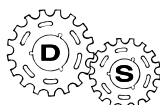


Will EISNER

UNA VITA PER IL FUMETTO

LA BIOGRAFIA UFFICIALE DEL PADRE DEL ROMANZO A FUMETTI

BOB ANDELMAN



DOUble SHOt

SOMMARIO

RINGRAZIAMENTI	11
NOTA DELL'AUTORE	13
NOTA ALLA SECONDA EDIZIONE USA (E-BOOK)	14
NOTA ALL'EDIZIONE ITALIANA	14
INTRODUZIONE di Michael Chabon	17
ELOGIO DI WILL EISNER di Neal Adams	21

COLORI

UNO Lo studio Eisner & Iger	29
DUE L'avvento di Spirit (e della Quality Comics)	45
TRE Joe Dope salva l'Esercito (da se stesso)	67
QUATTRO Il ritorno di Spirit	81

OPACO

CINQUE Il figlio del pittore	95
SEI "Le brave ragazze sono per la mamma"	107
SETTE Chi conosce quest'uomo?	113

GRIGIO

OTTO PS Magazine	121
NOVE National Cartoonists Society: finalmente	149
DIECI Di tutto, di più. A fumetti	155
UNDICI Kitchen Sink - Parte I	165
DODICI Il sogno di Jim Warren	175
TREDICI E se... Will Eisner avesse diretto la Marvel?	183
QUATTORDICI La storia di Cat	191
QUINDICI Kitchen Sink - Parte II	207

BIANCO E NERO

SEDICI	La riscoperta di un artista	219
DICIASSETTE	La SVA (School of Visual Arts)	237
DICIOTTO	Diq, Will Eisner e la nascita del romanzo a fumetti	259
DICIANNOVE	Il film di Spirit	269
VENTI	Le Nuove Avventure	275
VENTUNO	“The Will Eisner Library”	283
VENTIDUE	Le straordinarie avventure di Kavalier e Eisner	295
VENTITRE	I Premi Eisner	301
VENTIQUATTRO	Epilogo	309
APPENDICE A	Jerry Iger: post scriptum	317
APPENDICE B	Un’influenza mondiale	321

LE INTERVISTE

DREW FRIEDMAN	331
HOWARD CHAYKIN	343
MIKE RICHARDSON	351
ABRAHAM FOXMAN	361
SCOTT E BO HAMPTON	365
PETE POPLASKI	377
TED CABARGA	395
DENIS KITCHEN	405
GARY CHALONER	413
BENJAMIN HERZBERG	419
DARWYN COOKE	433
DEBORAH DEL PRETE	443
ANDREW COOKE	455

RINGRAZIAMENTI

La stesura della biografia di un uomo la cui carriera ha attraversato più di settant'anni è un'impresa formidabile che richiede l'aiuto, la cooperazione e i suggerimenti di numerose persone. Nelle ricerche per questo volume ho intervistato più di settantacinque persone, più molte altre che mi hanno instradato nella giusta direzione quando si trattava di recuperare o confermare dettagli.

In realtà, questo progetto era iniziato nel 2002 sotto forma di un'autobiografia di Will Eisner, che io avrei aiutato nel raccogliere e organizzare materiali e ricordi. Ma dopo aver letto la prima stesura, Will alzò le mani al cielo, scoppiando in una risata: "È troppo lavoro! Perché non lo scrivi tu e io mi limito ad autorizzarlo?"

Ed è esattamente quello che abbiamo fatto. Le prime persone che vorrei ringraziare sono Will e Ann Eisner, che per più di due anni mi hanno accolto e ospitato nelle loro vite quasi ogni settimana, raccontandomi cose mai rivelate in nessun'altra intervista, confidando non tanto nel fatto che mantenessi il segreto ma che raccontassi la loro storia nel modo migliore. Spero di esserci riuscito.

La morte di Will in seguito a un intervento cardiaco, il 3 gennaio 2005, è avvenuta quando questo libro era pressoché terminato e in produzione. Per molti di noi fu un autentico shock. Personalmente, persi un amico, un maestro e, sotto molti punti di vista, un protettore sempre attento ai miei interessi e disposto a sostenerli con veemenza quando pensava che fosse necessario. Will mi manca per molti motivi, sia personali che professionali, ma quello è il principale.

Vorrei anche ringraziare Pete Eisner, il fratello di Will, per l'aiuto e l'amicizia. Per molti anni Pete è stato il guardiano ufficiale di ogni cosa riguardasse Will e avere a che fare con lui è sempre stato un piacere. La sua scomparsa nel dicembre 2003 mi rattristò molto.

Questo libro è stato pensato nel corso della mia primissima conversazione con Judy Hansen, l'agente letterario di Will. Cominciammo a parlare alle 17.00, presentati dal comune amico Kevin Land, e più di due ore dopo avevano visto la luce l'idea di questo libro e una nuova amicizia.

Denis Kitchen, socio di Judy nell'agenzia Kitchen & Hansen Literary Agency, nonché uno dei padri dell'editoria a fumetti underground e alternativa, è stato al mio fianco durante ogni fase del viaggio, con consigli, informazioni, aneddoti, la sua sterminata rubrica personale, nonché la sua stessa casa (grazie anche a Stacey Kitchen per l'assistenza tecnica e i deliziosi pranzetti!).

Diana Schutz, la mia prima editor presso M Press/Dark Horse è sempre così calma. Come fa?

Victoria Blake ha ripulito e sgommato il manoscritto nelle prime fasi di revisione, con osservazioni su contenuto e stile. Grazie anche ad Amy Arendts e Debra

Bailey per alcuni elementi eisneriani del progetto grafico. E a Randall W. Scott, bibliotecario presso Michigan State University Libraries, per il prezioso indice del volume.

Nel corso degli anni Settanta, Catherine “Cat” Yronwode svolse ricerche fondamentali sulla vita e la carriera di Eisner in qualità di sua assistente ed editor di *The Art of Will Eisner* e *The Spirit Checklist*. Le sono grato non solo per le basi disponibili grazie a lei ma anche per la disponibilità con cui ha ricostruito il periodo trascorso in compagnia della famiglia Eisner.

Alcuni degli elementi grazie ai quali spero che questa biografia si distingua da lavori precedenti sono le interviste. Quando la gente sentiva che si trattava di un libro su Will, magicamente tutte le porte si aprivano. Così, devo tutti i miei ringraziamenti alle seguenti persone per avere condiviso con me esperienze ed opinioni: Murphy Anderson, Paul Arrow, Tom Armstrong, Florian Bachleda, John Benson, Karen Berger, Ray Billingsley, Chris Browne, Charles Brownstein, Nick Cardy, Mike Carlin, Gary Chalonnier, Bob Chapman, Mark Chiarello, John Coates, Jon B. Cooke, Jerry Craft, Dale Crain, Howard Cruse, Jack Davis, Jim Davis, Steven E. de Souza, Jackie Estrada, Mark Evanier, Jules Feiffer, Al Feldstein, Neil Gaiman, Lorraine Gardland, Steve Geppi, Dave Gibbons, Mike Gold, Jerry Grandenetti, Bob “R. C”. Harvey, Irwin Hasen, Stuart Henderson, Benjamin Herzberg, John Holmstrom, Arthur Iger, Robert Iger, Carmine Infantino, Jack Jackson, Jim Keefe, Joe Kubert, Adele Kurtzman, Batton Lash, Stan Lee, Paul Levitz, Bob Lubbers, Jay Linch, Scott McCloud, Patrick McDonnell, Jim McLaughlin, Legs McNeil, Angie Meyer, Bill Mohalley, Alan Moore, Geoff Notkin, Denny O’Neil, Robert Overstreet, Mike Ploog, Byron Preiss, Joe Quesada, Seymour Reitman, Jerry Robinson, Diana Schutz, Julius Schwartz, Garb Shamus, Jim Shooter, Dave Sim, Joe Simon, Ralph Smith, David Steiling, Roy Thomas, Kim Thompson, Maggie Thompson, Rick e Karen Trepp, Rick Veitch, Frank von Zerneck, Mort Walker, Jim Warren e Marv Wolfman.

Marc Svensson ha messo a disposizione la ripresa video dell’incontro su *Blackhawk* tra Will Eisner e il disegnatore Chuck Cuidera, al Comic-Con International di San Diego nel 1999, e di quello del 2002 sulle “chiacchiere di bottega”. Un ringraziamento particolare va poi a Marisa Furtado de Oliveira per il suo documentario *Will Eisner – Profession: Cartoonist* e per la traduzione dei dialoghi in portoghese. Tra le tante risorse online che mi sono state incredibilmente utili, ricordo: AbeBooks.de; WildwoodCemetery.com; Eisner-L, la mailing list di Will Eisner su Yahoo! Groups (<http://groups.yahoo.com/group/eisner-l>); “The Annotated Dreamer” di Jerry Stratton (<http://www.hoboes.com/Comics/dreamer/>); “Rare Eisner: Making of a Genius” di Ken Quattro (<http://www.comicartville.com/rareeisner.htm>) Lambiek Comiclopedia (<http://www.lambiek.net>); e l’indice dei siti relativi

a Will Eisner di Tom Spurgeon (<http://www.comicsreporter.com/index.php/briefings/commentary/674/>).

Lucy Shelton Caswell, curatrice, e Dennis Toth, bibliotecario, non hanno lesinato tempo e risorse durante la mia permanenza presso l'Ohio State University Cartoon Research Library.

