

Astrattismi e quotidianità millennial

Qualcuno dice che Michael DeForge è "l'archetipo del moderno fumettista indie"

di VALERIO MATTIOLI

Essendo nato nel 1987, Michael DeForge è stato investito in pieno dalla grande, coloratissima, surreale ondata *bruitiste* che, partita dalla Providence del Fort Thunder, ha sotterraneamente rivoluzionato l'immaginario underground nordamericano – fumetto in testa – a partire dai primi anni 2000. È d'altronde lo stesso autore canadese a confermare l'impatto che sul suo lavoro hanno esercitato figure come Mat Brinkman o i connazionali Seripop, che del Fort Thunder furono una specie di piccola appendice in quel di Montreal (anche complice il coinvolgimento in quella formazione, di noi-scoppiato che erano gli AIDS Wolf); di quell'immaginario, ormai arrivato alla sua seconda – o a questo punto diremmo terza – generazione, DeForge è forse l'erede in assoluto più noto soprattutto grazie alla serie personale *Lose*, che dal 2009 a oggi ha traghettato le intemperanze del giro Brinkman & co in quella landa che Frank Santoro ha ribattezzato *fusion comics*, e che nel suo caso si traduce in una specie di terza via a cavallo tra il tipico fantasy acido della scuola di Providence, e la più tradizionale narrativa indie.

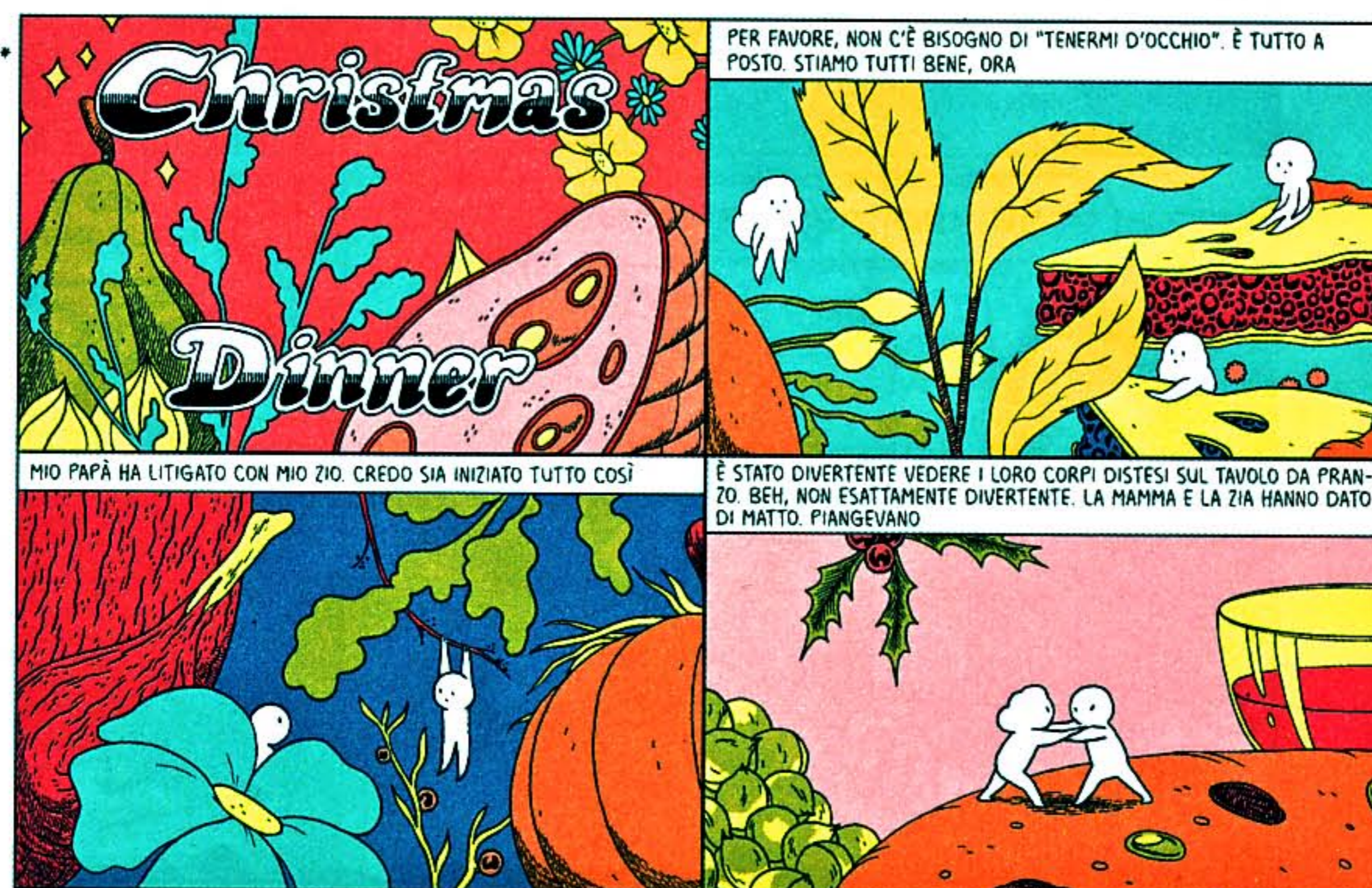
In questo senso, il debito principale di DeForge non è tanto nei confronti del solito Brinkman (che d'accordo, resta comunque il più importante fumettista underground del nuovo millennio; o se non il più importante il più *influyente*, ecco); semmai, nelle sue tavole si avvertono gli echi di autori come Ben Jones, Ron Regé Jr e soprattutto Marc Bell, vale a dire l'ala meno oltranzista e più "infantile" del tipico fumetto alla Fort Thunder. Un'altra assonanza, specie nel lavoro di



