

REMBRANDT OF COMICS

Milton Arthur Paul Caniff (1907-88)

Nasce a Hillsboro, Ohio, il 28 febbraio tra le pagine dei giornali - suo padre è il tipografo del quotidiano locale - e manifesta fin da piccolo una forte propensione al disegno e al teatro.

Trasferitosi in California con la famiglia nel periodo invernale, per le cure del padre affetto da tubercolosi, il giovanissimo "Milt" trova i primi impieghi come venditore di giornali e attore in alcuni filmetti low budget.

Durante il liceo a Dayton diventa boy scout, partecipa a laboratori scolastici di dibattito, mentre coltiva la passione per la recitazione collaborando a rappresentazioni teatrali e lavorando part-time come tuttofare nella redazione cultura del Dayton Herald Journal. I suoi primi disegni vengono pubblicati nel '22 su quotidiani locali (*Dayton Daily News* e *Delton Journal*).

Frequenta l'Ohio State University, Dipartimento di Belle Arti, a Columbus. Diventa direttore della rivista studentesca *Sun Dial*, continua il teatro nella troupe dell'università, collabora al suo almanacco e lavora presso lo studio di disegno *Dispatch* a Columbus, per il quale elabora un gran numero di illustrazioni di tutti i tipi e dove incontra Noël Sickles.

Laureatosi nel '30, Caniff lavora a tempo pieno con il *Dispatch*, fino al suo licenziamento, a causa le difficoltà finanziarie conseguenti alla Grande depressione del '29.

Da questa situazione, Caniff coglie l'occasione per mettersi in proprio e apre uno studio di disegno commerciale a Columbus con il suo amico Noël Sickles. Contemporaneamente, persegue il suo sogno di attore, seguendo una troupe in tournée nella valle dell'Ohio, ma lo scarso successo fa comprendere a Caniff che in questa carriera non ha futuro.

Nel '32 viene contattato dall'*Associated Press* di New York dove si trasferisce per produrre vignette, ritratti e illustrazioni, ma soprattutto alcune vignette (*Puffy the Pig* e *Mister Gilfeather*). L'anno successivo gli viene assegnata una nuova striscia d'avventura: *Dickie Dare*, che rimodella a suo piacimento in tono più realistico. Rileva inoltre la serie *Scorchy Smith*, creata da John Terry e dal socio Noël Sickles.

Per mantenere il ritmo infernale della realizzazione delle strisce quotidiane, Sickles utilizza il pennello per poter inchiostrare velocemente ampie zone d'ombra.

Questa tecnica innovativa, della quale Caniff si appropria, introduce un "colore" - il nero di china - che nei fumetti dell'epoca è assente, limitandosi al contorno delle figure e al massimo dell'ombreggiatura tratteggiata, di solito eseguita a pennino. Il nuovo chiaroscuro dona spessore al segno e profondità al disegno, creando contrasto e volume tra le forme e le zone di ombra e luce,

allo stesso modo del colore, che in questo caso è fatto di nerissimo inchiostro di china.

Nel '34 il *Chicago Tribune-New York News* (diretto da Joseph Patterson) assume Caniff per creare una serie d'avventura rivolta a un vasto pubblico, sul modello di Dickie Dare. Milton Caniff ha 27 anni quando, il 19 ottobre, esce la prima striscia di *Terry and the Pirates*, che incorpora tutte le richieste del committente: un eroe carismatico, un compagno più giovane per sedurre il pubblico giovanile, delle donne da soccorrere e un tocco di umorismo.

La serie cattura presto l'attenzione di un ampio pubblico di lettori e nasce lo stesso anno di altri cinque personaggi di grande successo: *Secret Agent X9*, *Jungle Jim* e *Flash Gordon* di Alex Raymond, *Mandrake the Magician* di Lee Falk e *Li'l Abner* di Al Capp.