Sono inoltre in debito di riconoscenza per cronologia elaborata da N. C. Christopher Couch and Stephen Weiner per il loro volume *The Will Eisner Companion*, e la loro disponibilità nel mettere a disposizione le informazioni. Il loro *Companion* è un "must" per qualsiasi appassionato di Will Eisner.

Un "grazie" colossale a Michael Chabon e a Neal Adams per avere arricchito questo libro con i loro pensieri e le loro opinioni, sotto forma di un'introduzione e un ricordo personale, rispettivamente.

Un mio personale gruppo di sostenitori mi ha aiutato nel corso degli anni. Grazie quindi a Bruce Kessler, Allen Solomon, Steve Goldin, Jim Doten, Tony Doris, Steve Bonett, Bob Pinaha, Jeff Chabon, Sean Wood, Michael Bourret, Wayne Garcia e Dean Hendrix.

Infine, la mia famiglia ha sempre sopportato le mie lunghe ore - se non giorni - di assenza nel corso delle ricerche e della stesura del libro. Un ringraziamento speciale va quindi ai miei nipoti Chris e Tony White, che mi hanno ospitato e nutrito durante le mie ricerche presso l'Ohio State University; a mia moglie, Mimi, che - giustamente - non mi crede mai quando dico che il libro sarà finito, al massimo, la settimana prossima; e a mia figlia, Rachel, che durante il mio primo incontro con Will rompe il ghiaccio disegnando per lui un pupazzo di neve... durante una tempesta di neve.

NOTA DELL'AUTORE

Questo libro è il risultato di oltre due anni di interviste con Will Eisner e con decine di altri uomini e donne che hanno incrociato la sua vita personale e professionale nel corso dei suoi 87 anni. Una vita che racconto attraverso quelli che, spero, sono episodi freschi e inediti tratti dalla sue esperienze, numerose e colorite, raccontatemi da Will e da suoi amici. Quello che non troverete è un approccio alle opere di Will Eisner da critico dell'arte, quale io non sono.

Questo libro non è un'analisi critica della sua pennellata o della sua perizia narrativa; è la storia della vita di Will Eisner e di come lui l'ha vissuta.

NOTA ALLA SECONDA EDIZIONE USA (E-BOOK)

Ho conosciuto Andrea Plazzi alla commemorazione pubblica di Will Eisner che si tenne a New York nell'aprile del 2005. È un editor scrupoloso e brillante, specializzato in traduzioni di fumetti americani, *graphic novel* e altre edizioni di questo tipo. Così, a un certo punto è diventato anche il traduttore e l'editor dell'edizione italiana di questo libro. Andrea ha suggerito molti interventi interessanti che sono stati apportati al testo e desidero ricordare il suo entusiasmo per il progetto – e il suo amore per Eisner – che ho apprezzato molto.

La mia riconoscenza va anche a George Cornelius, Michael Piotrowski, all'ingegnere Joshua Agnew dei Tampa Digital Studios, a Jessica Kaye e George Hodgkins del Big Happy Family, per il contributo all'edizione *audiobook* in lingua inglese di questo libro.

Bob Andelman

– St. Petersburg, Florida
marzo 2012

L'audiobook *Will Eisner: A Spirited Life* – UNABRIDGED di Bob Andelman (voce narrante: Bob Andelman; durata: 9 ore e 34 minuti; lingua inglese) è disponibile su Audible.com, Amazon.com.

NOTA ALL'EDIZIONE ITALIANA

Ancora non ci credo ma sono passati otto anni da quella mattina, quando Ann Eisner mi telefonò per dirmi che il marito Will era spirato nel corso della notte. Non passa una settimana senza che ripensi ai quasi tre anni trascorsi entrando e uscendo dalle loro vite, imparando a conoscerli insieme alle loro incredibili storie di vita, con una disponibilità e una trasparenza da parte loro che pochi biografi riuscirebbero anche solo a immaginare. Frequentavo la loro casa, condividevo i pasti con loro, visionavo album di famiglia, leggevo in totale libertà archivi e documenti, parlavo a volte anche per ore, consolidando un rapporto che vedevo proiettato per anni a venire.

Ma è quella che segue la storia che lascia sempre senza fiato gli appassionati di fumetti.

Una sera ero seduto al tavolo della cucina degli Eisner. Erano circa le 21 e Ann era già andata a letto. Ce ne stavamo lì, a parlare, e io chiedevo a Will di tutte le immagini attaccate al frigorifero. C'erano dei disegni fatti per Ann per San Valentino e anniversari di matrimonio, dolcissimi. E poi delle foto. Riconoscevo Neil

Gaiman, Art Spiegelman, Scott McCloud. Poi una persona che non conoscevo. Era la foto del figlio John.

“Oh”, feci subito. Gli agenti di Will, Denis Kitchen e Judy Hansen, mi avevano spiegato: nessuna domanda sulla famiglia, nessuna domanda sui figli. Era l’unica condizione che avevo dovuto accettare iniziando a lavorare alla biografia. Se avessi saputo che era suo figlio, non avrei chiesto nulla ma, non sapendolo, la mia domanda era in buona fede.

Fu allora che Will mi disse: “So che hai bisogno di sapere tutte queste cose, e sei stato molto paziente”. Gli risposi: “So che non ne vuoi parlare”. E lui “No, credo che sia il momento di farlo”.

Quella sera capii che il libro sarebbe decollato, e che sarebbe stato qualcosa di interessante non soltanto per i cultori del fumetto. Quella sera Will si sedette di fianco a me e mi parlò di quando aveva perso sua figlia. Mi disse della malattia di Alice, di tutte le visite dei medici, e dei ricoveri in ospedale, e della frustrazione per l’impossibilità di fare alcunché. Si trattava di leucemia e Will si sentiva sconvolto e furibondo. Reagì lavorando. Lavorando e lavorando ancora. Non ne aveva mai parlato con nessuno in precedenza, non con la stampa. C’erano persino amici e famigliari che non sapevano che aveva avuto dei figli. Una cosa straziante. Così quella sera feci due più due e gli chiesi se c’era questo all’origine di *Contratto con Dio* (la storia più importante della seminale raccolta a fumetti del 1978, in cui la morte di una bambina sprofonda il padre nel dolore). Ed era così. Tutto diventava chiaro e quella sera me ne andai a letto senza dormire.

Questa edizione italiana della mia biografia di Will Eisner è diversa da tutte le altre e comprende una serie di interviste condotte *dopo* la pubblicazione del libro. Alcune – in particolare con i disegnatori Howard Chaykin e Drew Friedman – avevano lo scopo di chiarire alcuni punti rimasti in sospeso. Altre – come quelle con gli autori Darwyn Cooke, Pete Poplaski, Gary Chaloner e con Andrew D. Cooke, autore di un documentario su Eisner – hanno contribuito ad approfondire la nostra conoscenza del corpus eisneriano.

Spero che vi piaccia.

Bob Andelman

– St. Petersburg, Florida
marzo 2013

INTRODUZIONE

di Michael Chabon

All'epoca in cui stavo cominciando ad amare i fumetti, Will Eisner era Dio. Non Dio nel senso di Eric Clapton: un dio di fronte a cui inchinarsi, fronte a terra, in un'orgia di nebbia da ghiaccio secco e laser. Gustave Flaubert ha scritto che "Nel suo libro un autore dev'essere come Dio nell'universo, ovunque presente e da nessuna parte visibile". Nel 1975, per me Will Eisner era Dio in questo senso. Alcuni dei disegnatori e degli sceneggiatori di quel periodo che mi piacevano di più – Neal Adams, Jim Steranko, Steve Gerber, Steve Ditko – erano stati influenzati direttamente da Eisner ma io non lo sapevo. Tutto quello che sapevo di Will Eisner lo avevo letto in *The Great Comic Book Heroes* di Jules Feiffer, già *protégé* di Eisner. In questo libro fondamentale sulla storia del fumetto, Feiffer spiegava appassionatamente come Will Eisner fosse un genio e un pioniere, colui da cui avevano rubato tutti gli altri; e così via. E io gli credevo, anche se dovevo sostanzialmente credergli sulla fiducia. La storia di Spirit di otto pagine che Feiffer ristampava nel volume – *Il gioiello mortale* – restò a lungo l'unico esempio compiuto del lavoro di Eisner che avessi mai visto. Eisner era fuori catalogo, fuori dal fumetto. Come editore, consulente editoriale, talent scout, imprenditore, disegnatore e sceneggiatore, Will Eisner aveva creato il mondo del fumetto come io lo conoscevo, ma finché non mi capitavano per le mani alcune delle successive ristampe della Warren (o forse erano della Kitchen Sink) non avevo idea di chi fosse o di che cosa aveva fatto.

