirit ma la scadenza settimanale richiede un'intero studio, che anche stavolta si dimostrerà una fucina di talenti: l'autore, sceneggiatore cinematografico, commediografo e opinionista Jules Feiffer; Wally Wood, uno dei più originali disegnatori del fumetto americano del dopoguerra; Joe Kubert, decano dei comics d'avventura (celebre la sua versione di Tarzan) e autore di importanti romanzi a fumetti come Fax da Sarajevo, Yossel e Un gangster ebreo.

Sulle pagine di The Spirit, Will Eisner dà libero sfogo alla fantasia, a un grande amore per la sperimentazione e non nasconde la sua ambizione: produrre "narrativa a fumetti", un prodotto d'intrattenimento pensato per un pubblico adulto e con maggiori esigenze di qualità. Centrerà in pieno questo obiettivo oltre trent'anni dopo con i suoi romanzi a fumetti ma The Spirit diventa da subito un vademecum indispensabile della narrazione per immagini, anticipando nella prassi questioni teoriche che gli studiosi del fumetto affronteranno solo decenni più tardi: il rapporto tra l'azione della storia e la "gabbia" delle vignette; la relazione tra le diverse nozioni di tempo in gioco (il tempo narrativo all'interno del racconto; il tempo psicologico del lettore; il tempo oggettivo di lettura); il silenzio come strumento narrativo (Eisner è maestro riconosciuto delle storie mute). Sono solo alcuni dei problemi che in

quegli anni pionieristici si presentano agli autori, liberati dai limiti della striscia e alle prese con le potenzialità ancora inesprese della pagina a fumetti, problemi a cui una serie ancora oggi viva e rutilante di invenzioni grafico-narrative come *The Spirit* fornisce le prime soluzioni.

La serie termina nel 1952 e per molti anni Eisner lavora prevalentemente per il Ministero della Difesa producendo fumetti didattici e manuali per l'Esercito. È un intervento dell'ex-ragazzo di bottega Jules Feiffer nel celebre libro *The Great Comic Books Heroes* (1965) che lo fa riscoprire insieme alla sua creatura. Da allora *The Spirit* è considerato un classico del fumetto, tradotto e ristampato in tutto il mondo.

A cavallo tra gli anni Sessanta e Settanta Eisner subisce il fascino della cultura giovanile e del movimento underground, con cui entra in sintonia a dispetto della distanza anagrafica e presumibilmente ideologica: in Vietnam infuria la guerra e Eisner è un imprenditore di mezza età che lavora per il Governo, felicemente "integrato nel sistema" e tendenzialmente moderato. Ciò che nell'underground costituisce per Eisner un'autentica folgorazione culturale è l'uso del fumetto per raccontare storie legate ai fatti della vita reale, ed è questo a riportarlo al tavolo da disegno dopo anni di grande sofferenza personale per la morte della prediletta figlia Alice. È l'inizio di una nuova fase nella vita di Eisner, segnata dalla riscoperta della memoria e della narrazione a fumetti come strumenti di analisi personale e di possibile guarigione dal dolore: «Il vero nemico è la vita» non cesserà mai di ripetere. È anche una nuova primavera artistica, caratterizzata dall'adozione del romanzo a fumetti come strumento prediletto di scrittura e aperta nel 1978 da *Contratto con Dio* e altre storie, a cui seguono una quindicina di altri romanzi. In *Verso la tempesta* troviamo l'autobiografia e la scoperta del pregiudizio. *La forza della vita* e *Dropsie Avenue* sono lunghe storie corali dal respiro balzacchiano che riaffermano la vitalità dello spirito umano. Il sognatore è la nostalgica rievocazione delle aspirazioni e dell'idealismo giovanili. Da diario personale, la cronaca di esperienze belliche in *Racconti di guerra* diventa meditazione sulla precarietà della condizione umana. La natura dei legami di sangue è analizzata in *Affari di Famiglia* e *Le regole del gioco*, crude saghe familiari analizzate con lo sguardo clinico del cronista.

Autore di contributi fondamentali alla narrativa a fumetti, nell'arco di quasi 70 anni di carriera Will Eisner è di volta in volta sceneggiatore, disegnatore, colorista, redattore, editore, insegnante, saggista, oltre che conferenziere brillante e assai richiesto in tutto il mondo, ospite di festival e manifestazioni.

Quando il 3 gennaio 2005 si spegne a Fort Lauderdale (Florida) è da tempo considerato uno dei maggiori autori di tutti i tempi.

Andrea Plazzi