La tecnica di Milton Caniff evolve velocemente: i personaggi, prima timidamente abbozzati e caricaturali, acquisiscono rapidamente un carattere unico; il "cast" iniziale si arricchisce di nuovi personaggi iconici. Ambientata in Asia, la serie presenta dapprima delle scelte piuttosto stereotipate, ma presto Caniff si documenta sui luoghi e la cultura asiatica e i caratteri di questa storia diventano particolarmente originali. Sotto l'influenza di Noël Sickles, tra gli altri, evolve anche il disegno e la psicologia dei personaggi: la recitazione appare nelle espressioni, così come nei potenti neri applicati a pennello.

Impossibilitato ad arruolarsi per i postumi di un infortunio infantile, Caniff si impegna nel conflitto mondiale realizzando gratuitamente delle strisce parallele di *Terry and the Pirates* destinate ai G.I., nelle quali Burma appare come protagonista. Le curve della bella bionda allietavano i soldati nelle asperità belliche. Tuttavia questa sessualizzazione di uno dei personaggi principali di Terry diventa molto rapidamente un problema, quindi Caniff crea una serie apposta per i soldati, *Male Call*, mettendo in scena la divina e sensuale Miss Lace.

Nel '46, Milton Caniff abbandona *Terry and the Pirates* e *Male Call*, dei quali non detiene i diritti, e crea nel '47 la nuova serie *Steve Canyon*, per il *Field Newspaper Syndicate* su cui lavora fino alla morte, il 3 maggio 1988.

Il suo stile ha influenzato generazioni di disegnatori ed è ancora oggi un punto di riferimento nel mondo dei fumetti. Hugo Pratt in particolare ne rivendica la profonda influenza, così come è evidente su Mel Graff, Frank Robbins, Will Eisner, Joe Kubert, Carmine Infantino, Alex Toth, Mike Mignola, José Muñoz, Alberto Breccia e Frank Miller, solo per citare i più famosi. Numerosi artisti contemporanei, tra cui come Enrico Marini, custodiscono nella propria collezione, per trarne continua ispirazione, le tavole originali del Maestro del bianco e nero Milton Caniff.

LO STILE

UN PENNELLO RIVOLUZIONARIO

Il suo uso del pennello, l'adozione impressionista del chiaroscuro e la sua attenzione al realismo

dell'effetto finale della storia sono i tre elementi grafici che caratterizzano l'arte di Caniff, ispiratrice di generazioni di disegnatori. Molte di queste caratteristiche e tecniche provengono dall'esperienza dell'amico e socio Noël Sickles il quale a volte si divertiva a collaborare alle tavole di *Terry and the Pirates*. Nei primi anni della serie, lo stile di Caniff era più acerbo, a tratti rigido, con sfondi piuttosto poveri, dove scenografie e personaggi erano trattati allo stesso modo, con poca intensità. Col tempo lo stile di Caniff si evolve verso un disegno più realistico, vibrante e ricco di dettagli.

L'uso del pennello per velocizzare la realizzazione delle tavole nelle pieghe degli abiti, i lineamenti dei personaggi, le espressioni e le ombre drammatizzano le scene, conferendo al disegno la sensazione di realismo fotografico, con inquadrature cinematografiche e recitazione vibrante.

Come Sickles, Caniff utilizzava prima il pennello, per poi tornare a definire i dettagli con il pennino. L'obiettivo era dare la sensazione del movimento, del drappeggio, della vita, attraverso il contrasto drammatico tra luce e ombra. Secondaria era la struttura degli elementi, ma fondamentale l'impressione che questi suscitavano nel lettore. Non l'esattezza formale del soggetto, bensì la sua vitalità.

NARRAZIONE E DRAMMA

Negli anni giovanili, Caniff ha oscillato tra il disegno e il teatro. Questo amore per la messa in scena è evidente nelle sue inquadrature estremamente ingegnose e cinematografiche. Cercava costantemente il modo migliore per coinvolgere il lettore nell'azione, e farlo "entrare" nell'avventura dei suoi personaggi. L'alternanza di piani diversi nell'uso sapiente delle sequenze (panoramiche, campi lunghi, campi medi, piani americani, primi piani e dettagli) non consueta all'epoca, non era in uso, in quanto le inquadrature erano solitamente frontali e didascaliche come in una scena teatrale.

