

**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO**  
DIPARTIMENTO DI SCIENZE POLITICHE, SOCIALI E DELLA COMUNICAZIONE



CORSO DI DOTTORATO IN SCIENZE DELLA COMUNICAZIONE  
XXXI CICLO

**TESI DI DOTTORATO**

---

**L'INAFFERRABILE MEDIUM**  
**Una cartografia delle teorie del fumetto dagli**  
**Anni Venti a oggi**

---

Tutor:  
Prof. Luigi Frezza

Candidato:  
Lorenzo Di Paola

Il Coordinatore:  
Prof. Annibale Elia

ANNO ACCADEMICO 2017-2018

*Se storie di mare, su arie marine,  
Burrasche e avventure, calori e geli,  
Se golette, isolotti e abbandonati,  
Tesori sepolti e pirati,  
Vecchio romanticismo rievocato  
Esattamente alla moda antica  
Può piacer, come a me piacque in passato,  
All'odierna gioventù rinsavita:  
Così sia e incominciamo! E se no,  
Se più non cura il giovane studioso  
Né di Kingston o Ballantyne il bravo  
Né di Cooper del bosco e del maroso  
E i suoi antichi appetiti oblió:  
Sia pure anche così! E possa io  
Dividere la tomba con tutti i miei pirati  
Dove questi e i lor sogni son passati!*

(Robert Louis Stevenson, *L'Isola del Tesoro*)

## Sommario

<b>Introduzione. Un difficile inizio.....</b>	<b>3</b>
<b>1 Un esordio a stelle e a strisce.....</b>	<b>14</b>
<b>2 Gli anni Sessanta e la rivendicazione culturale .....</b>	<b>34</b>
<b>3 Primi approcci teorici .....</b>	<b>53</b>
<b>4 Avvio del modello strutturalista .....</b>	<b>87</b>
<b>5 L'eccezione alla regola.....</b>	<b>105</b>
<b>6 Sequenzialità U.S.A. ....</b>	<b>123</b>
<b>7 Il fumetto come territorio simbolico .....</b>	<b>143</b>
<b>8 Sviluppi del modello strutturalista .....</b>	<b>167</b>
<b>9 Nuove esigenze storiografiche .....</b>	<b>185</b>
<b>10 Ultime tendenze e nuovi orizzonti.....</b>	<b>201</b>
<b>Conclusioni. Un tormentato cammino. ....</b>	<b>229</b>
<b>Bibliografia.....</b>	<b>240</b>
<b>Sitografia.....</b>	<b>247</b>
<b>Ringraziamenti.....</b>	<b>249</b>

## **Introduzione. Un difficile inizio.**

La riflessione teorica intorno al fumetto è un prodotto tardivo, non conosce intellettuali pronti a cogliere la novità e l'importanza del medium nel vivo del percorso che lo vede affermarsi tra le masse di consumatori statunitensi. Un vuoto di attenzioni, di mancate occasioni di riflessione davvero difficile da spiegare, soprattutto se si pensa al forte impatto che i comics ebbero sulla società americana e sulla stampa, tanto che in un solo personaggio, Yellow Kid, si trovarono i termini per ribattezzare (e denigrare) un intero filone del giornalismo americano: quel tipo di stampa scandalistica, di intrattenimento e abituata a un ampio uso di immagini: il cosiddetto Yellow Journalism.

Nessuno scrittore proverà a romanzare paure, suggestioni e fascinazioni derivate dall'affermarsi del fumetto, nessun teorico rifletterà sulla relazione che intercorre tra immagini e tempo, sulle specificità del linguaggio o sul rapporto tra produzione e consumo, almeno fino alla seconda metà del '900; quando il fumetto ha già nel suo curriculum una capillare diffusione mondiale, una fitta ragnatela di generi e forme, una lunga schiera di artisti eccezionali, e ha messo in campo un complesso processo di produzione e consumo tipico delle industrie culturali. Sembra lecito domandarsi a questo punto da cosa dipenda questo lungo silenzio, se sia solo figlio di una snobistica indifferenza o di semplice discriminazione intellettuale.

Sicuramente il cinema, sviluppatosi negli stessi anni, desta maggiore curiosità e interesse tra gli intellettuali, come dimostrano i numerosi interventi critici e teorici apparsi sin dalla sua nascita: forse è proprio in questa differenza di atteggiamento nei confronti dei due media che si nasconde la nostra risposta. Come il fumetto, il cinema non nasce all'improvviso ma è frutto di un lungo processo e dell'antico desiderio umano di creare l'illusione di un'immagine in movimento; il cinematografo dei Lumière rappresenta solo un passo di questo lungo cammino, ma l'impronta che i due fratelli lasciano è determinante:

grazie a loro si aprono frontiere sconosciute alla visione popolare, vengono avviate rivoluzioni profonde sul terreno della memoria, del sapere e dell'immaginario collettivo, muove i primi passi un linguaggio capace di agire su scala universale e

di unificare emozioni, percezioni del mondo, dello spazio e del tempo nel giro di pochissimi mesi in misura del tutto inedita.<sup>1</sup>

Questo scarto decisivo avvia una rivoluzione mediologica che molti intellettuali, affascinati e rapiti da una tecnologia capace di dare vita alle immagini, proveranno a interpretare e a capire. Una trasformazione spettacolare ed evidente quella del cinema, quanto quella del fumetto certo (che sfodera armi come il colore e si dota di nuove forme di riproduzione), ma forse più facile da cogliere rispetto a quest'ultima.

Semplicemente, a mio parere, il fumetto non è stato avvertito come una novità, d'altro canto questa nuova specie di disegnatori non fa altro che rielaborare la lunga e ricca esperienza della caricatura, dell'illustrazione, di un certo tipo di 'narrativa disegnata' che già nell'Ottocento si riversa nelle riviste umoristiche e nei giornali. Insomma, forse non è stato colto quel piccolo e cruciale balzo che ha visto come trampolino di lancio un nuovo panorama sociale e nuove condizioni di produzione e distribuzione (quelle legate ai newspapers), e che ha portato una schiera di artisti a creare un inedito rapporto con il pubblico e a standardizzare una serie di convenzioni fino alla creazione dell'industria del fumetto.

Pian piano però comincia a delinearsi un campo di studi grazie a un eterogeneo gruppo di pionieri composto da fumettisti e da fan, da collezionisti e accademici. L'atmosfera non è delle migliori, fino alla seconda metà del novecento sono apparsi negli U.S.A. solo occasionali cenni biografici su alcune strip e disegnatori, qualche riflessione (spesso negativa) sulle funzioni educative del fumetto e qualche capitolo in volume come l'analisi di Krazy Kat, in *The Seven Lively Arts*, di Gilbert Seldes in cui si elogia il geniale lavoro di George Herriman.

Questa esitazione iniziale potrebbe anche dipendere dallo scandalo provocato dal fumetto in un mondo dominato dalla cultura alfabetica; la sua particolare natura ibrida e multimediale, secondo l'opinione di Sergio Brancato è alla radice di una lunga discriminazione intellettuale:

---

<sup>1</sup> Gian Piero Brunetta, *Storia del cinema italiano. Il cinema muto 1895-1921*, Volume primo, Editori Riuniti, Roma, 1993, p.4.

Il fumetto [...] era (ed è) la sinergia funzionale tra codice iconico e codice verbale, il compromesso tra letteratura e immagine. In quanto tale, si presentava ai critici – che sono quasi sempre faziosamente legati a un campo, a una purezza da difendere – come un ibrido paradossale, una indesiderabile via di mezzo, un “né carne né pesce” [...]. E la storia ci insegna che un bastardo ha poche probabilità di essere accettato dai parenti del padre e della madre.<sup>2</sup>

In un articolo comparso sulla rivista “*Studies in Comics*”, e significativamente intitolato *The winding, pot-boled road of comic art scholarship* (che tradotto suona: la tortuosa e dissestata strada dello studio del fumetto), John A. Lent, fondatore dell’“*International Journal of Comic Art*”, prova a tracciare una breve storia del campo di studi e a decifrare i motivi del lungo silenzio di accademici e intellettuali. I motivi di questo lento procedere nel riconoscere la validità e i meriti dello studio sui comics, per lo studioso americano, sono tutti riconducibili allo snobismo intellettuale, alla scarsità di fondi e fonti, e alla tendenza tutta universitaria di proteggere il proprio campo di studio. Le colpe di questa cecità intellettuale, tutte attribuibili al sistema accademico, sono distribuite in sei punti:

1. Social science and humanities researchers burrowed in their comfortable academic holes did not dare to venture outside the boundaries of what would get them tenured, promoted, or otherwise accepted and recognized. In some instances, scholars were warned against entering comics scholarship [...]. Perhaps this explains, in part, why so very few of the pioneering scholars came from an academic setting.
2. Very few grants for comic art scholarship exist, and though we may be reluctant to admit it, academicians are no different from other professional people in that they often follow the money.
3. Researchers had difficulties finding resources; scholarly books and articles on comic art were scarce, as were library comics collections, and access to cartoonists was not easy, as usually they were not organized professionally and had few networking possibilities before the Internet. [...] It is necessary to say that considerable literature in the form of journalistic and fan-based articles existed in the post-World War II era (particularly in the 1960s); however, it was scattered and not easily accessible. For example, Wolfgang Kempkes [...] listed 4,697 sources in an international bibliography he first published in 1969. A large number of these articles appeared in Rantanplan (Belgium); Phénix, Giff-Wiff, and Cahiers Universitaires (France), and Linus, Il Lavoro, Comics, Sgt. Kirk, Comics Club, and Eureka (Italy). Topics varied in these and other periodicals, but, proportionately, profiles and discussions of

---

<sup>2</sup> Sergio Brancato, “Il magnifico bastardo. Critica e fumetto, connubio imperfetto” in Giromini Ferruccio (a cura di), *Gulp! 100 anni a fumetti: un secolo di disegni, avventure, fantasia*, Electa, Milano, 1996, p.31.

individual cartoonists and/or their strips were most frequent. More often than not, US comic strips were discussed.

4. The comics' links to popular culture made them unimportant in the eyes of critics and the general public, who continued to make distinctions between high culture and low (popular) culture, to the benefit of the former. Already, a decade after American comic strips appeared in 1895, there was a public uproar in some places about the violence and lack of respect for authority they included, prompting some newspapers to cancel them. [...]
5. Until very recently, there has been an inbred snobbishness, a tendency to protect one's own turf, in academe. Mass communication generally, and journalism, film, and television specifically, faced this snobbery early on: popular culture and comics more recently. [...]
6. Because comic art is a relatively new field of inquiry, it may have appeared that a theoretical base or handy framework, a set of approaches and techniques, did not exist for its study. But nothing could be further from the truth. Similar to other new fields of study, some theory and the techniques are borrowed from older disciplines such as literature and mass communications, from which comic art has been spun. Thus, perspectives that can and have been applied to comics are: sociology, psychology, philosophy, art and aesthetics, and history. As for techniques, researchers can examine the content and form of comic art using textual methods such as semiotic, discourse, literary, rhetorical, content, and historical analyses, case study, survey research, interviews, and the experiment [...].<sup>3</sup>

Questo elenco di motivi sicuramente non esaurisce la questione e, anche se a mio parere non è possibile ascrivere le responsabilità di questo ritardo unicamente alle dinamiche interne al mondo accademico, bisogna aggiungere che le difficoltà elencate da Lent non sono di certo irreali o fantasiose, anzi in maniera attenuata continuano a tormentare un campo di studi che fatica a crescere e a farsi riconoscere, forse anche a causa dell'incapacità di attuare un approccio che sia veramente multidisciplinare, fondamentale nell'analisi di un oggetto pienamente multimediale e in continuo dialogo con le più diverse forme d'arte e di comunicazione (dalla letteratura ai videogames, dall'arte alla pubblicità). Come tanti novelli Adamo in un Eden ancora tutto da nominare, gli studiosi che man mano hanno cominciato ad avventurarsi in questo campo di studio hanno sentito la forte esigenza di definire il loro oggetto di analisi. Beffardo e seducente, il fumetto ha però sempre rifiutato di lasciarsi ingabbiare in una definizione univoca e accettata globalmente.