Quando nel 1996 mi accingevo a intervistare Will ero un po' più informato e avevo appena cominciato a scrivere il romanzo che sarebbe diventato *Le fantastiche avventure di Kavalier e Clay*. Una parte fondamentale del lavoro di preparazione era stato procurarmi tutto quanto ero riuscito a trovare di Eisner – *The Spirit*, i romanzi a fumetti, i libri di teoria del fumetto – ed era diventato ovvio come Feiffer avesse ragione. Eisner aveva introdotto innovazioni radicali nella pagina a fumetti – alcune adattate dal cinema, altre dal teatro, altre ancora dalla tradizione figurativa delle belle arti – e anche solo questo costituiva un contributo importante. Ma la cosa stupefacente del suo lavoro con Spirit – tutte le sue trovate e la perizia tecnica, le inquadrature ardite e l'uso radicale dell'illuminazione – era quanto ancora apparisse nuovo e fresco, dopo cinquant'anni di costante imitazione da parte di autori grandi, meno grandi e dei loro eredi. Da questo punto di vista era come *Quarto potere*. E in un certo senso Will Eisner e Orson Welles si stagliano come personalità parallele nei rispettivi linguaggi. Entrambi erano prodigiosamente dotati e già in gioventù riuscirono a mettere le mani su uno strumento – uno studio

hollywoodiano, un *syndicate* editoriale – che avrebbe permesso loro di mettere in luce quei doni in maniera spettacolare. Entrambi avevano un occhio incredibilmente acuto per il talento altrui e il bernoccolo necessario per metterlo al servizio dei propri obiettivi e delle proprie ambizioni. Entrambi furono d'ispirazione per le generazioni di registi e autori di fumetti che li seguirono.

Ma Will Eisner aveva – era – qualcosa che Orson Welles non riuscì mai, non si permise mai o non ebbe mai la costanza di essere: Will Eisner era un uomo d'affari nato. Era sia Welles che David O. Selznick, Brian Wilson e Clive Davis. Era operaio e dirigente. Era il talento e la persona incaricata di licenziarlo. A volte firmava le buste paga e altre era tra quelli che dovevano tirare la cinghia finché non fosse arrivata la successiva. Apriva società, discuteva contratti, acquisiva diritti, confezionava e vendeva progetti editoriali per terzi. E mentre praticava questo capitalismo da manuale, sognava, scriveva e disegnava. Ha rivoluzionato un linguaggio artistico, sviscerandolo e facendone uno strumento superbo per i suoi ricordi, il suo modo di guardare al mondo. Ha conosciuto il fallimento, come artista e come imprenditore, perché come artista e come imprenditore correva dei rischi.

A volte è difficile produrre arte sapendo che venderà senza avere l'impressione di svendersi. E a volte è difficile vendere arte prodotta con onestà e senza preoccuparsi di chi l'avrebbe mai voluta, oppure no. Speriamo di trascorrere la vita facendo ciò che amiamo – che dobbiamo – fare e per cui siamo stati adeguatamente dotati dalla natura, da Dio o dal nostro corredo genetico: scrivere, disegnare, raccontare storie. Ma dobbiamo anche sopravvivere e Will lo sapeva. Sapeva cosa voleva dire avere fame, grattare il fondo del barile. Sapeva quale fortuna voleva dire essere nato con un talento per cui altri erano disposti a pagare. Ma non gli mancava neppure la volontà (e quando era fortunato, l'abilità) di indurre gli altri a pagare un po' di più, di alzare il prezzo ancora un po'.

Will Eisner era un grande artista e un abile imprenditore; entrambe le cose, indissolubilmente. Ed era una cosa di lui che amavo molto. Più di cinquant'anni dopo l'uscita in edicola dei primi numeri di *Blackhawk* e *Doll Man* e delle altre serie che aveva prodotto per la Quality Comics insieme al socio Jerry Iger, ricordava ancora i dati di vendita, i nomi dei distributori, i minuti dettagli dei successi e dei flop. E capivo come per lui tutto ciò fosse assolutamente interessante e importante quanto i dettagli di un tratto a china, o la quantità di informazione che si poteva comprimere e poi vedere esplodere da tre vignette una dietro l'altra. A volte possono esserci molte strade per la felicità di un uomo; altre volte, assai meno. Ma grazie al suo spessore artistico e al suo acume, al modo in cui si ritrovava e si muoveva nel mondo, come un artista che lavorava per denaro e come un imprenditore che lavorava per l'arte, credo che fosse giunto vicinissimo a trovare una di quelle strade. Sì, fu realmente *così* fortunato.

ELOGIO DI WILL EISNER

di Neal Adams

Sono nato nel 1941 e negli anni Cinquanta, a Brooklyn, ero un adolescente. A New York non vidi mai il supplemento a fumetti *The Spirit*, in nessuno dei quattro maggiori quotidiani. A Brooklyn Will Eisner non esisteva.

Poi, nel 1953 la mia famiglia si trasferì in Germania per due anni, al seguito delle forze d'occupazione. Al nostro ritorno, capii che durante la mia assenza era successo qualcosa. I fumetti erano cambiati. Frederic Wertham e il suo *Seduction of the Innocent*, ecco cos'era successo. Gli EC Comics non esistevano più. Non ci potevo credere: Capitan Marvel non c'era più! Joe Kubert non faceva più *Tor*. E Will Eisner – anche se ancora non rientrava nel mio orizzonte – era sostanzialmente scomparso dal mondo del fumetto. Sostanzialmente, quello che restava erano dei terribili fumetti della DC. Ed era nata la Comics Code Authority, e comandava lei.

Come avrei potuto imbartermi in Will Eisner? Non si occupava di fumetti nel 1959, quando cominciai a lavorare per la Archie Comics, ed era ancora del tutto invisibile rispetto a questo settore nel 1968, quando approdai alla DC dopo avere lavorato su *Creepy* ed *Eerie* della Warren Publishing.

Improvvisamente, nei corridoi della DC e vicino alla colonnina dell'acqua, il nome di Will cominciava a sentirsi di tanto in tanto nelle conversazioni. “Ha inventato tutto lui!” diceva qualcuno. Ormai, sapevo che aveva fatto *The Spirit*, un tipo mascherato, ma non capivo la reverenza con cui pronunciavano il suo nome. Col tempo, qua e là, imparai a conoscere frammenti del suo lavoro. E guardavo e ascoltavo.

Dopo un po', mentre la mia carriera nel fumetto procedeva, l'influenza del lavoro di Will cominciò lentamente a entrare nella mia testa dura. Era come una comunità: la gente portava cose di Will e discuteva del come e del perché era importante. Ci si ritrovava nella mensa della DC a scambiarsi notizie e informazioni su quello che succedeva in giro. Sempre più gente parlava dei lavori di Will e noi cominciammo, in un certo senso, a risvegliarci: “Dov'è Will Eisner? Se n'è andato? In Europa, magari?”. Poi un giorno qualcuno arriva e butta sul tavolo un numero di *PS Magazine*. “È questo che fa adesso?”. E io: “Merda!”.

Poi cominciarono a imitare lo stile di Eisner. Il primo fu Mike Ploog. Certo, aveva lavorato per lui, ma all'epoca non lo sapevo. Quando conobbi Ploog mi parlò di Will e, per la prima volta, diventò una figura reale.

Il tempo passò e un giorno, a una qualche convention, mi presentarono “il Commissario Dolan”. Mi strinse la mano, ed era Will Eisner! *Spirit* e il Commissario

Dolan, insieme! Una cosa strepitosa. E poi, che gran tipo.

Ormai, sapevo che il punto non era semplicemente che Will Eisner aveva fatto dei fumetti. Will Eisner aveva fatto cose rivoluzionarie.

Anch'io, in quel periodo, stavo cominciando una rivoluzione, cercando di unire gli autori di fumetti e di convincerli a lottare per tariffe migliori e i diritti sulle ristampe. Fui anche alla testa di uno scontro molto pubblicizzato perché venissero pagate royalties ai creatori di Superman, Jerry Siegel e Joe Shuster. Avevo deciso che se avessi continuato a lavorare in quell'ambiente, dovevo cambiarlo in modo che andasse bene a me, perché com'era faceva schifo. Uno come allora ero io non poteva che sentirsi attratto da Will Eisner in maniera naturale, per i cambiamenti che aveva apportato al suo angolo di editoria a fumetti, come nessun altro prima di lui.

Quando tutti facevano supereroi, l'unica concessione che fece al mercato fu di mettere una mascherina al suo personaggio. Ma Spirit non era uno di quei supereroi, che a Will non piacquero mai. Poi portò il fumetto in un territorio nuovo, *PS Magazine*, un modo per lavorare per il proprio paese continuando a fare fumetti.

E lo fece bene perché aveva un cervello, e lo usava e continuò a usarlo sempre. Una cosa che non si vede spesso tra gli autori di fumetti. Non è un insulto; è che tendono a non esporsi, a non fare cose nuove.

Così, eccoci qua, con Neal Adams che nel 1977 cerca di cambiare il mondo, e Will Eisner, che lo aveva già fatto.

Potevo parlargli per esempio di un'idea o di qualsiasi altra cosa nuova e lui non rispondeva "Non si può", ma "Perché no?". Ora, quello che lui stava insegnando a una nuova generazione di autori era di non cominciare mai una frase con 'no' ma con 'sì', e poi cercare di capire che cosa si può fare, quello dovevo essere io.

Sono stato nel consiglio dell'Academy of Comic Book Arts e ho insistito a lungo, e duramente, perché esigessero la restituzione degli originali da parte degli editori. "Dovremmo almeno dire che secondo noi andrebbe fatto". insistevo. E da quegli stessi autori che per primi avrebbero beneficiato della cosa mi sentivo rispondere "Oh, Neal! Ci farai licenziare tutti! Perché mai dovrebbero ridarceli? Appartengono a loro".