Michael DeForge
Dressing
(Eris)
pp. 120 € 13,50

DeForge da illustratore, è quella con la scuola francese di tipi come Jonas Delaborde da una parte e BlexBolex dall'altra, e viene anzi da chiedersi se la provenienza canadese non abbia in qualche modo aiutato in tal senso. Ma c'è anche tutto un bagaglio che riporta alla lezione di classici come i *Peanuts*, oppure alla gloriosa tradizione dei minicomics fai-da-te. Insomma: un casino.

Se mi spendo in tutti questi nomi non è tanto per mero *namedropping*: è piuttosto per rendere la varietà di approcci, riferimenti e soluzioni tipica dello stesso DeForge, e di cui questo *Dressing* è un piccolo esempio da manuale. Ciascuna delle storie raccolte nel volume (originariamente pubblicato da Koyama Press, come praticamente qualunque altra cosa riguardi DeForge) è quasi un espe-



*CENONE DI NATALE

rimento a sé sia dal punto di vista grafico che da quello dello storytelling: si passa dagli astrattismi totali di cose come *Tutti i miei amici, lassù*, in un *Jumbo* ai ritratti pseudorealisti (si fa per dire...) di una quotidianità *millennial* popolata da webcam, start-up e gergo da Silicon Valley, e in mezzo ci si imbatte in bizzarrie sci-fi per personaggi bulbiformi, forme organiche che sembrano prese da un romanzo post-esotista alla Volodine, meravigliose istantanee di un *Planète Sauvage* che pare ritratto da Mark Beyer, stilizzate silhouette *dada*, schizzi *free-form*, nonché "umani che si trasformano in marziani, pesci parlanti, elfi di natale complottisti, gemelli sterminati per combattere il sovrappopolamento della Terra". I toni spaziano dalla naïveté intimista al crudo spinto buono per una session fotografica della buonanima Dash Snow, dal fantasy alla commedia, ma ovviamente tendono a ricorrere i temi e i registri che sono tipici di un autore molto personale quale dopotutto è DeForge; e cioè una specie di crudeltà gentile, di assurdo disturbante sempre derivato dalle relazioni elastiche, contorte e molto *psichiche* che intercorrono tra i diversi personaggi: in questo, per restare al pantheon del Fort Thunder, un autore che viene da accostargli potrebbe essere C.F., o meglio ancora l'intero universo *Adventure Time*. Naturalmente, il fatto che proprio DeForge sia tra i designer della serie di Cartoon Network, e che sempre *Adventure Time* sia il principale esito apocrifo della rivoluzione innescata a suo tempo da Brinkman e compagni, non è casuale.

È impossibile sottovalutare il peso di DeForge nell'odierno panorama del fumetto indipendente: si tratta molto semplicemente di uno dei principali autori dell'ultima generazione alternativa, o per dirla con Heidi MacDonald, dell'"archetipo del moderno fumettista indie". Se, come dice sempre la MacDonald, a Marvel e DC si sono sostituiti Cartoon Network e Nickelodeon, il merito va senz'altro ai maestri di inizi 2000, ma anche (soprattutto?) a coloro che ne hanno ripreso il lascito condendolo di nuovi colori e di nuovi respiri. E tra questi, al giorno d'oggi DeForge è quasi sicuramente il primo nome da tenere a mente. ○