---

<sup>3</sup> John A. Lent, "The winding, pot-holed road of comic art scholarship", in *Studies in Comics*, Vol.1, n.1, pp.7-33, Aprile 2010, cit. pp. 9-11.

Questa nebulosità del medium è ben rappresentata dalla molteplicità delle terminologie che lo identificano nel mondo e che, in questo complesso e naturale esercizio di appropriazione della realtà, si concentrano solo su alcune peculiarità del mezzo le quali non sono necessariamente le più salienti o caratteristiche. I paesi anglofoni parlano di 'comics' identificando il medium con il genere che negli Stati Uniti ha dato l'avvio alla produzione di massa, i primi fumetti americani infatti, chiamati per un po' di tempo anche 'funnies' (sempre in riferimento alla loro natura comica) realizzano e cementificano attraverso il comico modi di comunicazione e una forte connessione col pubblico.

[Il comico] permette al processo di lettura d'instaurarsi, tessendo da protagonista i modi di comunicazione e di linguaggio del fumetto. Non solo è importante rilevare che quasi tutta la produzione di tavole domenicali fino al 1913-1920 è una sterminata invenzione di gag, bisogna dire altresì che *diversamente* non si sarebbe, forse, prodotto il successo dei comics e il collegamento ultimo col *consumo*.<sup>4</sup>

In Francia, Belgio e nei paesi francofoni si utilizza il termine 'bande dessinée' traducibile in 'striscia disegnata'; anche qui come negli U.S.A. si prende come termine di riferimento un formato del fumetto, la striscia, ma l'accento cade sulla dimensione grafica del mezzo piuttosto che sul genere narrativo. Più varia la situazione nei paesi ispanici, in Sud America il vocabolo più diffuso 'historieta' (piccola storia) evidenzia l'appartenenza a un genere di narrazione non appartenente alla cultura alta, mentre lo spagnolo *tebeo* deriva da TBO una rivista per l'infanzia nata nel 1917 a Barcellona, in questo caso la parola sottolinea il forte legame del fumetto con il mercato della carta stampata. In Italia uno dei tanti strumenti a disposizione dei fumettisti, il balloon, diventa sinonimo del medium stesso; la parola fumetto, per sineddoche, si estende fino a coincidere interamente con l'oggetto editoriale e linguistico a cui appartiene, rimarcando così l'essenziale processo di fusione tra linguaggio iconico e linguaggio verbale. Questa breve e incompleta carrellata sulla varietà delle nomenclature è un indizio chiave dell'impossibilità di definire in maniera precisa e completa un oggetto che:

---

<sup>4</sup> Gino Frezza, *Fumetti, anime del visibile*, Meltemi, Roma, 1999, p.44

1. è per forza di cose (dal punto di vista della sua costituzione) un edificio sofisticato;
2. attualizza solamente alcune delle potenzialità del mezzo, a scapito di altre che vengono sminuite o escluse.<sup>5</sup>

Il fumetto fa pensare subito a un mondo magico, fortemente connesso all'infanzia e dal facile accesso ma quando proviamo a circoscrivere e a definire il campo, la complessità dell'oggetto, a livello storico, linguistico, sociologico, impone una chiave di lettura capace di tenere insieme tutte queste prospettive per non banalizzare un medium capace di incidere e plasmare l'immaginario di intere generazioni. Per meglio comprendere l'evanescenza dei confini teorici che molti studiosi hanno provato a tracciare, basta pensare alla estrema varietà di prodotti presenti nel mondo dei comics e a tutte le definizioni che non riescono ad abbracciare il fumetto in tutta la sua cangiante eterogeneità.

Qualche breve esempio per chiarire la questione: secondo molte teorie, che hanno alla base il concetto di arte sequenziale, un'unica vignetta non può essere considerata fumetto, ma questo andrebbe ad escludere addirittura molte tavole di quello che è considerato da molti teorici il progenitore di tutti i comics characters, *Yellow Kid*, inoltre secondo molti studiosi la sequenzialità è solo una delle possibilità del fumetto che è anche in grado di raccontare la simultaneità degli eventi.

In alcune sistematizzazioni teoriche il balloon è identificato come quell'elemento capace di distinguere l'illustrazione dal fumetto, la sua presenza sarebbe una condizione indispensabile, e la complessa relazione testo immagine viene ridotta alla presenza o meno delle nuvolette che diventano elemento chiave per poter decidere cosa sia fumetto e cosa no; il risultato è l'espunzione non solo di pezzi essenziali della storia dei comics, come il Corriere dei Piccoli, ma anche di tutti quei fumetti muti che fanno benissimo a meno dei balloon. Soprattutto i primi studi intorno al medium, nel tentativo di nobilitare l'oggetto di analisi, provavano a far risalire l'origine dei comics alle pitture rupestri, alla colonna Traiana, all'arazzo di Bayeux e tante altre antiche narrazioni per immagini.

---

<sup>5</sup> Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Press Universitaires de France, Paris, 1999, trad. it. di Domenica Gigantelli, *Il Sistema Fumetto*, Prospettiva Globale Edizioni, Genova, 2011, p.17

Molti sostenitori della teoria dell'arte sequenziale, oggi, offrendo una definizione così astorica e ampia tengono insieme pitture rupestri e comic strip, la Biblia Pauperum e i comics book; un approccio questo completamente rifiutato da chi vede il fumetto legato indissolubilmente alla società e ai media di massa, alla riproduzione tecnica e allo sviluppo dell'industria culturale (anche qui sorgono problemi, molti studiosi sono convinti che molte di queste condizioni siano già presenti nell'Europa dell'Ottocento e rifiutano una primogenitura statunitense).

Ancora: possiamo parlare di fumetto quando sono completamente assenti le immagini? Ed è davvero possibile considerare un fumetto composto solo da dialoghi e balloon un fumetto senza immagini? Se la nuvoletta è il luogo in cui parola e immagine si fondono, un'icona magica capace di rappresentare un suono, siamo davvero sicuri che questi fumetti siano privi di immagini? Se la riproducibilità è una condizione essenziale, allora non possiamo considerare fumetti particolari installazioni artistiche o opere di street art. Si tratta di un medium esclusivamente narrativo o questa è solo una delle sue molte possibilità? I manuali di istruzione dell'Ikea o le norme di sicurezza che troviamo sugli aerei sono fumetti anche se non raccontano una storia? È un linguaggio specifico o un sottoinsieme del più grande contenitore del linguaggio visuale?

I problemi si fanno ancora più complessi quando andiamo ad analizzare il fumetto digitale, qui salta completamente il rapporto, per molti fondamentale, con la carta stampata, viene messa in crisi la tradizionale relazione tra produzione e consumo, i confini con l'animazione si fanno più sfumati, e i limiti e le restrizioni imposte dal supporto cartaceo vengono sfondati alla ricerca di un linguaggio capace di integrarsi con i nuovi media digitali.

Sembra quasi impossibile offrire una definizione onnicomprensiva, capace di tenere insieme tutte le manifestazioni del fumetto, tanto più che non esiste nemmeno un accordo nel definirne genesi e storiografia.

Siamo di fronte a un affascinante enigma senza soluzione, tutte le questioni poste fino ad ora non fanno altro che testimoniare la malleabilità e l'elasticità del fumetto che sempre si adatta a tempi diversi e a differenti panorami mediologici; ogni definizione non può che provare a inseguire affannosamente le sue continue trasformazioni, ogni nuovo tentativo

di descrivere il nostro medium non è altro che un pixel che concorre insieme ad altri a formare un'immagine in continuo movimento.

Un laboratorio inesauribile, sempre ai margini del sistema mediale ma da sempre capace di condizionarne futuro e dinamiche, il fumetto è stato parte della grande rivoluzione ottocentesca che ha portato la scrittura fuori dai binari della letteratura costringendola a dialogare con le immagini, ed è da sempre legato strettamente al cinema da un continuo scambio in cui «ha scarso senso ravvedere priorità o primati, mentre acquista valore indicare la qualità degli intrecci che portano e sviluppano procedure di significazione, finalità creative<sup>6</sup>».

Tra gli anni Trenta e Sessanta sotto la pressione dei media audiovisivi, il cinema prima e la televisione poi, il fumetto si trasforma, si adatta (passa dalle Sunday page alle daily strip, dai comic book alle riviste d'autore), propone nuove strade e una dimensione più matura, autoriale, che sfocerà nel formato del graphic novel, un formato che convoglia i rapporti tra lettori e fumetto in una relazione singolare «sancita, anche all'esterno del fumetto, dalle forme della produzione e del consumo degli audiovisivi nell'epoca delle culture digitali e della rete, ormai consegnate e addestrate a qualità molecolari, a una selettività ancora più avanzata (a volte rischiosa e talora esaltante) del livello precedente<sup>7</sup>».

Oggi la nascita dei personal media e l'avvento della digitalizzazione hanno sganciato il fumetto dalla sua classica piattaforma tecnologica, la carta stampata, e con lo sviluppo tecnologico dei dispositivi portatili è iniziata per i comics una fase nuova che vede la visualizzazione digitale diventare una modalità di consumo sempre più popolare.

Quando nel corso di questo elaborato proveremo a tracciare una storia delle riflessioni intorno ai comics diventerà, allora, importante tenere sempre in considerazione tutte le trasformazioni che il fumetto ha subito e mettere in relazione le varie teorie con il panorama mediale a cui fanno riferimento.

Per comprendere a pieno come la percezione del fumetto sia cambiata nel corso del tempo e come continua a cambiare, ogni approccio teorico va contestualizzato al panorama fumettistico coevo, ai paradigmi culturali vigenti, ed è necessario analizzare gli strumenti

---

<sup>6</sup> Gino Frezza, *Fumetti, anime del visibile*, p.107

<sup>7</sup> Gino Frezza, *Le carte del fumetto. Strategie e ritratti di un medium generazionale*, Liguori, Napoli, 2008, p.142.

di analisi e le metodologie scientifiche impiegate senza i paraocchi imposti dai nostri schemi e modelli teorico-culturali. Nel tentativo di tracciare una cartografia degli studi e un profilo epistemologico di questo campo, inevitabilmente, assisteremo allo scorrere sotterraneo e carsico di una storia del pensiero che nel corso del tempo si è liberata di scorie e detriti fatti di pregiudizi e barriere, arricchendosi così di libertà critica e di nuove prospettive, e permettendo l'inclusione di oggetti di studio, come appunto il fumetto, che solo pochi anni fa avrebbero fatto gridare allo scandalo. Pietro Citati recensendo *Apocalittici e Integrati*, in un articolo del 1964 per "Il Giorno" afferma:

Questo ampliamento di orizzonti rivela un presupposto evidente: tutte le cose sono egualmente degne di considerazione, Platone e Elvis Presley appartengono allo stesso modo alla storia. [...] Non so se questi ideali corrano il pericolo di realizzarsi. Ma se questo accadesse, fra pochi anni la maggior parte degli intellettuali italiani produrrà films, canzoni e fumetti; i più geniali insinueranno nelle proprie poesie qualche verso di Celentano... mentre su tutte le cattedre universitarie, giovani docenti analizzeranno i fenomeni della cultura di massa...<sup>8</sup>

E ancora oggi c'è chi non riesce ad allontanarsi da una gerarchizzazione dei saperi e delle culture; durante una trasmissione televisiva del 2014 il filosofo francese Alain Finkielkraut dichiara:

Mi sembra che le asimmetrie e le gerarchie in materia culturale siano sempre meno ammesse a causa dello spirito democratico dei nostri tempi [...]. Ho l'impressione che è lo stesso diritto di discriminare che è rifiutato in nome di una presunta eguaglianza. Ed è così che ci si può vantare di amare i fumetti. Perché non dico che non si possano amare i fumetti, ma vantarsene è un'altra cosa. Sotto banco, è come dire che non esistono le arti minori, e quando si afferma che non esistono arti minori, non solo le si riabilitano, ma soprattutto si svuotano le altre.<sup>9</sup>

Questo viaggio tra le trasformazioni del pensiero critico sul fumetto vuole evidenziare e connettere le varie linee evolutive di uno studio che si fa sempre più complesso e capace di coinvolgere un ampio ventaglio di discipline scientifiche.