Ma sapevo che se avessi detto a Will che secondo me gli autori avevano diritto a vedersi restituire le loro tavole, quell'uomo che per più di 60 anni avrebbe conservato tutti i suoi lavori mi avrebbe risposto "Come pensi di riuscirci?".

Quello che trovavo in Will Eisner era una mente affine. Era completamente diverso da me ma dal punto di vista della mentalità, del guardare avanti e della disponibilità a correre dei rischi, eravamo totalmente in sintonia. Se ero alla ricerca di un'idea o mi serviva qualcuno con cui confrontarmi, scambiare idee, l'uomo

giusto era Will.

Diversi anni dopo, la mia società, Continuity Studios, ricevette una richiesta di fornitura di illustrazioni e storie a fumetti per *PS Magazine*. Ci pensai su, poi ebbi un'idea migliore. Joe Kubert gestiva una sua scuola, The Joe Kubert School of Cartoon and Graphic Art a Dover, nel New Jersey, ed era pieno di studenti entusiasti e di talento, alla ricerca di un'esperienza concreta di lavoro. Mi sembrò che fare curare a loro dei progetti per l'Esercito degli USA sotto la supervisione di Joe sarebbe stata un'ottima accoppiata.

Chiamai Will abbozzandogli l'idea e lui rispose subito: "Mi piace, vale la pena di provarci. Qualsiasi cosa ti serva sapere, Neal, devi solo dirmelo. Dì a Joe di chiamarmi, ci parlo io". Fu come chiamare un fratello.

Portate tutti questi esempi ai primi tempi di Spirit e moltiplicateli per le migliaia di persone con cui è entrato in contatto nel corso di una carriera lunga e vigorosa, e capirete perché la gente ama Will Eisner. Intendiamoci, Will non è Michelangelo. Ha un suo stile, che chiamerei 'semi-cartoonesco', o grottesco. Ma, cazzo, come racconta lui una storia...! Per questo tutti sono attirati da Will Eisner.

Quando mi chiedono "Chi ti piace tra gli autori di fumetti?", le due persone che nomino sono Will Eisner e Joe Kubert. Tutti gli altri sono bravi artigiani. Ma come esseri umani, ci sono Will Eisner e Joe Kubert, e non è facile andare oltre.



Will Eisner e Al Hirschfeld
(per gentile concessione di Will e Ann Eisner)

Al Hirschfeld (99 anni)

“Lavori ancora?”

Will Eisner (85 anni)

“Sicuro. Tu?”

Hirschfeld

“Come no”.

Eisner

“Quante ore lavori?”

Hirschfeld

“Stacco alle 19. Tu?”

Eisner

“Io alle cinque. Mia moglie mi proibisce di lavorare di più”.

UNA VITA PER IL FUMETTO

COLORI

UNO

Lo Studio Eisner & Iger

Sam Eisner restò molto colpito quando, nel 1933, vide per la prima volta la firma del figlio Billy di sedici anni (“di William Eisner”) sotto una striscia a fumetti su *The Clintonian*, il giornale del suo liceo, il DeWitt Clinton.

“Ci tenevi proprio, uh?” commentò.

Billy sorrise.

Poi Sam disse al figlio di un suo cugino che gestiva una grossa palestra di boxe a New York, la Stillman's. Era il posto ‘in’ dove si allenavano i pugili più famosi. Sam chiamò Lou Stillman, gli spiegò che il figlio maggiore voleva fare il cartoonist e gli chiese se ne conosceva altri.

“Sì” rispose Stillman. “Ne conosco uno che si vede spesso in palestra e che fa una striscia su un pugile. Prendo un appuntamento, chissà che non trovi da lavorare a Billy”.

Il cartoonist era Ham Fisher, il creatore di *Joe Palooka*.

Un giorno Billy si ritrovò a trascinare la sua cartellona nera su per le scale del Tudor, un palazzo vecchio ma prestigioso. Sali in ascensore, bussò alla porta in quercia massiccia e si vide aprire da James Montgomery Flagg. I primi lavori di Flagg erano apparsi in *Judge*, *Life*, *Scribner's* e *Harper's Weekly* ed era l'autore di quella che con ogni probabilità è la singola illustrazione di propaganda americana più famosa del XX Secolo, il poster della I Guerra Mondiale in cui lo Zio Sam punta il dito sopra lo slogan “I Want YOU For U.S. Army”, Eisner l'avrebbe riconosciuto dappertutto: era uguale al suo famoso personaggio. Inoltre, era sconvolto: tutto quello che riuscì a dire al leggendario illustratore fu “Uh, che pennino usa?”.

“Un Gillette 290” rispose Flagg.

“Corsi subito a comprare dei Gillette 290” ricordò in seguito Eisner. “Ma non riuscivo ugualmente a disegnare come lui”. Sconvolto dall'aver conosciuto in quel modo uno dei suoi idoli, Eisner ripeté molte volte la scena mentalmente. Sessant'anni dopo, raccontando l'episodio a degli studenti, commentò: “Ho sem-

pre desiderato potere ripetere quella scena”.

Ham Fisher – il cui nome completo era Hammond Edmon Fisher e che all’epoca dell’incontro con Eisner scriveva e disegnavo *Joe Palooka* da quattro anni – apparve alcuni secondi dopo e Flagg gli presentò il giovane ospite. Ma Fisher non guardò nemmeno i lavori di Eisner, cominciando subito a inveire contro qualcuno che Will non conosceva. Il “maledetto, schifoso assistente che mi ha fregato rubando i miei personaggi”, stando a Fisher. Un tale Alfred Gerald Caplin, che alcuni anni dopo diventerà noto come Al Capp, l’autore di *Li'l Abner*, una delle strisce a fumetti più amate di tutti i tempi (Capp aveva lasciato Fisher nel 1933 per motivi economici, portando presumibilmente con sé i personaggi più rustici, per cui aveva un’idea o due. Tra i due fu scontro aperto per tutti gli anni Trenta e Quaranta e all’inizio degli anni Cinquanta Fisher denunciò Capp davanti alla National Cartoonists Society, nel tentativo di farlo espellere. Alla fine, fu Fisher a essere espulso per la falsificazione di prove contro Capp).

“Quel figlio di una vacca è un bandito!” scattò Fisher. “Ne ho piene le scatole degli assistenti!”.



L’incontro con Ham Fisher non fu la grande occasione immaginata e una volta terminato il liceo Billy cominciò a cercare lavoro presso le agenzie di pubblicità. Il College era fuori discussione: i suoi genitori, perennemente in difficoltà, avevano bisogno di qualsiasi cosa fosse riuscito a portare a casa. Fece i giri del caso con la sua grande cartella nera e venne sistematicamente rifiutato da tutti. A New York, questo significa davvero molti no: allora come oggi, esistevano più agenzie pubblicitarie a Manhattan che in qualsiasi altra città del mondo.

Infine, fu assunto per quattro soldi dall’ufficio pubblicità del quotidiano *New York American*. Gli venne assegnato il turno di notte e Billy lavorava dalle 9 di sera alle cinque del mattino, facendo illustrazioni per piccoli annunci detti “pimple ads”. Una serata tipica cominciava nella redazione del giornale al quarto piano, dove gli venivano assegnati gli incarichi. Dopo la cena, a mezzanotte, Billy scendeva al reparto grafico al terzo piano e lavorava alle illustrazioni commissionate. Questo lavoro durò solo un paio di mesi, perché Billy aveva incontrato il suo amico del liceo Bob Kahn, che si era cambiato nome in Bob Kane, pseudonimo con cui, anni dopo, insieme a Bill Finger e Jerry Robinson, creò il personaggio di Batman. Kane era più alto e più asciutto di Billy; si vantava di assomigliare molto agli affascinanti crooner dell’epoca, i cantanti sentimentali che impazzavano nei programmi radiofonici facendo sospirare le ragazze. Non giocava mai a nessuno sport e spesso lamentava interminabili strascichi di raffreddori, ma secondo i suoi amici era ipocondriaco.

Billy Eisner abitava insieme alla famiglia a un isolato di distanza dalla Concourse, la strada principale che attraversava il Bronx; Kane, il cui padre era un agente assicurativo di un certo successo, abitava un po' più in là, lungo la stessa strada. Eisner e Kane, che al DeWitt Clinton si ritrovavano spesso alle lezioni di arte, si frequentavano sostanzialmente per via dell'invidia di Eisner per il successo di Kane con le ragazze, e dell'ammirazione di Kane per il talento di Eisner. I disegni di Kane non erano tra i migliori ma il loro autore era brillante, ambizioso e con un vivo senso dell'umorismo. "Molto francamente" dichiarò anni dopo Eisner, "come disegnatore era scarso. Ma era un tipo molto aggressivo e riusciva sempre a ottenere due cose. All'epoca, come disegnatore e come cartoonist ero molto meglio di Bob ma era lui a trovare i lavori e le ragazze, così gli andavo dietro".

Eisner era talmente assorbito dalla necessità di fare il cartoonist da non trovare mai il tempo per una vita sociale che gli permettesse di conoscere delle ragazze, ma ci pensava Kane a chiamarlo e a dirgli: "Ho un'uscita per te". Così, quasi tutti i sabato sera uscivano insieme. I loro doppi appuntamenti di solito prevedevano una serata danzante in posti come il vecchio Glen Island Casino, in fondo a Pelham Parkway.



Will Eisner adolescente
(senza data).

