

Remember Me. Eroi di carta nei colori di Silvio Fiorenzo

di Massimiliano Sabbion

"Come sai, io sono un grande appassionato di fumetti, soprattutto di quelli sui supereroi. (...)

Dunque, l'elemento fondamentale della filosofia dei supereroi è che abbiamo un supereroe e il suo alter-ego: Batman è di fatto

Bruce Wayne, l'Uomo Ragno è di fatto Peter Parker.

Quando quel personaggio si sveglia al mattino è Peter Parker, deve mettersi un costume per diventare l'Uomo Ragno.

Ed è questa caratteristica che fa di Superman l'unico nel suo genere: Superman non diventa Superman, Superman è nato Superman;

quando Superman si sveglia al mattino è Superman, il suo alter-ego è Clark Kent.

Quella tuta con la grande "S" rossa è la coperta che lo avvolgeva da bambino quando i Kent lo trovarono, sono quelli i suoi vestiti;

quello che indossa come Kent, gli occhiali, l'abito da lavoro, quello è il suo costume, è il costume che Superman indossa per

mimetizzarsi tra noi. Clark Kent è il modo in cui Superman ci vede.

E quali sono le caratteristiche di Clark Kent? È debole, non crede in se stesso ed è un vigliacco.

Clark Kent rappresenta la critica di Superman alla razza umana."

(tratto dal film di Quentin Tarantino, "Kill Bill - vol. 2" - 2004)

L'uomo, con la sua grande forza creatrice, ha sempre sfruttato la capacità di immaginare al di là della realtà concreta, creando storie.

Eventi e racconti del passato rivivono nelle opere di Silvio Fiorenzo attraverso le sue tele che narrano, per mezzo di riproduzioni monocrome, episodi e personaggi biblici, mitologici o semplici soggetti figurativi su cui si stagliano colorate descrizioni contemporanee composte da protagonisti tratti da fumetti e cartoni animati: si creano così storie nuove in storie già esistenti.

Con la forza dei disegni e dei colori il pubblico chiamato in causa si amplia in una sorta di riconoscimento visivo sia delle opere d'arte riprodotte che degli stessi fumetti: un continuo fermento di rimando per una sorta di "letteratura disegnata" rivalutata e riconosciuta in un modo diverso.

Non a caso emergono, accanto ai grandi maestri della pittura del passato quali Caravaggio, Ingres, Gentileschi, Tiziano, i più grandi fumetti d'autore, con figure come Hugo Pratt, Peyo, Elzie Crisler Segar, Jerry Siegel e Joe Shuster, Bob Kane e Bill Finger, Quino e all'icona contemporanea incarnata in Walt Disney, fino ad arrivare al mondo orientale con i manga di Yumiko Igarashi e Monkey Punch.

È un gioco all'identificazione, sia dei grandi pittori e delle storie narrate, che dei fumetti, dei manga e dei cartoni animati: convivono in uno stesso spazio l'Ape Maia con Candy Candy vicino a Biancaneve e a Bugs Bunny che contornano e sovrastano coi loro colori una pia Madonna del XXVII secolo.

Superiori classici come Batman, Catwoman, Superman e Spiderman si ritrovano insieme a Susanna Tuttapanna, Olive Oyl, Minnie, Valentina si affollano, senza tempo e senza legame storico, insieme ad altre eroi del passato che, come loro, volano, compiono miracoli e hanno storie dove il bene e il male sono i protagonisti di un duello continuo: Madonne, santi, eroi si sovrappongono dal passato ad un attuale presente.

I fumetti vengono da molti considerati un surrogato dell'arte, sono invece un'arte stessa,¹ al pari di un quadro, una poesia, un romanzo o una qualsiasi composizione artistica che serve ad esprimere una condizione interna, o una realtà da parte dell'artista.²

Le composizioni di Silvio Fiorenzo sono quindi una finestra verso altri mondi, dove si mescolano episodi trascorsi e correnti, ricordi e *déjà vu* tuttavia ancorati al nostro quotidiano, s'intuisce allora l'importanza del fumetto come veicolo di idee, più che come semplice forma d'intrattenimento.

Nell'ultimo secolo la comunicazione si è evoluta con diversi mezzi fino a diventare cultura trasversale di ogni spettatore attraverso il cinema, la letteratura, la pittura, la scultura e il fumetto, coi suoi tratti e colori, è diventato capace di assorbire i mutamenti della società.

Gli artisti stessi si sono serviti del fumetto nelle loro opere per prendere spunto, o addirittura per riprodurlo completamente.

La Pop Art *in primis* con artisti come Andy Warhol e Roy Lichtenstein ha utilizzato il fumetto nelle sue opere riproducendo una forma di comunicazione

¹ P. FAVARI, *Le nuvole parlanti. Un secolo di fumetti tra arte e mass media*, Editore Dedalo, 1996

² <http://www.ubcfumetti.com> enciclopedia ufficiale on line del fumetto per notizie e storia del fumetto

sociale riconoscibile dalla massa e dalla quale ricavare spunti e parlare un linguaggio comune ad ogni ceto sociale.