---

<sup>8</sup> Umberto Eco, *Apocalittici e Integrati*, 7 ed. tascabili Bompiani, Milano, 2003, p.VI.

<sup>9</sup> Tono Troiani, *Finkie, ovvero il filosofo francese che non amava i fumetti*, *Fumettologica*, 20/06/2014, [In rete] <http://www.fumettologica.it/2014/06/finkie-ovvero-il-filosofo-francese-che-non-amava-i-fumetti/> (Ultimo accesso 28/09/2018)

Se, come vedremo, il campo è stato aperto da personaggi estranei alla cultura accademica, col tempo la psicologia, la pedagogia e la sociologia hanno arricchito di metodologie e saperi nuovi l'indagine intorno al fumetto, dagli anni Sessanta in poi il dominio della moda strutturalista e il crescente interesse semiotico sono stati alla base di una analisi serrata delle componenti linguistiche del fumetto; una moda questa che non ha impedito il fiorire di altri approcci nati all'ombra della sociologia dell'immaginario e degli studi mediologici. Oggi mentre nuove questioni storiografiche alimentano un vivo dibattito, le neuroscienze, la linguistica cognitiva e la psicolinguistica contribuiscono ad arricchire un filone di studi che si fa sempre più complesso e multidisciplinare.

Questo lavoro vuol provare, non solo a evidenziare svolte culturali e scarti teorici capaci di fare epoca, ma anche a far dialogare aree di studio che, per quanto riguarda il fumetto, raramente entrano in contatto tra loro (come quella statunitense e quella europea).

Capire su quali strade la riflessione teorica sui comics ha mosso i primi passi, quali bivi, faticose salite o esaltanti discese ha dovuto affrontare, deve permetterci di slanciare il nostro sguardo oltre il presente per rafforzare la base istituzionale del settore, continuare a sfidare con maggiore consapevolezza la compartimentazione della conoscenza, e guardare al futuro di un campo di studi che oggi più che mai può riempire di senso la storia e l'avvenire delle nostre società sempre più immerse in una fitta rete tecnologica e digitale, in quanto:

il fumetto è il non eliminabile spazio creativo che progetta l'immaginario del presente, senza vincoli e senza condizionamenti fattuali. L'attività con la quale esso disegna e scrive immagini sulla pagina è dentro al cuore pulsante di quella tensione della fantasia tecnologica che, nel passaggio dalla pagina agli schermi ai tablet, interroga il presente in profondità.<sup>10</sup>

Nel corso di questa esplorazione e periodizzazione del campo teorico sono state fatte delle scelte, una selezione di quei contributi critici che, a mio parere, hanno influenzato di più il discorso intorno ai comics. Sono stati selezionati modelli conoscitivi e metodologie capaci di fare scuola e di raggruppare intorno a sé, anche a distanza di anni, manipoli di

---

<sup>10</sup> Gino Frezza, *Nuvole mutanti. Scritture visive e immaginario dei fumetti*, Meltemi, Milano, 2017, p.29.

studiosi che hanno contribuito così ad ampliare prospettive, a far germogliare nuovi approcci e a offrire nuovi strumenti di analisi.

Purtroppo in questo profilo epistemologico mancano all'appello tutti i contributi del mondo orientale sia per la difficoltà di leggere i testi in lingua di molti autori, sia per amor di sintesi e coerenza; è un mondo, quello asiatico, che merita un impegno e una cura esclusiva per complessità di temi e differenze socio-culturali.

Ovviamente un'attenzione particolare è stata data all'avvio degli studi sul fumetto in Italia, un Paese che non solo ha contribuito a fare grande il fumetto con i suoi autori, ma che è anche riuscito ad avviare e a coltivare con gran lungimiranza un serio discorso critico sul medium capace di influenzare buona parte degli studi successivi.

## 1 Un esordio a stelle e a strisce

Nel 1924, quando Gilbert Seldes pubblica *The Seven Lively Arts*, gli Stati Uniti sono usciti vincitori dalla prima guerra mondiale già da sei anni e si trovano immersi in un panorama sociale vitale e contraddittorio che da un lato vede impazzire la moda del jazz, delle parole crociate, dei night, e dall'altro è stretto nella morsa di un proibizionismo che alimenta una criminalità spietata e in continua ascesa. È l'era della *Coolidge prosperity*, Calvin Coolidge è il presidente in carica in questi anni di crescita economica, ed è anche uno dei primi politici a cogliere la portata del rivoluzionario impatto dei mezzi di comunicazione di massa.

Siamo nel pieno dei *roaring twenties*, nuove ondate di immigrati si riversano nelle città statunitensi, l'economia e l'altezza dei palazzi sale vistosamente, e mentre la città brulica di gangster, operai, dattilografe, giornalisti, muratori e ogni sorta di lavoratori provenienti da ogni parte del mondo, si è praticamente già consolidata una nuova grammatica della percezione capace di rivoluzionare le vite e l'immaginario di intere società. Strade ferrate, fotografia, cinema, quotidiani, telefono, palazzi di vetro e acciaio, automobili, pubblicità, hanno ormai ridisegnato non solo l'uomo, che ora è parte della società di massa, ma anche l'intera gerarchia dei saperi.

Come fa notare Walter Benjamin - in *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936) - la letteratura e l'arte, sotto il peso della riproducibilità tecnica hanno ormai perso la loro aura, la loro sacralità; la cultura elitaria, poi, è messa in crisi dalla pressione di nuovi prodotti culturali pensati per lo svago delle masse. I newspaper si fanno interpreti e mediatori di questi nuovi bisogni identitari legati al grande sviluppo urbano delle metropoli statunitensi; già McLuhan - in *Understanding media* (1964) - intuisce come la forma mosaico del giornale sia immagine della collettività e imponga una più profonda partecipazione.

I fumetti, legati indissolubilmente alle logiche della carta stampata, riescono a tradurre e a connettersi all'immaginario di una società complessa e multiculturale. Il forte consumo di questa stampa, spesso sensazionalistica, definita come abbiamo già detto *Yellow Journalism*, produce già in questi anni un'accesa discussione che coinvolge anche il fumetto:

Fu un dibattito animato da istituzioni, culture e intellettuali che vedevano già allora la rapida e fatale corrosione del loro status di testimoni e di controllori sociali, di ceti privilegiati o in attesa di diventare tali. Un dibattito nato, dunque, con molte contraddizioni e sviste (le stesse che oggi, su opposti campi di interesse politico o professionale o simbolico continuano a caratterizzare tali questioni sia riguardo alla stampa sia, e ancor più, alla televisione). Significative a questo proposito le riserve manifestate sulla nascita del «fumetto» (balloon) da parte del tipo di sapere sostanzialmente iconoclasta dei ceti alfabetizzati.<sup>11</sup>

In questo dibattito si inserisce Gilbert Seldes, un intellettuale molto attento alle peculiarità dell'arte statunitense e al rapporto tra cultura popolare e società di massa; le sue teorie arrivano a scioccare l'establishment culturale americano proponendo una revisione dei canoni artistici e una nuova idea d'arte di cui fanno parte a pieno titolo anche il cinema, il jazz e i fumetti.

Seldes intende liberare la cultura americana dal senso di inferiorità nei confronti del patrimonio artistico in arrivo dal vecchio continente; l'America, secondo il critico, ha già un proprio retaggio culturale, molto vivace e dinamico, alimentato in maniera creativa dal contributo della cultura popolare. Ecco allora che il jazz, i comics, il cinema, nelle loro produzioni più riuscite, diventano l'espressione più genuina e identitaria dell'arte statunitense.

Lo scopo di *The Seven Lively Arts* è quello di smascherare i pregiudizi nei confronti di quella che lui definisce arte popolare americana (in questa fase del suo pensiero, Seldes guarda ai mezzi di comunicazione di massa come espressioni della cultura popolare), un'arte capace di raccontare e rappresentare con vivacità il tempo e l'anima degli Stati Uniti. Nelle ultime pagine del libro l'autore chiarisce e riassume le sue intenzioni in poche proposizioni:

That there is no opposition between the great and the lively arts.  
That both are opposed in the spirit to the middle or bogus arts.  
That the bogus arts are easier to appreciate, appeal to low and mixed emotions, and jeopardize the purity of both the great and the minor arts.  
That except in a period when the major arts flourish with exceptional vigour, the lively arts are likely to be the most intelligent phenomena of their day.  
That the lively arts as they exist in America today are entertaining, interesting, and important.

---

<sup>11</sup> Alberto Abruzzese e Paolo Mancini (a cura di), *Sociologie della comunicazione*, Laterza, Roma-Bari, 2007, p.56.

That with a few exceptions these same arts are more interesting to the adult cultivated intelligence than most of the things which pass for art in cultured society. That there exists a "genteel tradition" about the arts which has prevented any just appreciation of the popular arts, and that these have therefore missed the corrective criticism given to the serious arts, receiving instead only abuse. That therefore the pretentious intellectual is as much responsible as any one for what is actually absurd and vulgar in the lively arts. That the simple practitioners and simple admirers of the lively arts being uncorrupted by the bogus preserve a sure instinct for what is artistic in America.<sup>12</sup>

Come possiamo notare l'accento è posto sulla genuinità, istintività, purezza, vigore e vivacità di queste arti che sarebbero il frutto di caratteristiche proprie del popolo statunitense. Il fumetto rientra perfettamente in questo schema, e in quanto arte figlia della cultura americana<sup>13</sup> gli sono dedicati ben due capitoli.

È importante considerare come a quest'altezza temporale l'industria dei comics sia già strutturata; il lavoro dei primi artisti, come Outcalt, Dirks, Verbeek, Feininger, McCay, Swinnerton, Bud Fisher e altri, ha perfezionato e regolamentato le strutture semiotiche del linguaggio in un processo di standardizzazione fondamentale per l'industria culturale:

La standardizzazione si rivela nei fumetti tutt'altra cosa da una riduttiva imposizione di valori culturali impoveriti di ricchezza semantica e di acquisizioni di senso, perché contiene al proprio interno la quotidiana ricerca di inesplorate possibilità.<sup>14</sup>

Nel 1915 l'avvento dei Syndicate costituisce una tappa fondamentale per lo strutturarsi dell'apparato industriale, prima di questi le catene dei quotidiani realizzavano e organizzavano in una logica concorrenziale sia la produzione che la distribuzione dei fumetti; i Syndicate in quanto corpo distaccato dal giornale separano i termini della produzione da quelli dell'organizzazione del consumo, assistiamo così a:

- a) la fine di una fase giornalistica tradizionale e in un certo senso artigianale, a beneficio di un più alto livello capitalistico di divisione del lavoro e della produzione;

---

<sup>12</sup> Gilbert Seldes, *The seven lively arts*, Harper & brothers, New York, 1924, p.349.