Era il 1935, il periodo d'oro di grandi band come i Dorsey Brothers e Benny Goodman, e ai due giovani disegnatori piaceva andare a ballare al Glen Island con delle ragazze. "Con Bob" ricorda Eisner, "il problema era che le ragazze che trovava erano sempre carine ma assolutamente stupide. Ma *proprio* stupide, del tipo che Al Capp chiamava 'una stupida Bellezza Americana'".

Il comportamento "da nightclub" di Kane era dei più classici: spesso finiva i soldi e toccava a Billy pagare il conto. Un altro dei loro numeri tipici era vantarsi con le ragazze della loro abilità di disegnatori. Qualsiasi cosa disegnasse Kane, Eisner la disegnavo meglio. Era una tipica competizione tra disegnatori, di cui alle ragazze non poteva importare di meno: a loro piaceva la musica e volevano ballare, punto e basta. Al ritorno, una certa sera, Kane chiese a Eisner "Allora, com'è andata?".

"Be" rispose Eisner, "Sono andato al sodo".

Niente male per un giovane liceale diplomando, secondo gli standard dell'epoca. Anzi, troppo bene. Kane, sempre competitivo ai massimi livelli, non uscì più con Eisner.



Kane possedeva diversi lati bizzarri, sia come uomo sia come artista. Uno di questi era la vanità: sosteneva di essere più giovane di Eisner di quattro anni, nonostante fossero stati compagni di classe al liceo.

“Bob si vantava moltissimo del fatto che al liceo, come disegnatore, si era fatto notare più di Eisner” spiega Mark Evanier, sceneggiatore e storico del fumetto. “Ed era convinto che Will fosse un genio. Bob mi raccontava sempre di essere diventato disegnatore per due motivi, ed entrambi erano le ragazze: quando si metteva a disegnare, intorno a lui si accalcava un nugolo di ragazze. L'altro motivo era che in certi corsi si disegnavano donne nude dal vero. E a quell'età in quale altro posto potevi vedere una donna nuda?”.

Evanier conosceva Kane, che gli stava anche simpatico, ma ha dichiarato che qualsiasi cosa Eisner ne raccontasse, probabilmente era vera.

“In Bob c'era sempre un che di squallido” spiega nuovamente Evanier. “Era un prepotente, uno che cercava sempre di guadagnarci qualcosa. Inoltre, lavorava sempre il meno possibile. Qualsiasi cosa si possa dire che sia stato nella vita, soprattutto Bob era il tipo di persona che cerca il modo di guadagnarci. I suoi modelli erano gli autori delle strisce quotidiane, gente che andava in solluchero all'idea di vendere una striscia, avere successo e pagare altri per portarla avanti mentre loro stavano a dondolarsi su un'amaca. Ham Fisher non disegnò mai Joe Palooka.

Bob riuscì a vendere Batman e una volta ritrovatosi in mano una 'property' che funzionava lasciò lavorare altri (soprattutto lo sceneggiatore Bill Finger e il disegnatore Jerry Robinson). Trovava stupefacente il fatto che Will continuasse a disegnare: ha disegnato più pagine Will dopo gli 80 anni che Bob in tutta la sua vita”. Qualsiasi cosa Kane pensasse di Eisner, non lo disse ai lettori della sua biografia *Batman and Me* (1989). Kane e Tom Andrae, il co-autore del libro, citarono Eisner solo due volte, piuttosto nebulosamente (in fondo, erano stati rivali sulle pagine del giornale del liceo) e cavandosela in entrambi i casi con una singola frase. Una delle quali, del tutto sbagliata: Kane attribuiva a Eisner la creazione del *Wow! What a Magazine!*, mentre Eisner ha sempre dichiarato che era stato Kane a dirgli della rivista, presso cui avrebbe poi conosciuto il suo futuro socio Jerry Iger. Lo stesso anno del libro uscì il primo film di Batman dell'era moderna e Kane partecipò al Comic-Con International di San Diego, promuovendo delle sue stampe firmate e numerate. Denis Kitchen, editore della Kitchen Sink Press, ricorda che “Will stava incontrando il pubblico al mio stand proprio mentre nello spazio a fianco Bob promuoveva le sue stampe. Erano entrambi assediati dai fan e durante un attimo di pausa Kane si sporse attraverso il divisorio insistendo per andare a bere qualcosa con Will alla chiusura della convention, cioè alle 17.00.

Will fece di sì con la testa e alle 17.00, prima di allontanarsi con Bob, mi sussurrò: 'Riceverò una telefonata molto importante alle 17.15'.

E un quarto d'ora dopo, puntualmente, li raggiunsi al bar, dove mi profusi in mille scuse per l'interruzione e dissi a Will che era arrivata una telefonata urgente, e che doveva assolutamente rientrare all'hotel. Will strinse la mano a Bob e ce ne andammo. 'Quindici minuti con quell'uomo è il massimo che posso reggere' mi spiegò una volta fuori".



Un anno e mezzo dopo la fine del liceo, Eisner e Kane si incontrarono per caso per strada a Manhattan. Dopo i saluti del caso, passarono subito a parlare di affari e di lavoro.

"Cosa fai ultimamente?" chiese Eisner.

"Vendo storie a *Wow! What a Magazine!*" rispose Kane.

"Pensi che possa vendere qualcosa anch'io?".

"Bill, stanno comprando da *tutti*" rispose Kane. "Facci un salto".

La redazione di *Wow!* Era nella parte anteriore di un loft sulla Quarta Strada. Il proprietario era John Henle, la cui vera attività era la confezione di camicie sul retro. Henle aveva ambizioni letterarie, voleva fare l'editore e la rivista riprendeva il formato della riviste britanniche per ragazzi, che offrivano sia vere e proprie storie che strisce e vignette. Una specie di precursore dell'albo a fumetti.

Eisner stava mostrando il suo lavoro a Sam "Jerry" Iger, il caporedattore di *Wow!*, quando quest'ultimo ricevette una telefonata e, bruscamente, tagliò corto: "Devo andare, non posso guardare il tuo portfolio. Ho un'emergenza in tipografia".

"Posso venire con lei?" chiese Eisner con tono disperato. "Le farò vedere le mie cose mentre camminiamo".

Sapeva che tornando un altro giorno rischiava di perdere l'occasione, così accompagnò Iger mostrandogli i disegni lungo la strada. Anche per gli standard di New York, doveva essere un discreto spettacolo. Iger finse attenzione per alcune illustrazioni e fece distrattamente un paio di domande. Arrivati alla tipografia, il problema era di quelli seri: per qualche motivo, le lastre da stampa venivano sfondate.

"Qui non riusciamo a riprodurre come si deve" spiegò l'incisore.

Così, intorno a un tavolo, diversi uomini si tenevano il mento perplessi, scuotendo frustrati la testa. Eisner, intanto, restava in silenzio. Per loro fortuna, a suo tempo si era occupato della grafica e della produzione dell'album annuale e della rivista letteraria del liceo, e si intendeva di strumenti per la stampa e la lucidatura delle lastre per avere anche lavorato dopo la scuola in una tipografia, pulendo le macchine da stampa per 3 dollari alla settimana, una delle sue esperienze più preziose. All'epoca, spettava a ciascun addetto occuparsi della riparazione e del-

la manutenzione della propria attrezzatura e chi non ci riusciva non riusciva a conservare il lavoro. Perciò, Eisner conosceva un trucchetto o due in materia di stampa e cominciò schiarendosi la voce.

“Avete mica qualcosa per lucidare?” chiese.

“Certo, come no” rispose l’incisore con accondiscendenza. “Ecco qua”.

Eisner cominciò a spazzolare e a sfregare i bordi irregolari sulle lastre. Quando i tipografi incidono le lastre, a volte l’acido lascia delle irregolarità ai bordi dell’immagine da incidere. Eisner spazzolò via queste irregolarità. Problema risolto.

Gli incisori si voltarono verso Iger: “Chi è questo qua?”.

Senza battere ciglio, Iger rispose: “Il mio nuovo responsabile di produzione”.

Eisner sorrise.

Iger era il tipo che riusciva sempre a trovare il modo di ricavare qualcosa da una situazione. Così, rientrati all’ufficio di *Wow!* Iger prese il portfolio di Eisner per una seconda e più onesta valutazione e, con franchezza, gli chiese: “Cos’hai da vendermi?”. Alla fine, acquistò la prima storia d’avventura di Eisner, *Capt. Scott Dalton*, una variazione sul tema delle popolari storie pulp di *Doc Savage*. L’illustrazione di Dalton di Eisner finì sulla copertina dell’agosto 1936 del secondo numero di *Wow!*. Era la sua prima copertina e due mesi dopo la rivista chiuse dopo soli quattro numeri.

Brutta fine per *Wow!*, ottimo tempismo per Eisner.

Il fenomeno degli albi a fumetti, *i comic books* – un formato nuovo, che allora veniva chiamato *comic magazine*, “rivista a fumetti” – era nato col primo numero di *Famous Funnies* del maggio 1934. La pubblicazione fece furore in tutto il paese con le ristampe a colori di strisce domenicali come *Toonerville Folks*, *Mutt & Jeff*, *Tailspin Tommy* e altre ancora. *Famous Funnies* era una rivista di 64 pagine pubblicata dalla Eastern Color Press di Waterbury, nel Connecticut. L’Eastern Color produceva i supplementi a fumetti a colori per molti quotidiani in tutto il paese, stampandoli nel classico formato poster, piegandoli poi a metà per ridurli al formato rivista.