Autori contemporanei come Ronnie Cutrone, Kenny Scharf, Jeff Koons, Banksy e Takashi Murakami considerano il fumetto come forma primaria dalla quale far partire un'espressione fatta di ironiche sculture e pitture usando coloratissimi acrilici carichi di oggetti e di personaggi.

Secondo Murakami, i fumetti sono un modo grazie al quale gli esseri umani esprimono e al tempo stesso tengono nascosti desideri ed emozioni.³

Sono lo specchio della nostra società, allora bisognerebbe iniziare a dare un po' più di fiducia all'arte del fumetto, considerandolo il fratello delle arti già esistenti.⁴

I fumetti, presi singolarmente, vivono una loro storia e un loro percorso, in Silvio Fiorenzo globalmente rappresentano una nuova dimensione di vita e di pensiero, un nuovo "genere di evasione" che interessa a tutti i livelli sociali una moltitudine di lettori di ogni età, sesso, religione e appartenenza culturale che in essi si riconoscono.

Le opere riprodotte sono il substrato di un inconscio accaduto dal quale parte la base di antiche narrazioni fatte di eroine, di storie mitologiche e simboliche, quasi vecchie fotografie in bianco e nero, un trascorso dove i personaggi dei fumetti e dei manga si sovrappongono e dialogano con il passato diventandone parte unica del consumo quotidiano dell' uomo, tanto da acquisire il pieno diritto di essere inclusi nella cultura contemporanea.

Così tanto interesse e passione per "sagome disegnate"? *“Ma sono solo fumetti!”* , certo, ma gli appassionati di fumetti vogliono invece più attenzione di quanta ne ricevano nei media e il grande pubblico dovrebbe rendersi conto che

³ P.VAGHEGGI, *"Contemporanei" conversazioni d'artista - Takashi Murakami-*, ed. Skira, Milano 2006, pp.156 – 158.

⁴ Will Eisner e Frank Miller, due maestri della letteratura disegnata, operano in questo testo una conversazione a tutto campo sul fumetto passando in esame la storia, l'arte e l'impatto nel mondo contemporaneo da cui trarre numerosi spunti a carattere critico racchiusi tra la radicalità di Miller e l'esperienza di Eisner.
W. EISNER, F. MILLER, *Conversazione sul fumetto*, Bologna, Ed. Kappa, 2005

i fumetti non sono solo per i ragazzini, così come l'arte non è solo ad appannaggio degli esperti...⁵

Il sociologo americano Leo Bogart ha definito il fumetto “*arte popolare contemporanea*” che si caratterizza, a suo avviso, per le enormi dimensioni ed eterogeneità del suo pubblico; la mancanza di contatto critico tra artista e pubblico; l'adozione di criteri di successo del tutto commerciali; l'impiego di una tematica semplice, conservatrice e di elementi di rappresentazione umana, coi quali il pubblico può identificarsi immediatamente; il basso livello di attenzione o sforzo che richiede dal pubblico.⁶

Nuove formule artistiche e di sperimentazione nate con le *performance* negli anni '60 e '70 si ritrovano poi nel moderno modo di disegnare nei decenni successivi dove la narrazione si sviluppa in nuove tendenze fino all'evolversi dell'idea di fare “letteratura” con i disegni, precisamente con le *graphic novel*. Romanzi disegnati con storie più complesse, che affrontano i problemi della società contemporanea e diventano custodi della memoria storica.⁷

Un *ensemble* simile si ritrova nelle tele dell'artista che racconta e mescola personaggi mitici della storia dell'arte con i protagonisti usciti dalla tv, dal cinema e dalle pagine bianche e nere o coloratissime provenienti dalle case editrici DC Comics, Marvel Comics con grandi disegnatori americani oramai storicizzati come Jon Bogdanove, Jack Kirby, Dan Jurgens, Curt Swan, Jim Lee, Alex Ross e Jim Steranko, Frank Miller o gli europei Hugo Prat, Guido Crepax, Milo Manara e gli artisti delle edizioni Sergio Bonelli, per passare alle produzioni di cartoni animati della Warner Bros, Disney e nipponiche...⁸

Una globalità di segni e disegni che rivivono senza spazio e tempo in un'unica superficie: una tela di Silvio Fiorenzo.

⁵ L. H. GRESH, R. WEINBERG, *Superman contro Newton*, Milano, ed. Apogeo, 2005

⁶ M. GUERRERA, *Storia del fumetto, Autori e personaggi dalle origini a oggi*, Roma, Ed. Tascabili economici Newton, 1995, p.15

⁷ P. FAVARI, *Le nuvole parlanti. Un secolo di fumetti tra arte e mass media*, Editore Dedalo, 1996

⁸ (a cura di) P. GRAVETT, M. STEFANELLI, *1001 fumetti da leggere prima di morire*, Bologna, Atlantelibri, 2013