<sup>13</sup> Seldes, a differenza di Coulton Waugh (di cui parleremo più avanti), dà per scontata la paternità statunitense del fumetto; non si preoccupa di fornire una genealogia precisa o di mostrare le differenze con le precedenti esperienze europee.

<sup>14</sup> Gino Frezza, *Fumetti, anime del visibile*, p.28.

- b) un'ampia diffusione internazionale del materiale giornalistico nordamericano, dato che la sua distribuzione si è estesa ad imprese di tutti i continenti; e come conseguenza di questi fenomeni:
- c) una standardizzazione dei materiali e conseguentemente una certa omogeneità del mercato internazionale [...]<sup>15</sup>

Nel 1924 il fumetto si è già strutturato come industria, ma in questa fase è presente solo sotto la forma di strisce giornalieri e tavole domenicali, il genere prevalente è ancora quasi esclusivamente quello comico, e anche se c'è una certa tendenza a collegare i singoli episodi quotidiani o domenicali ancora deve realizzarsi una continuità narrativa in grado di portare avanti un racconto vero e proprio, fondamentalmente quindi le narrazioni rimangono autoconclusive (solo dal 1929 in poi con la nascita del fumetto d'avventura, il cui prototipo è *Tarzan* di Hal Foster, cominciano a comparire le prime saghe a fumetti). Il termine comic book è già stato coniato ma si tratta solo di raccolte di fumetti già apparsi sui quotidiani, siamo ancora lontani da quel formato che costituisce una tappa fondamentale nell'evoluzione tecnologica del fumetto perché capace di intercettare un pubblico ormai consapevole ed esigente, un pubblico alla ricerca di una identità e di una specializzazione che i quotidiani per la loro natura generalista non possono offrire. Seldes ci parla di un fumetto da poco uscito da uno stadio 'embrionale', un particolare prodotto che negli anni Sessanta sarà guardato (insieme ai grandi classici avventurosi degli anni Trenta) con nostalgia da molti teorici dei comics; eppure il clima intellettuale nei confronti di questo medium è tutt'altro che favorevole:

Of all the lively arts the Comic Strip is the most despised, and with the exception of the movies it is the most popular. Some twenty million people follow with interest, curiosity, and amusement the daily fortunes of five or ten heroes of the comic strip, and that they do this is considered by all those who have any pretensions to taste and culture as a symptom of crass vulgarity, of dullness, and, for all I know, of defeated and inhibited lives. I need hardly add that those who feel so about the comic strip only infrequently regard the object of their distaste.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Román Gubern, *El lenguaje de los comics*, Ediciones de Bolsillo, Barcellona, 1972, trad. it. Gianni Guadalupi, *Il linguaggio dei comics*, Milano Libri Edizioni, 1975, p.57.

<sup>16</sup> Gilbert Seldes, *The seven lively arts*, p.213.

Un'ostilità e un'indifferenza che per il critico americano non è giustificata nemmeno dalle produzioni di bassa qualità in quanto la popolarità, la diffusione e la penetrazione profonda che le strisce hanno nella vita di milioni di persone dovrebbero essere condizioni sufficienti per interessarsi seriamente al fumetto.

Emerge, però, in Seldes una sotterranea avversione proprio verso quell'importante processo di standardizzazione che ha portato a perfezionare e a regolamentare le strutture del fumetto: «Certainly there is a great deal of monotonous stupidity in the comic strip, a cheap jocosity, a life of the party humour which is extraordinarily dreary. There is also a quantity of bad drawing and the intellectual level, if that matters, is sometimes not high»<sup>17</sup>.

Non a caso mostra di apprezzare in particolare tra tutta la produzione dell'epoca *Krazy Kat* di George Herriman, un comics eccezionale, fuori da ogni schema e struttura convenzionale, un fumetto amato da pochi (spesso artisti e intellettuali) e avversato, se non odiato, da molti. Un'opera pubblicata non tanto per il successo di pubblico ma per la passione e l'apprezzamento dello stesso William Randolph Hearst proprietario di un impero economico di cui fanno parte il *New York World* e la *King Features Syndicate*.

Bisogna precisare che il discorso in *The Seven Lively Arts* continua a ruotare sugli stessi paradigmi culturali ed estetici degli intellettuali che avversa; Seldes non si preoccupa tanto di capire come funziona il medium, analizza i fumetti privandoli delle loro specificità ed è alla ricerca dell'opera d'arte che giustifichi anche l'esistenza di prodotti più rozzi.

Aprire però ai prodotti della cultura di massa e in questa apertura riesce a cogliere con lucidità una delle caratteristiche fondamentali del fumetto, la sua elasticità e adattabilità; in un'epoca in cui i comics ancora non erano esplosi nella differenziazione di generi che avverrà da lì a poco, afferma: «the comic strip is an exceptionally supple medium, giving play to a variety of talents, to the use of many methods, and it adapts itself to almost any theme»<sup>18</sup>.

Viene tracciata anche una breve storia del medium, ma non nasce qui quell'equazione che identifica *Yellow Kid* con il primo personaggio dei fumetti, anzi, viene indicato come precursore James Swinnerton con il suo *Little Bears and Tigers*; e se per un attimo si cita

---

<sup>17</sup> Ibidem

<sup>18</sup> Ivi, p.214.

Wilhelm Busch è solo per sottolineare l'influenza che il suo *Max und Moritz* ha avuto su *Katzenjammer Kids* di Dirks.

Seldes, e forse questo è l'aspetto più interessante della sua analisi, percepisce l'importanza dell'attitudine multimediale del fumetto e dello strettissimo nodo che lo lega al cinema; è così sicuro di questa connessione da arrivare a vaticinare per il futuro una tesi di dottorato sul legame cinema/fumetto:

Historically it remains to be noted that between 1910 and 1916 nearly all the good comics were made into bad burlesque shows; in 1922 the best of them was made into a ballet with scenario and music by John Alden Carpenter, choreography by Adolph Bolm; costumes and settings after designs by George Herriman. Most of the comics have also appeared in the movies; the two things have much in common and some day a thesis for the doctorate in letters will be written to establish the relationship. The writer of that thesis will explain, I hope, why "movies" is a good word and "funnies," as offensive little children name the comic pages, is what charming essayists call an atrocious vocable.<sup>19</sup>

Il secondo capitolo dedicato al medium, *The Krazy Kat That Walks by Himself*, è una appassionata analisi del fumetto di Herriman che l'autore considera come un'opera d'arte immortale e quindi degna di essere trattata a parte, separata dal resto dei comics esaminati nel capitolo precedente. Sono pagine in cui non si va oltre un'indagine sulle tematiche e sulla poetica messe in gioco da Herriman; Seldes, che in questo libro vuole dimostrare la validità di arti considerate secondarie, si lascia affascinare dalla complessa poetica e dalle strutture semiotiche atipiche di Krazy Kat arrivando ad affermare:

Such is our Krazy. Such is the work which America can pride itself on having produced, and can hastily set about to appreciate. It is rich with something we have too little of-fantasy. It is wise with pitying irony; it has delicacy, sensitiveness, and an unearthly beauty. The Strange, unnerving, distorted trees, the language inhuman, un-animal, the events so logical, so wild, are all magic carpets and faery foam-all charged with unreality. Through them wanders Krazy, the most tender and the most foolish of creatures, a gentle monster of our new mythology.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Ivi, p.217.

<sup>20</sup> Ivi, p.245.

Un bel passo per un medium tollerato tutt'al più come passatempo per masse di semianalfabeti e che già a pochi anni dalla sua nascita, come ricorda Martin Sheridan, aveva visto vigorose campagne di censura guidate da organizzazioni religiose e da gruppi di madri:

One speaker said, "the comics tend to make children too smart, because of their glorification of the cheeky, disrespectful child. The newspaper should not be sold to children under sixteen, at least. Its chronicle of scandal, sin and crime gives a distorted view to the child." Another man called the Sunday paper a "debauch in flamboyant color and violent drawings."<sup>21</sup>

A questo punto è quasi inutile sottolineare come i primi interventi sul fumetto, negativi o positivi che siano, sono tutti realizzati negli Stati Uniti, luogo in cui si sviluppa l'industria culturale e da cui si irradia in tutto il globo la cultura di massa. Realizzate da uomini estranei all'ambiente accademico, queste analisi spesso legano fumetto e società in un rapporto univoco e deterministico. Sono aiutati in questo proprio dalle tematiche sociali affrontate dai comics, i quali con l'affermazione delle newspaper strip cominciano a rivolgere lo sguardo verso il teatro dell'esistenza comune (la famiglia, il rapporto tra parenti, vicini di casa, comuni lavoratori) che diventa una fonte inesauribile di ispirazione come dimostrano numerose serie quali, *Polly and Her Pals* di Cliff Sterret, *Bringing Up Father* di Geroge McManus, *The Gumps* di Sidney Smith, *Gasoline Alley* di Frank King e molte altre.

I primi libri interamente dedicati al fumetto risalgono agli anni Quaranta, Martin Sheridan pubblica il suo *Comics and their creator* nel 1942, *The Comics* di Coulton Waugh vede la luce nel 1947; nel breve lasso di tempo che separa queste opere dal lavoro di Seldes il panorama sociale e mediale è cambiato enormemente.

Innanzitutto nel 1927 con il film *Il cantante di jazz* il cinema diventa sonoro; si tratta di un evento epocale per la storia dei media che ha forti ripercussioni anche sul fumetto: diventa sempre più necessario e importante coinvolgere tutti i sensi del lettore/spettatore, l'uso delle onomatopée si fa più sofisticato e diffuso, le storie diventano più dinamiche, e

---

<sup>21</sup> Martin Sheridan, *Comics and Their Creators. Life Stories of American Cartoonists*, Hale, Cushman & Flint, Boston, 1942, p.18.

soprattutto il fitto dialogo dei personaggi o le descrizioni letterarie delle scene, e la nuova complessità di storie sempre più lunghe richiedono una nuova figura professionale, quella dello sceneggiatore:

Ritengo inoltre che alla comparsa dello sceneggiatore di fumetti non sia estranea la nuova estetica del cinema sonoro, che dal 1927 cominciò ad imporre alla sensibilità del pubblico strutture più letterarie, romanzesche e dialogate di quelle del cinema muto.<sup>22</sup>

Nel 1929, proprio in coincidenza con il crollo di Wall Street, cominciano a moltiplicarsi i generi e le soluzioni narrative del medium, la tendenza di certe serie a collegare i singoli episodi quotidiani o domenicali porta finalmente alla realizzazione di vere e proprie saghe, con *Tarzan* di Hal Foster che inaugura il genere dell'avventura, e *Buck Rogers*, sceneggiato da Philip Nowlan e disegnato da Dick Calkins, che dà l'avvio al genere fantascientifico.