In un periodo in cui al cinema e alla radio l’umorismo costituiva una nuova e fiorente industria americana, nelle edicole *Famous Funnies* vendeva come il pane. Presto gli editori cominciarono a ristampare strisce quotidiane come il *Dick Tracy* di Chester Gould, proponendo un’intera nuova avventura ogni sei settimane e tutte le strisce d’avventura venivano ristampate più o meno secondo queste modalità.

Ma un successo improvviso implica nuove sfide: ben presto gli editori finirono le scorte di strisce giornalieri e di pagine domenicali disponibili per la ristampa in rivista. All’epoca, le strisce esistenti in tutto il paese erano solo un certo numero, e di queste solo 10-20 erano d’avventura, ristampabili a puntate (in ogni caso, si ristampavano anche le strisce umoristiche non seriali).

Nello stesso periodo, le tirature delle un tempo incrollabili riviste *pulp* stavano calando. Ma mentre i *pulp* vacillavano, il loro sistema distributivo conservava un grande valore. Le edicole americane erano dominate dall'American News Company e dalla Union News ed entrambe erano alla ricerca di qualcosa per sostituire i *pulp*. I fumetti erano l'ideale.

Dove gli editori dei *pulp* vedevano un'ascia calare su di loro, l'inesperto Eisner, allora diciannovenne, vide un'occasione d'oro. In quel periodo abitava nel Bronx insieme ai genitori, disoccupato dopo la chiusura di *Wow!* e meditava sulla situazione. Anche se il suo istintivo ottimismo un giorno sarebbe divenuto il tratto distintivo di un'intera carriera, nel 1937 Eisner era spinto unicamente dal desiderio bruciante di affermarsi e di mettere alla prova il suo talento. Facendosi coraggio, chiamò Jerry Iger: ci voleva fegato, da parte di una persona che due mesi prima era solo un cartoonist novellino che supplicava Iger di concedergli la possibilità di pubblicare professionalmente.

“Possiamo vederci a Manhattan, Jerry? Ho una proposta da farti”.

Dopo la chiusura di *Wow!* Anche Iger era senza lavoro e accettò di incontrarsi con Eisner in un ristorante sulla 43esima, di fronte alla tipografia del *New York Daily*. Tutto quello che Eisner possedeva erano 1,95 dollari.

“Jerry” cominciò, “voglio aprire una società e ti vorrei come socio”.

Per qualche motivo – disperazione, probabilmente – Iger non rise in faccia a quel ragazzino (Eisner gli aveva detto di avere 25 anni).

“I nuovi editori di riviste a fumetti avranno bisogno di materiale originale” disse Eisner concitato. “Produciamo per loro nuove storie complete, apriamo uno studio di fumetti”.

“Ragazzo mio” rispose Iger, “ci vorranno dei soldi”.

Iger aveva appena concordato il suo secondo divorzio, si era in piena Grande Depressione, era sostanzialmente senza un soldo, già in debito dei futuri alimenti e probabilmente fu per questo che non tappò subito la bocca a Eisner: quali altre possibilità aveva? “Non ho soldi, forse un paio di centoni, e la mia ex moglie se ne prenderà la metà”.

“Metterò *io* i soldi” disse Eisner.

Iger sapeva quanto poco Eisner avesse guadagnato con *Wow!* ma accettò di continuare a parlare. “Okay, se i soldi ce li metti tu io ci sto”.

Eisner si era rivolto a lui perché aveva 13 anni più di lui e possedeva quell'esperienza col mondo degli affari che a lui mancava. Inoltre, Iger era un buon venditore, determinato e aggressivo, tratti non entusiasmati negli esseri umani ma ottimi per i responsabili commerciali. Non aveva problemi a contattare potenziali clienti che non lo conoscevano, e ricevere un rifiuto non gli impediva di tornare alla carica, una prima e una seconda volta. E una terza.

Eisner aveva solo diciannove anni, e un atteggiamento da artista. Non era capace di andare in giro a vendere le sue cose e non riusciva a reggere gli inevitabili rifiuti. Disse a Iger di un palazzo all'incrocio tra la 43esima e Madison Avenue dove affittavano stanze per soli 15 dollari al mese, senza deposito cauzionale, principalmente ad allibratori. Per quel prezzo, si poteva avere una stanza di circa 3 metri per 3: abbastanza, ragionava Eisner, per una scrivania e un tavolo da disegno.

Aveva appena fatto un'illustrazione per una tipografia in Varick Street: una pubblicità per Gre-Solvent, un sapone per le mani, che gli era stata pagata 15 dollari. Era il primo fumetto pubblicitario realizzato e venduto da Eisner, che l'aveva intitolato *Sketched from Life*. Poteva poi ottenere 15 dollari dal padre per il secondo mese e questo garantiva due mesi d'affitto.

Iger e Eisner chiusero l'accordo con una stretta di mano e siccome era Eisner a finanziare la società, Iger gli concesse di pagare il pranzo. Il conto fu di 1,90 dollari, il che lasciò Eisner con una singola monetina, con cui pagare la metropolitana per tornare nel Bronx. Naturalmente Iger non lo sapeva e, uscendo dal ristorante, lo rimproverò per essere stato taccagno e non avere lasciato la mancia alla cameriera. "Non hai lasciato la mancia".

"Oh, davvero? Mi sono dimenticato".



Lo studio Eisner & Iger – il nome di Eisner era il primo perché era lui a finanziare il tutto – produceva fumetti d'avventura, fantascienza e ambientati nella giungla. All'inizio i due giovani non lo sapevano, ma avevano aperto uno studio che oggi chiameremmo "di servizi editoriali": il loro lavoro consisteva nell'individuare idee insieme a sceneggiatori e disegnatori, per poi vendere il prodotto finito agli editori invece di pubblicarlo da soli. Uno dei loro primi clienti, la Fiction House, li incaricò di produrre adattamenti dei racconti d'avventura di metà dell'Ottocento del romanziere irlandese Charles Lever. La Fiction House pubblicava anche una linea di riviste pulp tra cui *Planet Stories* e *Jungle Stories* e Eisner creò *Sheena, Queen of the Jungle*, un personaggio simil-Tarzan per la loro testata *Jungle Comics*. All'inizio, quando a lavorare erano solo in due, Eisner scrisse e disegnò tutte e cinque le prime storie dello studio con cinque nomi diversi: Willis B. Rensie (Eisner scritto al contrario), W. Morgan Thomas, Erwin Willis, Wm. Erwin e Will Eisner. Quando Iger non era in giro a vendere i loro progetti agli editori di fumetti, faceva lui il lettering per la maggior parte degli albi, scrivendo i dialoghi nelle nuvolette vicino ai personaggi o il testo nelle didascalie.

Col rapido aumento del lavoro – lo studio Eisner & Iger fondò lo Universal Phoenix Feature Syndicate per distribuire le loro produzioni in tutto il mondo – si ritrovarono ad assumere altri autori, distribuendo gli incarichi tra una squadra di



Il primo lavoro di Will Eisner da professionista. Il compenso fu impiegato per l'affitto dello studio Eisner & Iger.

disegnatori giovani ma estremamente in gamba (e veloci). Lo studio produceva le storie nello stile deciso da Eisner e non va dimenticato che all'epoca gli studi funzionavano più o meno come navi da galera: l'Eisner & Iger ingaggiò circa quindici persone e ben presto, tutti insieme, remarono verso uffici più spaziosi. Una delle prime persone chiamate da Eisner fu il suo amicone di liceo nonché procacciatore di appuntamenti Bob Kane. “Devo confessare che mi fece piacere” ricordò in seguito Eisner. “Lavorò per me per un po' prima di creare Batman per *Detective Comics*”. Il primo lavoro originale di Kane per Eisner & Iger fu *Peter Pupp*, un'intenzionale imitazione degli animali antropomorfi umoristici creati negli ultimi anni da un animatore di nome Walt Disney.

Nel 1938 Eisner assunse Jacob Kurtzberg, che ribattezzò subito Jack Curtiss. In seguito, Kurtzberg cambiò nuovamente nome in Jack Kirby. Kirby – che in seguito conquistò l'appellativo di “Re” dei comics – aveva lavorato in precedenza per gli studi di animazione di Mac Fleischer, il produttore delle serie animate

Ko-Ko, Betty Boop e Popeye. La sua produzione di maggior rilievo per Eisner fu la riduzione a fumetti di classici come *Il Conte di Montecristo*.

C'erano poi George Tuska, Bob Powell (Stanley Pawlowski) e Lou Fine che, fresco del Pratt Institute, era già noto come illustratore. Erano tutti ottime persone e illustratori di punta, che in seguito verranno riconosciuti come i padri fondatori dell'intero settore. Dello studio fecero in seguito parte anche i disegnatori Bernard Bailey (che in seguito fu il co-creatore di *The Spectre*, insieme a Jerry Siegel) e Mort Meskin (disegnatore di *Sheena* per conto di Eisner e in seguito tra gli autori di *Vigilante, Starman, Wildcat e Johnny Quick*).