Negli stessi anni il cinema si innovava con inquadrature rivoluzionarie profondamente drammatiche, come il contre-plongée (inquadratura dal basso) introdotte da registi come Orson Welles e Alfred Hitchcock aiutati da nuovi obiettivi grandangolari e lenti multifocali, che permettevano di mettere a fuoco contemporaneamente dettagli molto stretti e soggetti in secondo piano; nella fotografia cinematografica si introduceva il backlight, che permetteva una maggior distanza dai soggetti dalla scenografia.

A queste innovazioni Caniff non è restato indifferente, declinando queste soluzioni al fumetto. Come un regista, "girava con la telecamera" intorno ai suoi personaggi, per farci sentire la tensione, per svelare di scena in scena un dettaglio importante o far vedere al lettore diverse luci sulla scena. Ogni elemento delle scenografie era scrupolosamente pensato, anche se poi realizzato in maniera sintetica attraverso poche pennellate.

Caniff ha sviluppato un forte senso di realismo nella costruzione delle sue storie facendo ricorso ad un'ampia documentazione. Ha impiegato sovente modelli dal vero per allestire le sue scene, il che le ha rese particolarmente vive e composte in inquadrature memorabili.

L'autore ascoltava i suoi lettori, ai quali chiedeva testimonianze e informazioni. Per lui, i dialoghi sono parte integrante della costruzione del racconto: nonostante testi a volte molto lunghi, la lettura è sempre fluida e i dialoghi sono fondamentali per seguire lo svolgersi della storia. Se questi invadevano troppo il disegno, Caniff cercava soluzioni creative per inserirli in maniera tale da non intralciare la lettura visiva della scena.

PERSONAGGI REALI

Se all'inizio della serie i personaggi sono limitati a cliché basici (eroe aitante e coraggioso, ragazzo preso sotto la sua ala protettrice, belle donne in pericolo, femmes fatales e un personaggio comico) questi avevano modo di evolversi nel tempo, assieme alla concezione di Caniff del linguaggio dei fumetti.

Per Milton Caniff, i personaggi che prendono vita ogni giorno sui giornali devono essere fatti degli stessi sentimenti dei loro lettori. Devono ridere, piangere, soffrire, innamorarsi e anche morire. Quando fece morire la fidanzata di Dude Hennick, Raven Sherman, Caniff fu inondato di lettere di cordoglio, telegrammi, e fiori da parte dei lettori.

Cosa rende i personaggi di Caniff così reali da suscitare tanta passione? Caniff si preoccupò di creare personalità specifiche per ciascun carattere, per svilupparli in sequenze che, senza far avanzare l'azione, permettono al lettore di entrare dentro i loro pensieri più intimi. Questi personaggi sono ispirati ad amici di Caniff (come il colonnello Corkin), o ad attori cinematografici (Burma ispirata a Sadie Thompson interpretata da Joan Crawford in *Rain*, Sanhurst è Charles Laughton e Dragon Lady ricorda stranamente Marlène Dietrich) ma anche ai lettori che gli scrivevano per varie ragioni, raccontando aneddoti che avrebbero alimentato l'intreccio.

Caniff ha anche mantenuto una corrispondenza con lettori che non ha mai incontrato, ma che divennero per lui degli informatori, per restare il più vicino possibile alla realtà. L'esempio più eclatante è la corrispondenza con il tenente Florence Hunter, infermiere militare della Georgia che gli inviava appunti e documentazione sulla sua attività durante la guerra, note sulla sua professione e sui rapporti degli infermieri con i pazienti, le loro uniformi, i loro hobby dopo servizio.