Da questo momento in poi si apre un nuovo capitolo della storia del fumetto con un'esplosione di personaggi che rischiano la vita per salvare sé stessi e il mondo, che indagano e contrastano criminali nelle metropoli, che esplorano paesi o mondi esotici e fantastici: *Tim Tyler's Luck*, *Flash Gordon*, *Mandrake the Magician*, *Dick Tracy*, *Terry and Pirates* e molte altre serie conquistano il pubblico americano diffondendosi capillarmente, grazie all'opera dei Syndicate, anche in Europa dove avranno un peso fortissimo sull'immaginario di milioni di ragazzi ingabbiati nel grigiore della retorica dei regimi che in quegli anni strozzano la vita, la libertà e la fantasia di nazioni come Spagna, Germania e Italia.

La consuetudine di ripubblicare in albi o libri le serie più celebri già apparse sui giornali porta lentamente a pensare storie nuove che possano apparire direttamente su questi comic book; nel 1938 questo formato comincia la sua opera di conquista del mercato con la comparsa sulle pagine di *Action Comics* del personaggio di *Superman*. È un momento epocale per i comics che tagliano il cordone ombelicale con il supporto che li ha visti nascere:

---

<sup>22</sup> Román Gubern, *El lenguaje de los comics*, p.50.

Dal consumo quotidiano, da una vicinanza delle strisce e delle tavole con l'informazione e con il vissuto quotidiano, dalla serialità ripetitiva di storie e di personaggi e di meccanismi che distinguono la lettura giornaliera dei fumetti sui quotidiani, si passa, con le serie dei comic books – settimanali e mensili – a un consumo più mirato, disponibile a favorire scelte selettive notevoli da parte dei lettori. Pure l'offerta narrativa seriale di questi fumetti è diversa da prima, usa forti segmentazioni e blocchi narrativi, favorisce una comparazione fra serie e fumetti e modelli di racconto audiovisivo non solo prevalentemente cinematografico, ma anche radiofonico e televisivo.<sup>23</sup>

In *Comics and their creator* di Sheridan si accenna solo timidamente a questi cambiamenti, il fumetto viene identificato quasi esclusivamente con il formato delle newspaper strip, tanto che un comic book come *Superman* viene trattato senza preoccupazioni nel capitolo *Fantastic Strips* insieme a *Flash Gordon*, *Tarzan*, *Buck Rogers* e *Alley Oop*.

Sheridan non sembra cogliere la portata della novità anche se nell'introduzione, dopo aver riportato l'amarezza di Gilbert Seldes per il cambiamento che il mondo dei comics sta affrontando, fa notare, senza mai riportare la parola comic book<sup>24</sup>, come i ragazzi stiano abbandonando i fumetti dei newspaper per un nuovo tipo di pubblicazioni: «Children began to throw down the newspaper comics for the pulp paper books featuring women, massive – muscled men, horrible death rays and rat – tat – tating machine guns»<sup>25</sup>.

Il libro consiste in una lista di biografie di *cartoonist* con aneddoti e descrizioni dei relativi fumetti, il lavoro dell'autore è facilitato dalla diretta conoscenza dei fumettisti di cui descrive l'opera. Sheridan dopo essere stato corrispondente di guerra era stato assunto nello studio di Russ Westover autore della striscia *Tillie the Toiler*, una circostanza che gli ha permesso di conoscere a fondo il mondo e la natura industriale dei comics.

L'introduzione, infatti, si concentra su molti aspetti tecnici del lavoro del fumettista di cui si espone per somme righe ogni fase, dal tavolo da disegno alla stampa, dal rapporto con i Syndicate al salario.

Vengono descritti anche i tipi di censura che il medium deve affrontare, da quella portata avanti da moralisti statunitensi a quella in terra straniera, come in Jugoslavia o Russia; è indagata inoltre la relazione con la pubblicità e si esamina anche quel particolare tipo di

---

<sup>23</sup> Gino Frezza, *Le carte del fumetto. Strategie e ritratti di un medium generazionale*, pp.141,142.

<sup>24</sup> Secondo l'*Online Etymology Dictionary* il primo utilizzo del termine comic book è attestato solo nel 1941.

<sup>25</sup> Martin Sheridan, *Comics and Their Creators. Life Stories of American Cartoonists*, p.18.

fumetto che è la commercial strip. *Yellow Kid* è riconosciuto come il primo fumetto americano ma non come il primo fumetto in assoluto, troviamo qui, per la prima volta in un libro dedicato al fumetto, un accenno alla tesi che vede antiche forme di linguaggio visuale in continuità con i comics:

There are histories of the comic strip tracing it back to Germany or to France fifty or a hundred years ago. Perhaps it is even older. Those drawings on the bases of Egyptian monoliths, around Assyrian tombs, and on the walls of Babylon are probably episodes in comic strip, if we only knew how to read them.<sup>26</sup>

Dopo queste pagine introduttive si passa quindi all'esame e alla classificazione di settantotto strisce catalogate come *Old stand – bys*, *Married strips*, *Adventure*, *Girl strips*, *Potpourri*, *Fantastic*, *Panel comics*; un ultimo capitolo è dedicato ai cartoni animati di cui si descrivono minuziosamente le tecniche di realizzazione fase per fase, senza nemmeno omettere costi per l'attrezzatura.

Biografie, foto e caricature fornite dai fumettisti stessi contribuiscono al successo del libro che impone la tendenza, durata almeno fino agli anni Sessanta, di mettere al centro personaggi, generi e temi del fumetto piuttosto che i suoi aspetti formali, le sue convenzioni o il suo ruolo nel panorama mediologico.

Un ulteriore passo avanti in questo campo di studi è compiuto dal libro del fumettista e pittore Coulton Waugh, anche lui si dedica principalmente alle strisce dei quotidiani ma per la prima volta si tenta una seria sistematizzazione e contestualizzazione del repertorio statunitense. La definizione di fumetto e il modello storiografico delineato in *The Comics* saranno fondamentali per tutta una serie di studi successivi e imporranno il loro peso almeno fino agli anni Settanta.

Quando compare questo libro Waugh è già conosciuto per aver sostituito Milton Caniff nella serie *Dickie Dare* quando quest'ultimo iniziò a disegnare nel 1934 *Terry and the Pirates*, ma a differenza di quanto aveva fatto Sheridan in *Comics and their creators*, Waugh non mette unicamente a frutto esperienze e conoscenze dell'ambiente fumettistico, si impegna anzi

---

<sup>26</sup> Ivi, p.16.

a fondare il proprio modello su difficili ricerche compiute sui materiali originali consultati presso la “New York Public Library”.

Un duro lavoro di ricerca, svolto in un’epoca in cui non era nemmeno possibile accedere ai microfilm dei quotidiani, mai compiuto prima e che farà da base per molte opere teoriche sul fumetto trasmettendo anche alcuni errori di datazione<sup>27</sup>. Non ci si limita però a tracciare semplicemente una storia del medium, è anche il primo studio valutativo in cui si tenta di collocare il fumetto in un ambito più ampio, vengono analizzati l’impatto sociale e culturale, le influenze artistiche e letterarie senza fare alcuna distinzione fra cultura alta e popolare.

Waugh, come Seldes, riconosce nel fumetto un’espressione artistica tipicamente americana, ma non si accontenta di constatare questa paternità, intende dimostrare con i dati - e con una definizione di fumetto orientata a questo scopo - quello che afferma. Due caratteristiche tipiche dei comics sarebbero: un *character* dalla personalità eccezionale in grado di accattivarsi un gran numero di lettori, e testi inseriti nel disegno anziché all’esterno nelle didascalie. Waugh è consapevole che questi aspetti non sono del tutto nuovi in quanto largamente usati nella tradizione satirica inglese ma dichiara che tutte le esperienze precedenti a *Yellow Kid* sono lontane dal fumetto nel senso moderno in quanto i comics devono avere:

(1) a continuing character who becomes the reader’s dear friend, whom he looks forward to meeting day after day or Sunday after Sunday; (2) a sequence of pictures, which may be funny or thrilling, complete in themselves or part of a longer story; (3) speech in the drawing, usually in blocks of lettering surrounded by “balloon” lines.<sup>28</sup>

Lo scopo di questa definizione - al di là della sua debolezza teorica dovuta all’assioma che lega il fumetto esclusivamente ad alcune delle sue caratteristiche come la serialità e i balloon - sembra essere quello di giustificare il ruolo di Outcault come padre del medium. Oggi una definizione del genere può sembrare superficiale e non esauriente, ma l’operazione di Waugh è tesa ad identificare il fumetto con le newspaper strip e il suo

---

<sup>27</sup> Anche se molti fumetti sono nati fuori New York viene riportato solo l’anno della loro comparsa sui quotidiani della Grande Mela.

<sup>28</sup> Coulton Waugh, *The Comics*, The Macmillan company, New York, 1947, p.14.

tentativo si fa evidente quando collega il fumetto alle dinamiche e alle vicende della carta stampata:

The appearance of “The Yellow Kid” in the *World’s* pages, by itself, might not have been enough to have started the comic strips, but we must consider the general setting of the event. This setting was the fuss and furore kicked up by the stormy rivalry between Joseph Pulitzer and William Randolph Hearst [...]. It was because the first comics functioned as highly important weapons in this war that they became imbedded in the American consciousness so deeply that it seems as if no one will ever be able to dig them out. Comics, therefore, owe their start to a newspaper war; and an understanding of this is important for an understanding of them. Their first purpose was to build circulation, to sell papers; and this situation remains the same today. The comic sells the paper; the paper gives the comic-strip character his chance to invade millions of homes and impress his personality on millions of hearts. This formula, the basic structure of the whole comic business, only became possible in the years we are considering. That is why our history of the comic strips starts in 1896, when newspapers were just beginning to develop huge circulations. It would be possible to dig through history for thousands of years and find many example pf popular funny pictures, yet they would not be “funnies” in the modern sense for they would not be included in the eruption of the sensational, modern newspaper.<sup>29</sup>

Nonostante gli errori di datazione<sup>30</sup> questa visione è molto simile ad alcune future teorie sociologiche (Giammanco 1965, Gubern 1972) che legano la nascita del fumetto esclusivamente alle dinamiche della società di massa, senza considerare il lungo processo che ha portato all’industrializzazione di questo particolare medium.

Waugh è però consapevole che non è stato il solo Outcault a creare e a sistematizzare il linguaggio del fumetto, capisce che questa particolare forma narrativa nasce da un complesso processo, ma la sua è una lettura orientata ideologicamente e limita questo lungo percorso al territorio statunitense e a pochi decenni: sono tre i padri del fumetto, Swinnerton, Outcault e Dirks, nessuno dei tre inventa la forma interamente ma ognuno impara dall’altro fino a produrre fumetti veri e propri solo all’inizio del XX secolo. Ecco che allora, in relazione alla sua definizione di fumetto, Waugh circonda i contributi di questi padri fondatori:

---

<sup>29</sup> Ivi, p.6.

<sup>30</sup> *Yellow Kid* compare in “At the Circus in Hogan's Alley” sulla rivista *Truth* per passare nel 1895 sul *New York World* e nel 1896 sul *New York Journal*.

(1) The continuing character was contributed by Swinnerton and Outcault. (2) The sequence of pictures was tried out experimentally by Outcault, used regularly for the first time by Dirks, and refined in technical details by Swinnerton. And (3) speech in the drawing started with Outcault and was developed into true comic form by both Dirks and Swinnerton, as well as by Outcault in his later work.<sup>31</sup>

Nonostante sia completamente cancellata la storia europea della stampa popolare, delle caricature, della satira, dell'illustrazione per l'infanzia e di tutte quelle esperienze che connettono il fumetto a un'evoluzione complessiva dei linguaggi visuali, è interessante notare come Waugh non schiacci la paternità di questo medium sul solo Outcault grazie a una precoce, anche se limitata, consapevolezza della complessità di questo processo.