Capitava spesso che lo studio mettesse annunci alla ricerca di disegnatori/illustratori. All'epoca il settore era nuovo e in giro non c'erano molti disegnatori specificamente di fumetti; una delle conseguenze era che i collaboratori provenivano da settori 'affini', come le riviste *pulp* o riviste e libri illustrati. Oppure dalla pittura, come il disegnatore Alex Blum (*Spy Fighter, Shark Brodie, Kayo Kirby*) e il letterista Martin DeMuth.

Lo studio cominciò vendendo fumetti agli editori a 5 dollari per pagina, per arrivare fino a 20 dollari. All'epoca gli albi erano di 64 pagine, il doppio della tipica lunghezza di oggi e Eisner & Iger li produceva con la caratteristica tecnica della catena di montaggio, proprio come Henry Ford aveva rivoluzionato e standardizzato la produzione automobilistica.

Eisner aveva una propensione istintiva a ideare tecniche efficienti: assumeva gli autori a paga fissa perché era più pratico e conservava con scrupolo i migliori, il che gli consentiva un miglior controllo sulla qualità, rispetto agli autori pagati un tanto a pagina.

Inoltre, in questo modo Eisner aveva un colpo d'occhio e un'idea complessiva sull'andamento delle storie. Al contrario dei salariati, i disegnatori *freelance* lavoravano a casa, consegnavano le pagine una volta terminate e raramente tornavano sul loro lavoro. Inoltre, in quei giorni della tarda Grande Depressione era molto più difficile – e auspicabile – trovare uno stipendio, piuttosto che lavoro a cottimo. Anche se gli stipendi che portavano a casa erano inferiori al valore complessivo del loro lavoro sul mercato assai più rischioso e



Invito a un party disegnato da Eisner per Thurman Scott, proprietario della casa editrice Fiction House.

precario dei *freelance*, i disegnatori di Eisner & Iger erano pagati abbastanza da garantire loro vitto, alloggio e da motivarli a continuare.

Durante questo periodo, Eisner creò tutta una serie di notevoli serie di contorno, come *Yarko the Great* (precursore di *Mr. Mystic*) e il fumetto di pirati *Hawks of the Seas*, ispirata dalle storie di Rafael Sabatini. *Hawks* fu in realtà la seconda incarnazione della serie, apparsa per la prima volta per quattro episodi di *Wow!* col titolo di *The Flame*.



Una delle storie più memorabili della redazione dell'Eisner & Iger è stata la passione non corrisposta di George Tuska per Toni Blum, sceneggiatrice dello studio e figlia di Alex Blum. Tuska era il tipico uomo con cui ogni donna avrebbe desiderato finire a letto: forte, muscoloso ma delicato. Sarebbe stato più che ragionevole vederlo impegnato come bagnino invece che a disegnare fumetti. Parlando della figlia di Blum, una volta Bob Powell disse a Will – davanti all'intero studio: “Me la scopo quando mi pare”. Esasperato, Tuska ripulì lentamente il pennello, lo ripose sulla scrivania, e stese Powell con un pugno. Poi tonò al tavolo e ricominciò tranquillamente a lavorare.

Il racconto che Eisner fa dell'episodio nel suo libro del 1986 *Il sognatore* non riporta numerosi dettagli, tra cui una cotta mai espressa per Toni Blum dello stesso Eisner.



Un giorno Eisner ricevette una lettera e una pagina disegnata da due ragazzi di Cleveland, Jerry Siegel e Joe Shuster. Proponevano due serie a fumetti: una si chiamava *Spy*, l'altra *Superman*. Eisner rispose dicendo che non erano ancora pronti e suggerì loro di continuare a perfezionarsi per un altro anno presso il Cleveland Art Institute.

“Il punto è che vedendo le loro cose pensai che nessuno dei nostri clienti le avrebbe comprate, e avevo ragione” dichiarò in seguito Eisner. “Mandarono i loro lavori un po' a tutti a New York e nessun editore li comprò, finché Harry Donenfeld della National Comics (oggi DC Comics) non li prese come parte di un pacchetto per la sua nuova serie *Action Comics* da Maxwell Charles M. C. Gaines (l'editore di *Famous Funnies*, il primo albo a fumetti)”.

Siegel e Shuster, naturalmente, diventarono famosi, se non ricchi, Superman una delle icone culturali più famose del mondo e Eisner minimizzò l'occasione mancata perché praticamente l'avevano mancata anche tutti gli altri professionisti del settore.



Victor Fox, un contabile della National Comics, giocò un ruolo sgradevole nella

prima parte della carriera fumettistica di Eisner. Occupandosi dell'amministrazione della National, Fox si rese conto di quanti soldi la società stesse facendo con le serie di *Superman* e *Action*. Così, smise di lavorare per Donenfeld e aprì una sua casa editrice, assoldando lo studio Eisner & Iger per produrre albi a 7 dollari a pagina. A una riunione con Eisner, Fox dichiarò: "Quello che voglio è un personaggio con un costume blu attillato e un mantello rosso". Rientrando allo studio, Eisner nutriva non pochi dubbi sul nuovo incarico per lo studio.



Il primo numero di Wonder Comics.

inedita del personaggio, che nella 'vita reale' era il comune mortale Fred Carson, un "timido ingegnere delle comunicazioni e inventore". Carson otteneva i suoi poteri da un anello magico donatogli in Tibet da uno yogi.

Eisner venne ascoltato in qualità di inventore di Wonder Man e si trovò davanti a un difficile dilemma. Iger, al contrario, non ci vedeva nessun problema e non riusciva a capire l'ansia del giovane socio. "È molto semplice: vai in tribunale, dici che l'idea è tua e la cosa finisce lì" era l'opinione di Iger. "Non possono citare *te* perché hai lavorato su commissione".

"Non posso *farlo*" rispondeva Eisner. "Non è vero. Victor mi ha descritto il personaggio esattamente come lo volevo per iscritto. Ed è chiaro che è un'imitazione al 100% di Superman".

"Will, quel tipo ci deve 3.000 dollari e quei soldi ci servono".

"Ehi, Jerry, questa cosa a me sembra Superman" disse a Iger.

"Non dirlo a me" rispose Iger. "Fallo e basta. Ci paga bene".

Eisner cercò di discutere con Iger, ma inutilmente. Per Iger, un cliente solvibile con le tasche piene era come un sovrano fresco di incoronamento e il suo primo istinto era inchinarsi, inginocchiarsi e avviarsi verso l'uscita incassando il dovuto.

"Fallo e basta" ribadì a Eisner.

E Eisner lo fece. Il personaggio si chiamava Wonder Man e di lì a poco apparve sul primo numero di *Wonder Comics*, pubblicato dal Fox Features Syndicate, prontamente denunciato da Donenfeld. Venne pubblicato un solo numero, anche se Eisner aveva prodotto una seconda storia rimasta

E Fox non era da meno, anzi. “Era una specie di Edward G. Robinson, solo in piccolo” ricordò in seguito Eisner. “Mi fissava negli occhi dicendo ‘Ragazzo, adesso tu vai in tribunale e gli dici che l’idea è stata tua. Fai qualsiasi altra cosa e non vedrete mai i vostri soldi’”.

Intanto, Iger insisteva: “Senza quei soldi siamo stesi”. Lo studio stava crescendo e prosperando grazie alla sua reputazione di affidabilità nella produzione di storie e disegni di qualità e Fox era uno dei principali artefici di quel successo, almeno sulla carta. Il denaro che doveva loro costituiva la differenza tra un buon guadagno e restare a galla con fatica.

Eisner era dilaniato dai dubbi su quello che avrebbe dovuto dire al processo e infine decise di non poter commettere una falsa testimonianza e, chiamato al banco dei testimoni, dichiarò che Fox aveva spiegato passo per passo allo studio Eisner & Iger come copiare Superman. Non servì altro: la National vinse la causa e questo episodio chiave sancì la sua supremazia nel mercato (gli effetti della sentenza non si esaurirono qui: *The Moth*, il plagio di Batman fatto da Fox fu eliminato da *Mystery Men Comics*, per poi approdare alla celebre e longeva linea di fumetti di *Capitan Marvel* della Fawcett Publications).

Fox era furioso con Eisner e anche Iger ne aveva abbastanza: “Comportandoci in questo modo non andremo da nessuna parte, Will! Non siamo al liceo, lo vuoi capire?”. Inutile dire che lo studio non ricevette mai i 3.000 dollari di Fox e i due soci arrancarono per un po’ per riuscire a sopperire alla mancanza di una simile cifra. Il processo ebbe anche altre conseguenze e costò allo studio la collaborazione di Jack Kirby, il futuro Re dei comics: senza le commesse di Fox, lo studio non poteva permettersi di tenere Kirby, che in seguito avrebbe creato o co-creato Capitan America, Boy Commandos, i Fantastici Quattro, Hulk, gli X-Men, Thor e Silver Surfer, e che in quell’occasione passò a lavorare direttamente per Fox.

Da più di un punto di vista, lo studio Eisner & Iger costituì un modello e un esempio per Jack Kirby. Secondo Mark Evanier “Jack parlò sempre di Will in termini semplicemente entusiasti. Per lui Will era oltre ogni possibile critica”.