I fumetti, secondo questa visione, sono fatti per divertire, per intrattenere e grazie al loro successo possono fare da specchio alle abitudini e ai sentimenti della società.

La loro forza si nasconde proprio nella semplicità del linguaggio che usano per arrivare a milioni di persone. Waugh prova anche a fornire qualche appunto sui processi percettivi messi in moto dalla lettura dei comics, e proprio in queste righe possiamo scovare quel resistente pregiudizio di una cultura alfabetica che fatica a riconoscere lo status di cultura ai nuovi linguaggi visuali/multimediali:

In the strips, the writing is a side explanation which the mind picks up, often without being aware of the process. Strips have taken advantage of the ancient fact that a picture carries a thought faster than a group of words, and this is the reason why they have been so enormously successful. Man has always resisted the labor of thought, and the strips take a short cut to the mind of reader without much effort on his part.<sup>32</sup>

È un pregiudizio che ritroveremo anche più avanti nel tempo e in analisi, come quella condotta da Pierre Fresnault-Deruelle nel 1972 in *La bande dessinée*, in cui si rifiuta la reputazione di povertà intellettuale del fumetto ma comunque si sottovaluta la complessità dei processi di lettura.

Coulton Waugh mostra anche una forte nostalgia per quella che definisce la *golden age* dei fumetti, cioè quell'epoca di semplice e sfrenato divertimento che sembra ora scomparire

---

<sup>31</sup> Ivi, p.14.

<sup>32</sup> Ibidem

a causa del successo del fumetto d'avventura. Per l'autore il problema di fumetti come *Tarzan*, *Flash Gordon* o *Buck Rogers*, è che i loro disegnatori sono troppo preoccupati a curare l'esattezza dei dettagli per prestare attenzione al ritmo e al colore delle storie; insomma, per Waugh sono solo i fumetti comici ad essere i veri fumetti<sup>33</sup>. In realtà è così critico nei confronti di queste narrazioni perché pensa che questo tipo di fumetti abbiano aperto la strada a una forma che non apprezza e che considera una vera e propria degenerazione dei fumetti, il comic book.

Detective Comics [...] marked the beginning of the time when the comic books were to leave the newspaper strips and start something bold and sensational of their own. At same time a tendency was working its way up through the newspaper strips that was ready-made for the comic books: startling, incredible, fascinating, horrifying-everything, that could grab, chill, thrill, and sell you! It was the world of the incredible, the strips which we looked at in Chapter XVI, "The Star-Startled Manner". These newspapers stars, however, were to be written off as sissies by the new hero of comic books, who was to lift the whole comic-book industry in his immense arms and blow it into an extravaganza new to publishing, new to America, and new to the world. It wasn't a bird, it wasn't a bee, it was *Superman!*<sup>34</sup>

Waugh disprezza e deride la rozzezza di questa nuova forma ma è cosciente della serietà del fenomeno, coglie così, nonostante la sua avversione, alcune caratteristiche fondamentali dei comic book come il forte legame generazionale che si instaura con i giovani americani, «the kids are busy reading the comic books. The children regard these as *their book.*»<sup>35</sup> e quindi il rapporto selettivo che questo formato comincia a coltivare con il suo pubblico.

Avverte, poi, non solo il rivoluzionario addio alle logiche e al supporto dei quotidiani, ma anche - quando afferma che *Superman* ha sollevato l'intera industria dei fumetti tra le sue braccia immense - parte della metafora mediale nascosta in questo importante personaggio capace di riflettere la potenza dispiegata dal proprio dispositivo espressivo e dei media tutti, in quel momento di forte espansione. Il discorso però prende una piega

---

<sup>33</sup> Cfr. Coulton Waugh, *The Comics*, p.332

<sup>34</sup> Ivi, pp.342,343.

<sup>35</sup> Ivi, p.334.

inquietante quando nelle ultime pagine del libro si inneggia a una censura che da lì a poco troverà espressione nelle tesi di Fredric Wertham e nel *Comics Code*.

Secondo le idee di Waugh i comic book non riflettono i valori che il popolo americano cerca di perseguire e diffondere, ma ‘fortunatamente’ una gran parte di cittadini è infastidita dal facile sensazionalismo che seppellisce giovani e bambini, e finalmente si stanno attivando per renderlo chiaro agli editori. Una nuova tendenza più sana e salutare sarebbe in arrivo, Waugh però ignora che questa tendenza finirà per trasformarsi in una crociata che coinvolgerà tutto il mondo del fumetto.

L’atteggiamento di Wertham esprime bene il forte sentimento di avversione e di paura delle classi colte dinanzi all’affermazione dei media di massa e di una cultura multimediale che intellettuali addestrati alla supremazia di un sapere alfabetico temono e non riescono a comprendere. Dopo la seconda guerra mondiale tutta la retorica intessuta intorno alle figure dei supereroi (i quali erano stati fortemente politicizzati durante la guerra) comincia a stancare il pubblico, e nei comic book, che avevano sempre trovato nutrimento nei generi cinematografici e nel romanzo popolare, iniziano a moltiplicarsi storie d’orrore, di crimini o narrazioni a sfondo erotico.

In un momento storico in cui rigidi meccanismi di controllo (come il codice Hays per il cinema) irreggimentano, radio televisione e cinema, un pubblico di giovani trova una via di fuga dalle strettoie della cultura ufficiale in un fumetto ancora non soggetto a costrizioni, libero di squadernare storie esplicite ed eccessive, e audace nel presentare l’orrore di corpi maciullati e mutilati o l’eroticità di una corporeità disinibita.

Il delirante clima censorio nei confronti del fumetto, ben descritto da David Hajdu in *Maledetti Fumetti* (2012) produce nelle associazioni cattoliche e di genitori un vero e proprio panico verso pubblicazioni come *Crime Does Not Pay* pubblicata da “Lev Gleason Publication” e soprattutto nei riguardi delle testate horror della “EC Comics” come *Tales from the Crypt* e *The Vault of Horror*. La campagna contro l’immoralità e la pericolosità dei fumetti, portata avanti da varie personalità e associazioni già da anni, trova il proprio paladino nello psichiatra Fredric Wertham che nel 1954 pubblica *Seduction of Innocent* in cui scaglia un violento attacco al mondo dei comics arrivando a sostenere che questi

costituissero un pericolo non solo per i bambini ma addirittura per i valori nazionali e per il futuro della democrazia:

Sono convinto che, in un modo o nell'altro, le forze della democrazia riusciranno ad affermarsi e che gli albi a fumetti sul crimine scompariranno, insieme a tutto quello che rappresentano e a coloro che li difendono. Ma, prima di poter affrontare Superman, il Dottor Payn e tutte le loro infinite incarnazioni, la gente dovrà rendersi conto che l'idea che la democrazia dia le stesse possibilità d'espressione al bene e al male è distorta. Dobbiamo imparare che la libertà non è qualcosa che una persona può avere, ma qualcosa che deve esercitare.<sup>36</sup>

Le sue tesi, vaghe e non supportate da dati scientifici propongono un'equazione che identifica i fumetti (tutti diseducativi perché sgrammaticati e disegnati male, quindi estranei alla tradizione artistico-letteraria e alternativi ai saperi istituzionali) con un incoraggiamento ad atteggiamenti criminali e psicopatologici.

Il successo di questo libro porta a un vero e proprio processo all'industria del fumetto, la Commissione senatoriale americana sulla delinquenza giovanile arriva ad interrogare l'editore della *EC Comics*, William Gaines, e gli editori per trovare un argine all'ondata moralista decidono, nel 1954, di autocensurarsi attraverso il Comics Code Authority in cui si bandiscono immagini violente, si impone un eterno happy ending per i buoni, si censurano mostri, vampiri, zombie e si proibisce la presenza di nudità, tabacco, alcool e droga. Questo delirio puritano ha effetti enormi sul medium:

Le case editrici specializzate scesero da trenta a cinque. Nell'arco di due anni, dal 1954 al 1956, i titoli pubblicati si ridussero a duecentocinquanta contro i seicentocinquanta di partenza. Le rigide regole del Comics Code imposero ad autori ed editori il ripiegamento su di una limitatezza espressiva che penalizzava ogni tentativo di far aderire il medium alla dialettica argomentativa praticata, sia pure nel difficile clima del maccartismo, dagli altri settori dell'industria culturale statunitense. Il limite teorico di tale misura era quello di ritenere che i comics costituissero un linguaggio eminente infantil-adolescenziale. Il pubblico dei comic-book era in buona parte così composto, ma ciò era senz'altro meno vero per quello delle strip quotidiane, che invece godevano di una maggiore trasversalità generazionale.

---

<sup>36</sup> F. Wertahm cit. tratta da: David Hajdu, *The Ten-Cent Plague: The Great Comic-Book Scare and How It Changed America*, Farrar, Straus and Giroux, New York, 2008, trad .it. di Roberto Branca e Marco Pellitteri, Marco Pellitteri (a cura di), *Maledetti Fumetti! Come la grande paura per i «giornaletti» cambiò la società statunitense*, Tunué, Latina, 2010, p.276.

L'industria dei comics statunitense deve riorganizzarsi per far fronte all'estinzione di testate, generi narrativi e di una buona fetta di mercato, ma questa non è la sola conseguenza, la campagna di stigmatizzazione ha effetto anche sulla comunità di studiosi, che già sospettosi nei confronti di questo esempio di cultura 'bassa' e popolare se ne allontanano ancora di più quando il panico morale comincia a diffondersi e a marchiare come immorale tutto ciò che può avere a che fare con il fumetto.

Matteo Stefanelli<sup>37</sup> è convinto che per uscire da questa situazione i ricercatori cominciano ad insistere sugli aspetti linguistici del fumetto, sostenuti in questo da un'ondata strutturalista che dovrebbe tenere a distanza così scottanti tematiche sociali grazie a una sua supposta neutralità scientifica.

In questo clima di caccia alle streghe non tutti gli intellettuali si lasciano intimorire da una cultura delle immagini sempre più pervasiva nel sistema dei media. Il dubbio che le parole non riescano più a rappresentare pienamente il nuovo mondo che si sta delineando porta a chiedersi in che modo si possano usare le immagini per comprendere meglio la nostra società. Lo zoologo e poligrafo inglese Lancelot Hogben si fa portatore di queste istanze in un libro fondamentale nel rilancio del dibattito intorno al fumetto e alla cultura delle immagini.

*From Cave Painting To Comic Strip* compare nel 1949, ed è tradotto in italiano per la Mondadori nel 1952, qui Hogben prova a tracciare una cronaca della conoscenza possibile attraverso l'immagine e inquadra i fumetti nella lunga storia della comunicazione umana e nelle sue evoluzioni tecnologiche ed estetiche; il suo scopo non è quello di nobilitare questo medium ma di comprendere i meccanismi e i motivi del successo per trarre profitto dalle possibilità educative insite nei discorsi per immagini.

Ciò che invita a riflettere sul fumetto, è l'incredibile popolarità del disegno rispetto alla parola stampata; e tanto deve essere considerato un invito alla riflessione perché l'educazione formale poggia ancora largamente sulla parola stampata e parlata come mezzo di insegnamento.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> Éric Maigret e Matteo Stefanelli (a cura di), *La bande dessinée: une médiaculture*, Armand Colin, Parigi, 2012.

<sup>38</sup> Lancelot Hogben, *From Cave Painting To Comic Strip: A Kaleidoscope of Human Communication*, Chanticleer Press, New York, 1949, trad. it. di Alberto Cavallari, *Dalla pittura delle caverne ai fumetti*, Mondadori, Milano, 1952, p.224.

È evidente come i pregiudizi intorno al fumetto non siano scomparsi, quella di Hogben è l'operazione di un intellettuale che vuole appropriarsi della cultura delle immagini per renderla innocua, per smorzarne la carica eversiva e irreggimentarla nell'ambito dei saperi istituzionali: il fumetto può essere usato, letto, ma solo se per fini educativi più alti e nobili. Hogben, che considera il fumetto un genere ne delinea la storia appoggiandosi alla ricostruzione compiuta da Waugh in *The Comics*, è perplesso dalla brutalità e dalla volgarità dei fumetti quasi quanto Wertham, ma per lo zoologo la strada della redenzione non passa per la censura:

Piuttosto, sarebbe possibile introdurre la tecnica del fumetto con successo nell'insegnamento; o, almeno per risvegliare l'interesse del fanciullo, usarla per argomenti semplici [...] che non richiedono un eccessivo sforzo intellettuale in qualunque momento. Ma un programma di insegnamento delle più severe materie intellettuali, dalle scienze naturali alla matematica, presuppone un regime di disciplina e di costrizione in contrasto con il prurito di varietà che implica la concorrenza commerciale per soddisfare le aspirazioni e i sogni di un pubblico qualificato. Se lo scopo che ci si propone è l'assimilazione di un argomento astratto, due sono i requisiti indispensabili alla sua realizzazione. Il primo: presentare un complesso di elementi chiari e noti sì da essere immediatamente riconosciuti. Il secondo: togliere dal disegno tutto ciò che può distrarre l'attenzione dal tema fondamentale. Unificazione dei simboli e semplificazione della forma sono, insomma, i presupposti fondamentali che il nuovo programma di comunicazione attraverso elementi visivi richiede per poter innalzare il livello intellettuale di una società. Nella sua instancabile ricerca di una formula nuova che non esiga la riflessione e soddisfi i gusti dei lettori, il fumetto ha determinato una mentalità volubile e futile che non può andare d'accordo con la praticità e la schematicità del disegno.<sup>39</sup>

Ancora una volta siamo di fronte all'idea di fumetto come linguaggio semplice per gente semplice, nelle teorie di Hogben addirittura si mina la base della produzione dei comics, cioè quel meccanismo di concorrenza che ha portato alla nascita e all'affermazione dell'industria dei fumetti. Alla base delle sue teorie c'è l'idea di un pubblico passivo e stordito, incapace di slacciarsi dal diabolico fascino e dal perverso mercato del sistema dei media, la colpa non ricade solo sul fumetto ma anche su un medium già da tempo nobilitato come il cinema:

---

<sup>39</sup> Ivi, pp.226,227.

Il cinema ci impone un atteggiamento di pigra passività e una fretta psicologica di afferrare le volgari e vuote novità che ci propina il linguaggio imbonitore e ipnotico dei venditori di iperboli che proclamano ogni nuovo film un capolavoro della storia dell'arte.<sup>40</sup>

Siamo in una fase talmente delicata per lo studio del fumetto che basta questa lettura dei comics visti come una sintesi iconica e grafica del lungo percorso della storia della figurazione (dalle pitture delle caverne ai fumetti, appunto), a far inquadrare il libro e le posizioni di Hogben nel polo opposto alla dimensione 'apocalittica' propugnata da Wertham:

È soprattutto negli anni Cinquanta che la (scarsa) riflessione sui comics definisce chiaramente l'antinomia e, insieme, la reciprocità tra i due versanti di lettura della cultura di massa. La differenza ci è resa da due testi: *Dalla pittura delle caverne ai fumetti* di Lancelot Hogben [...] e *The Seduction of Innocent* di Frederic Wertham. Mentre il libro di Hogben, pur nella sua genericità, tenta di inquadrare i comics nel campo storico della comunicazione umana e delle sue estetiche, il libello di Wertham interpretava il sentimento di avversione generato nella classe dei colti dall'affermazione dei mass media e del loro portato di destabilizzazione rispetto agli equilibri dei saperi tradizionali.<sup>41</sup>

La necessità di nobilitare l'oggetto e il campo di studi porta, quindi, a mettere in secondo piano tutti i pregiudizi e anche il non troppo velato disprezzo di Hogben nei confronti del fumetto - buono solo se epurato da ogni sua carica eversiva e quindi portatore di valenze istituzionali/educative - il solo fatto di aver inquadrato i comics in una storia della figurazione narrativa fa dimenticare tutte le avversioni dello zoologo nei confronti di un sistema dei media che vorrebbe piegare a fini educativi in un utopico programma universale di istruzione.

Questo libro, edulcorato dalle sue posizioni critiche, avrà un'eco fortissima in tantissimi lavori teorici sul fumetto che influenzati dalle posizioni di Hogben annullano ogni distinzione tra antiche esperienze di narrazioni per immagini, come l'arazzo di Bayeux, la colonna Traiana, etc., e i fumetti.

---

<sup>40</sup> Ivi, p.230.

<sup>41</sup> Sergio Brancato, "Il magnifico bastardo. Critica e fumetto, connubio imperfetto", in Giromini Ferruccio (a cura di), *Gulp! 100 anni a fumetti: un secolo di disegni, avventure, fantasia*, p.32.

Una tesi che ritrova slancio nelle teorie di chi vede il fumetto come un'arte - esclusivamente - sequenziale e che ultimamente è stata rilanciata con successo dal bel libro di Scott McCloud, *Capire il Fumetto* (1996); molti siti amatoriali di divulgazione hanno poi rilanciato queste idee rendendole così un vero e proprio luogo comune e privando il fumetto delle sue proprie specificità.

Il dibattito intorno questi temi, tra gli anni Quaranta e gli anni Cinquanta, per quanto schiacciato su posizioni 'apocalittiche', e soprattutto l'affermarsi di una nuova generazione di intellettuali cresciuta e nutrita in un ambiente mediale fatto anche di cinema e fumetti, ha permesso lo sviluppo di linee di pensiero che troveranno una voce, un ambiente e condizioni più mature negli anni Sessanta.

## 2 Gli anni Sessanta e la rivendicazione culturale

Negli anni Sessanta una nuova generazione di intellettuali inizia a esplorare e a costruire un nuovo panorama culturale in cui il fumetto assume una posizione di rilievo e una propria dignità culturale. Alla base di questo processo di rivendicazione c'è l'affermarsi di nuovi paradigmi culturali in cui inquadrare i prodotti della comunicazione di massa, ma anche un forte legame affettivo con l'oggetto di studio.

Se questo movimento investe soprattutto l'Europa è anche perché gli studiosi che animano il dibattito sono cresciuti alimentando le proprie infanzie di sogni e avventure di carta, perché hanno trovato in *Flash Gordon*, *Tim Tyler's Luck* (in Italia *Cino e Franco*), *Mandrake the Magician* e in tanti altri fumetti una bandiera generazionale, un luogo magico da cui sfuggire alle retoriche nazionalistiche o a claustrofobiche strategie pedagogizzanti. Sono emblematiche a tal proposito le parole del designer e giornalista Giuseppe Trevisani il quale non a caso collabora al *Politecnico* di Elio Vittorini, la prima rivista in Italia a intervenire senza pregiudizi anche sulla cultura di massa e quindi sul fumetto:

Era un giornale semplice, quasi rozzo, non c'era che la traduzione pura e semplice, molto alla buona, delle parole nei fumetti. I ragazzi che avevano appena finito le elementari e cominciavano quell'anno il ginnasio, con la prima lezione di latino, si buttarono avidamente su quel foglio che era diverso da quanto era stato fino a quel momento consentito e consigliato loro di leggere. Tutti i loro giornalotti, tutti i loro libri, erano stati fino a quel momento edificanti e istruttivi. Questo giornalaccio tutto figure finalmente non insegnava niente. Non piaceva ai genitori, non piaceva ai professori. Era soltanto divertente, nella sua sciagurataggine, nel suo italiano a volte persino sconnesso. I ragazzi della prima ginnasio lo accolsero senza riserve, fanaticamente, proprio perché non era autorizzato dai grandi. Quel foglio di carta colorata li divide non solo dai genitori e dagli educatori, ma anche dai ragazzi che avevano pochi anni più di loro: erano già più grandi, non capirono i fumetti, e non li hanno capiti mai più. Gli amici di Gordon in Italia sono tutti del 1923 e del 1924, ce n'è forse qualcuno del 1922. Le leve precedenti, per pochi anni di differenza, non vissero quell'episodio-chiave di contestazione: a differenza dei loro compagni appena più piccoli, non ebbero né la capacità né la fortuna di fare di quel foglio una bandiera e una sfida, indipendentemente dal merito delle storie. Persero un autobus. Era la prima volta che un gruppo generazionale prendeva vagamente coscienza di se stesso.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Giuseppe Trevisani, "Nota sull'autore" in: Alex Raymond, *Flash Gordon*, Milano, Garzanti, 1974, pp. 13-16.

Il legame con l'infanzia - ben romanizzato in *La misteriosa fiamma della principessa Loana* (2004)<sup>43</sup> da uno dei principali animatori di questa stagione, Umberto Eco - è dunque fondamentale e non privo di risvolti teorici: la nostalgia per le letture infantili fa registrare nei contributi di questa generazione la preminenza dei comics statunitensi e in particolare dei prodotti degli anni Venti-Quaranta che diventano un riferimento imprescindibile per teorizzazioni sul linguaggio o per operazioni di tipo storiografico.

I fumetti diventano così un nucleo importante delle nuove riflessioni e di un rinnovato dibattito intorno alle comunicazioni di massa e alle forme dell'industria culturale. Le dittature, la guerra, l'uso strumentale, politico e propagandistico dei mass media, l'espansione dei sistemi televisivi, i diversi modelli di sviluppo dell'industria culturale statunitense ed europea, hanno portato critici e teorici della comunicazione a leggere in maniera diversa tutti questi fenomeni.

Nasce e si sviluppa un lungo dibattito che si articola in anni e luoghi diversi, concretizzandosi in varie scuole di pensiero e metodologie di ricerca, nel 1964 Umberto Eco riassume tutti i termini di questo lungo e articolato discorso nella riduttiva ma efficace e famosa formula di Apocalittici e Integrati.

A questo punto ricostruire brevemente le principali linee di pensiero può essere utile per comprendere entro quali paradigmi teorici si va a inquadrare il fumetto in questo processo di rivendicazione culturale. Il concetto di industria culturale, a cui abbiamo fatto riferimento più volte nelle pagine precedenti, nasce alla fine degli anni Quaranta con un'accezione negativa all'interno delle raffinate e sapienti analisi di Theodor Adorno e Max Horkheimer, importanti esponenti della Scuola di Francoforte.