Prima di entrare nello studio, Kirby aveva lavorato per una serie di *syndicate* che vendevano striscie a quotidiani minori, disegnandone diverse sotto pseudonimo e si trovava in una fase della carriera in cui avrebbe dovuto imparare sul campo, ma non c’era nessun altro da cui imparare. Così, quando Kirby andò a lavorare per Eisner, per la prima volta si ritrovò circondato da persone di talento. Finalmente poteva vedere come lavoravano e miglioravano dei veri cartoonist. Fu un’esperienza formativa professionalmente oltre che artisticamente. Sempre secondo Evanier, “Jack considerava questo periodo insieme a Will come uno dei momenti più importanti della sua carriera”. Kirby vide come lavorava Eisner e cominciò a desiderare anche lui uno studio e dei propri dipendenti. Per dei poveri

ragazzini ebrei, avere un lavoro e darne ad altri erano un chiaro segno di status sociale e quello che Eisner stava facendo non sembrava a Kirby così impossibile da raggiungere.

La sua carriera dimostra che Kirby non coltivò mai l'accortezza commerciale di Eisner. Il che vale per la maggior parte dei professionisti del settore, quando si trattava di contrattare tariffe e contratti e di discutere con contabili e amministratori. Anche se nel 1940 Kirby e Joe Simon formarono uno dei sodalizi più solidi e duraturi della storia del fumetto, e a un certo punto gestirono persino un loro studio, fu subito chiaro che l'amministrazione e la gestione commerciale non era il loro forte (Simon raggiunse un accordo con la Marvel Comics sui diritti di Capitano America, personaggio da lui creato nel 1941, solo nel 2003, molto tempo dopo gli accordi di Bob Kane con la DC per Batman, e la transazione che Siegel e Shuster avevano ottenuto con l'aiuto di Neal Adams, a titolo di riconoscimento per la creazione di Superman).

Il protagonista di una delle storie più famose dello studio Eisner & Iger non è Eisner ma Kirby. La "storia degli asciugamani", raccontata più volte da Eisner e Kirby in occasione di incontri e conferenze, e da Eisner nel suo *Il sognatore*, riguardava effettivamente asciugamani, e non la macchinetta del caffè, come pensavano molti (questo perché a sessant'anni di distanza, chi penserebbe a un servizio di sostituzione degli asciugamani in uno studio o in un ufficio?). All'epoca, invece, la redazione di Eisner & Iger impiegava quindici disegnatori e stava cercando un servizio più economico per asciugamani e biancheria pulita per il bagno. La biancheria pulita veniva portata al mattino e la sera si ritirava quella sporca, più o meno come una volta ogni mattina sotto i portichetti d'America veniva consegnato il latte fresco e si ritiravano le bottiglie vuote.

Eisner chiamò il fornitore, anticipando che ne avrebbero cercato uno più economico. Il lunedì mattina successivo, un balordo uscito dritto dritto da un provino per un film di gangster – naso rotto, cappello e camicia neri, cravatta bianca – si presentò sulla porta dello studio.

"Siamo quelli degli asciugamani" chiarì subito. "E ci chiedevamo perché non siete contenti. Vedete di non procurare guai".

"Be', possiamo rivolgerci ad altri" rispose Eisner.

"No, si sbaglia. Questo palazzo lo serviamo noi".

Mentre Eisner continuava a parlare, Iger cominciò a smaniare e la conversazione si surriscaldò. Dal retro dello studio entrò Jack Kirby, che si diresse dritto verso il balordo. "Fila via di qui!" gli urlò Kirby nel suo Brooklynese più minaccioso. "Non vogliamo lavorare con voi. Non ne vogliamo sapere delle vostre stronzate. Fuori!". Uscendo, il tipo si voltò e disse: "Vedete di fare i bravi. Niente guai".

Una volta uscito, Eisner chiamò un altro servizio di biancheria per chiedere loro

un preventivo e quando disse loro l'indirizzo dello studio, risposero, come prevedibile, "Non possiamo servirvi".

"Ho sentito la storia raccontata sia da Will che da Jack e sostanzialmente corrispondono" ha dichiarato Evanier. "Jack proveniva da un quartiere difficile ed era un tipo piccolo ma tosto. In uno scontro con uno più alto di 30 cm, avrei scommesso su Jack. Jack non aveva mai paura di vedersela con qualcuno. E si vede nei suoi disegni: disegnava come un vero duro. Quando i suoi personaggi tiravano un pugno, penso che fosse lui il primo a sentirlo".

Eisner invidiava molto le tirature dei lavori di Kirby, specialmente di *Young Romance*, che all'apice vendeva più di un milione di copie al mese, ma riuscì a costruirsi una carriera senza ritrovarsi costretto ad andare "col cappello in mano" a chiedere lavoro a Martin Goodman, il fondatore della Timely/Marvel Comics. "Jack trovava che ci fosse un sacco di gente col talento di Will, che tra gli autori di fumetti ci fossero un sacco di geni in grado di fare quello che la gente voleva leggere" riferisce Evanier. "Ma Will fu l'unico che riuscì a capitalizzare il suo lavoro. Non subì mai quella sorta di riduzione all'obbedienza a cui furono costretti Jack e altri come lui. Tutti gli altri sceneggiatori e disegnatori restarono prigionieri di uomini mediocri che gestivano l'editoria a fumetti. C'era questa specie di muro contro cui si andava a sbattere, alla Marvel e alla DC, per cui non importa quanto le tue serie vendessero bene, il massimo che riuscivi a portare a casa era un aumento di due dollari per pagina. Will evitò questa trappola".

Per la maggior parte della sua carriera Kirby non fu ben pagato, nonostante fosse il creatore o il co-creatore di gran parte dei personaggi a fumetti di maggior successo. Persino durante il suo apice professionale, durante gli anni Sessanta, dopo la nascita dei Fantastici Quattro, Hulk e altri ancora, non riuscì a trasformare tutto ciò in qualcosa di veramente gratificante. "Dov'è che sbaglio, per non essere ricco?" si ripeteva in continuazione. Anche passando dalla Marvel alla DC e viceversa, restò sempre come confinato in questa sorta di piccola scatola.



Iger e Eisner andavano d'accordo, ma Iger era un tipo difficile. Quasi tutti i sabato sera faceva il giro dei nightclub di New York e ogni tanto, il lunedì, una ragazza in calze a rete nere e con un vestito aderente entrava sinuosa in ufficio dicendo: "Sono la vostra nuova sceneggiatrice".

"Lei sarebbe la *nostra* nuova sceneggiatrice? E *cosa* scriverebbe? E chi l'avrebbe assunta?" chiedeva Eisner.

"Mi ha assunta Jerry, sabato sera. Carino il tipino. Dice che disegna i giornalotti". Naturalmente, Iger non era del tutto cattivo. Una volta, un venerdì, sentendosi particolarmente di buon umore, disse al suo giovane socio: "Non fai altro che la-

vorare. Hai bisogno di una pausa, ti ho organizzato un appuntamento per stasera”.
“Davvero?”, Eisner era stupefatto.

“Su, dai” insistette Iger. “Ti farà bene”.

I due andarono in un edificio di Hastings-on-Hudson che Iger conosceva bene, dove Eisner passò la notte con una ragazza presentatagli da Jerry. Fu una pausa assolutamente salutare per un ragazzo che restava in ufficio dall'alba a fin dopo il tramonto. Il lunedì mattina, Iger entrò nello studio: “Allora, ti sei divertito, venerdì sera?”.

“Oh, certo. Grazie, Jerry!”

“Quanto le hai lasciato?”

“...niente” rispose Eisner. “Perché?”

“Razza di *fesso!*” disse Iger. “Come credi che si guadagnino da vivere quelle ragazze?”

“Vuoi dire che sono... erano... *prostitute?*”

“Cosa ti credevi? Che un tipo come te possa avere una tale fortuna senza pagare?
Criiiiisto, Will! Dovrò pagarla io”.

“Aspetta, le spedirò io i soldi. Dimmi solo quanto”.

“No” chiuse il discorso Iger, frustrato per l'assoluta ingenuità del socio. “Ci penso io”.



All'inizio della loro attività insieme, Iger abitava in una stanzetta al George Washington Hotel di Manhattan, sulle 23esima. Migliorando i suoi guadagni, si trasferì in un grande appartamento di Uptown, dove assunse un maggiordomo giapponese. Eisner, al contrario, continuò ad abitare a Riverside Drive insieme ai suoi, dando una mano in famiglia e risparmiando denaro ogni volta che poteva. Alcuni dei collaboratori e dei dipendenti semplicemente non riuscivano a lavorare con Iger. Spesso Eisner mediava durante le discussioni e Iger gli diceva “Perché diavolo hai detto così? Stai cercando di fare il simpatico?”

In ogni caso, Eisner imparò molto su come si conducono gli affari da Iger, che creando l'Universal Phoenix Syndicate cominciò ad attirare lavoro anche dall'estero, vendendo i diritti editoriali per edizioni australiane e britanniche del tabloid di fumetti *Wags*. All'inizio, naturalmente, il tipo “coi soldi” era stato Eisner e Iger si era imbarcato nell'avventura senza un grande entusiasmo – Eisner aveva la stessa età di tutti gli altri nello studio, con l'eccezione di Iger stesso – ma era lui ad avere i contatti e a sapere dove c'era la disponibilità ad acquistare fumetti, aspetti pratici che Eisner ancora non conosceva. Personalmente, Eisner non amava molto il socio ma ne rispettava la capacità di negoziare e ne assorbì tutto quanto gli riuscì. Quello che aveva imparato da Iger gli sarebbe venuto comodo per molti decenni a venire.