I due teorici, pur rifiutando e denunciando la pericolosità dei meccanismi messi in moto dall'industria culturale, riescono a cogliere la peculiare natura di sistema integrato delle forme di comunicazione di massa:

La civiltà attuale conferisce a tutto un'aria di somiglianza. Film, radio e settimanali costituiscono un sistema. Ogni settore è armonizzato in sé e tutti fra loro. Le manifestazioni estetiche anche degli opposti politici celebrano allo stesso modo

---

<sup>43</sup> Il titolo del romanzo, pubblicato da Bompiani, riprende quello di una celebre avventura della serie *Cino e Franco* (*Tim Tyler's Luck*) di Lyman Young, pubblicata in Italia da Nerbini a partire dal 1933; nel 1935 l'editore dedicò una testata alla serie, "Il Giornale di Cino e Franco".

l'elogio del ritmo dell'acciaio. [...] Ogni civiltà di massa in sistema di economia concentrata è identica, e il suo scheletro, l'armatura concettuale fabbricata da quello, comincia a delinarsi. I dirigenti non sono più così interessati a nascondere la sua autorità si rafforza quanto più brutalmente si riconosce. Film e radio non hanno più bisogno di spacciarsi per arte. La verità che non sono altro che affari, serve loro da ideologia, che dovrebbe legittimare gli scarti che producono volutamente. Essi si autodefiniscono industrie, e le cifre pubblicate dei redditi dei loro direttori generali troncano ogni dubbio circa la necessità sociale dei loro prodotti.<sup>44</sup>

Funzioni e strumenti dei mezzi comunicativi sono colti con acume all'interno di una visione negativa dei processi di standardizzazione, mercificazione e democratizzazione dell'industria del divertimento; nelle teorie di Adorno e Horkheimer possiamo cogliere l'eco dello sconcerto e della protesta dei rappresentanti di una cultura alto-borghese nei confronti dell'intrusione della tecnica nel mondo della cultura.

Per tutti è previsto qualcosa, perché nessuno possa sfuggire; le differenze vengono coniate e diffuse artificialmente. Il fatto di offrire al pubblico una gerarchia di qualità in serie serve solo alla quantificazione più completa. Ognuno deve condursi [...] e rivolgersi alla categoria di prodotti di massa che è stata preparata per il suo tipo. [...] I consumatori sono gli operai e impiegati, *farmers* e piccoli borghesi. La totalità delle istituzioni esistenti li imprigiona talmente corpo ed anima che essi soggiacciono senza resistenza a tutto ciò che viene loro offerto. E come i dominati hanno preso sempre la morale che veniva loro dai signori più sul serio di questi ultimi, così oggi le masse ingannate soggiacciono, più ancora dei fortunati, al mito del successo. Esse hanno tutto quello che vogliono, e richiedono ostinatamente l'ideologia con cui le si asserve.<sup>45</sup>

I due intellettuali non riescono a non cogliere una inquietante continuità tra il totalitarismo politico ed estetico del regime nazista, da cui erano stati costretti a fuggire, e la logica di dominio sulle masse espressa dai media del sistema democratico e capitalista degli Stati Uniti. Il pensiero francofortese, al cui interno si distinguono le riflessioni di Walter Benjamin, esercita per anni una forte egemonia nel mondo culturale tanto da influenzare e indirizzare gli sviluppi delle nascenti scienze sociali.

---

<sup>44</sup> Max Horkheimer e Theodor W. Adorno, *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*, Querido, Amsterdam, 1947, trad. it. di L. Vinci, *Dialettica dell'illuminismo*, Einaudi, Torino, 1966, pp.130,131.

<sup>45</sup> Ivi, pp.133,134.

Negli anni Sessanta a questa lettura pessimistica cominciano ad affiancarsi visioni dei media e della società industriale completamente diverse. In Francia uno dei primi intellettuali a concentrarsi sull'importanza assunta dai media e sulla cultura che questi veicolano è Edgar Morin che, consapevole della necessità di superare le barriere opposte dall'intelligenza colta, propone una nuova idea di industria culturale, non più strumento di controllo delle masse ma unico grande terreno di comunicazione tra le classi sociali:

Un prodigioso sistema capillare si è costituito nel gran corpo planetario: parole e immagini sciamano dalle telescriventi, dalle rotative, dalle pellicole, dai nastri magnetici, dalle antenne radio e televisive; tutto che si muove, naviga e vola, trasporta giornali e settimanali; non c'è molecola d'aria che non vibri di messaggi che una macchina, un gesto, rendono immediatamente udibili e visibili. La seconda industrializzazione, che è ormai industrializzazione dello spirito, la seconda colonizzazione che concerne ormai l'anima, progrediscono nel corso del XX secolo. Attraverso di esse, si effettua quel progresso ininterrotto della tecnica, non più soltanto diretta all'organizzazione esterna, ma volta a penetrare all'interno dell'umano e a versarvi merci culturali. [...] La cultura di massa è una cultura: essa costituisce un corpo di simboli, di miti e di immagini concernenti la vita pratica e la vita immaginaria, un sistema di proiezioni e di identificazioni specifiche, e si aggiunge alla cultura nazionale, alla cultura umanistica, entrando in concorrenza con queste.<sup>46</sup>

Il punto di vista estetologico adottato dai francofortesi è abbandonato, e vengono indagati con uno sguardo nuovo e complice i processi di standardizzazione e di divisione del lavoro:

La standardizzazione non comporta necessariamente la disindividualizzazione; essa può essere l'equivalente industriale delle «regole» classiche dell'arte, come le tre unità che imponevano particolari forme e temi. [...] Così, né la divisione del lavoro, né la standardizzazione sono in sé degli ostacoli all'individualizzazione dell'opera. Infatti, esse tendono contemporaneamente a comprimerla e a sostanziarla: più l'industria culturale si sviluppa, e più fa appello all'individuazione, anche se riesce a standardizzarla.<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup> Edgar Morin, *L'esprit du temps*, Éditions Bernard Grasset, Paris, 1962, trad. it. *L'industria culturale*, Il Mulino, Bologna, 1963, pp.5,8.

<sup>47</sup> Ivi, pp.24,25.

Nel frattempo in America si comincia ad andare oltre la ricerca empirica che fino a quel momento aveva caratterizzato metodi e pratiche di indagine.<sup>48</sup> Il filone di studi si amplia ulteriormente negli anni Sessanta grazie al canadese Marshall McLuhan che si concentra sugli aspetti culturali della comunicazione, su come strutture cognitive e culturali della società vengono modificate dalle evoluzioni tecnologiche degli strumenti della comunicazione.

In *Understanding Media* (1964) McLuhan descrive la sua ipotesi secondo cui il medium è il messaggio, ogni medium non è altro che un'estensione del nostro corpo, quindi non bisogna concentrarsi esclusivamente sul contenuto veicolato:

Perché il «messaggio» di un medium o di una tecnologia è nel mutamento di proporzioni, di ritmo o di schemi che introduce nei rapporti umani. Gli effetti della tecnologia non si verificano infatti al livello delle opinioni o dei concetti, ma alterano costantemente, e senza incontrare resistenza, le reazioni sensoriali o le forme di percezione.<sup>49</sup>

In questo libro fecondo di intuizioni troviamo anche un capitolo dedicato al fumetto, in cui si ribattono le tesi che vedono il lettore come un consumatore passivo, e si descrive la forma del medium nelle sue evoluzioni tecnologiche in una continuità che va dalla stampa all'era elettrica:

Le qualità strutturali della stampa e della xilografia persistono anche nel fumetto, e tutti questi media hanno in comune un carattere partecipazionale e di invito a una collaborazione attiva che vale per tutta una serie di altri media contemporanei. La stampa introduce al fumetto, come il fumetto introduce alla comprensione dell'immagine televisiva.<sup>50</sup>

In queste poche pagine McLuhan riesce anche ad analizzare le forti trasformazioni che il medium sta attraversando con l'imporsi del sistema televisivo nel panorama mediale, e

---

<sup>48</sup> Il differente sviluppo dei sistemi medialti in Europa e Stati Uniti ha portato a diversi bisogni conoscitivi. La ricerca statunitense, spesso finanziata da istituzioni private è orientata a indagare i bisogni, le attese dei consumatori, gli effetti degli investimenti, della pubblicità, le logiche di mercato, i dati quantitativi, l'impatto sull'audience.

<sup>49</sup> Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Exstension of Man*, McGraw-Hill Book Company, Toronto, 1964, trad. it. di Ettore Capriolo, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 2015, pp.30,39.

<sup>50</sup> Ivi, p.158.

anche a rispondere alle accuse dei censori che vedono il fumetto come uno strumento di perversione, come una porta d'accesso per la criminalità:

Non avendo capito niente della forma, non potevano neanche individuarne il contenuto. S'accorsero soltanto delle torture e della violenza; dopo di che, con ingenua logica da alfabeti, aspettarono che la violenza dilagasse nel mondo. O attribuirono ai fumetti la criminalità contemporanea. [...] Abbiamo offerto ai giovani una giungla d'asfalto rauca e stridula al cui confronto qualsiasi foresta tropicale era quieta e inoffensiva come una conigliera. La consideravamo normale; e spendevamo ingenti somme per mantenerla a un alto livello d'intensità, dato che rendeva bene. E quando l'industria del divertimento cercò di rappresentare un ragionevole facsimile della normale veemenza urbana, alzammo le sopracciglia.<sup>51</sup>

Gli anni Sessanta vedono inoltre l'imporsi di un vasto movimento teorico, definito strutturalismo – che avrà un'influenza fortissima sullo studio del fumetto – il quale sconfinando dalle originarie radici dello studio linguistico permea per lungo tempo l'intero sistema delle scienze umanistiche.

Iniziatore di questa teoria è Ferdinand de Saussure che con i suoi corsi tenuti tra 1906 e 1911 all'università di Ginevra avvia una metodologia in cui la lingua è vista come un'istituzione sociale organizzata da un sistema di segni; nasce una nuova attenzione al condizionamento reciproco degli elementi del sistema linguistico visto in relazione alle questioni diacroniche e alle pratiche concrete in determinate situazioni sociali e storiche. Teorie e metodi fondati in questo studio negli anni Sessanta 'contaminano' poi studi antropologici, psicologici, e soprattutto il campo della critica letteraria (dominato fino a quel momento da posizioni idealistiche di stampo crociano) in cui si cerca di svelare la struttura dell'opera nel suo sistema di equilibri e tensioni, insomma, una nuova ventata di pretesa oggettività scientifica dà nuovo slancio agli studi umanistici. Saussure inoltre getta le basi anche per la nascente semiologia:

Si può dunque concepire una scienza che studia la vita dei segni nel quadro della vita sociale; essa potrebbe formare una parte della psicologia sociale e, di conseguenza della psicologia generale noi la chiameremo semiologia [...] Essa potrebbe dirci in che consistono i segni, quali leggi li regolano. Poiché essa non esiste ancora non possiamo dire che cosa sarà; essa ha tuttavia diritto ad esistere e il suo posto è determinato in partenza. La linguistica è solo una parte di questa

---

<sup>51</sup> Ivi, pp.161,162.

scienza generale, le leggi scoperte dalla semiologia saranno applicabili alla linguistica e questa si troverà collegata a un dominio ben definito nell'insieme dei fatti umani.<sup>52</sup>

Da questa definizione dipende e procede il continuo annodarsi di semiotica e strutturalismo, «essendo le parole segni, essendo le frasi segni complessi, è ovvio che parole e frasi vengano esaminati anche nella loro funzione segnica [...]. Lo studio dei segni diventa un tramite per l'ermeneutica, mentre nello stesso tempo permette di studiare le affinità/differenze tra le varie forme di comunicazione artistica, da quelle figurative a quelle polisegniche, come il teatro e il cinema<sup>53</sup>».

Roland Barthes applicherà queste metodologie ai discorsi sociali veicolati dalla comunicazione di massa; ancor prima del suo *Elementi di semiologia* (apparso nel 1964 nella rivista *Communications*, in cui offre una sua definizione di semiologia rovesciando il rapporto saussuriano tra linguistica e semiologia) definisce - in *Miti d'oggi* (1957) - la semiologia come una scienza dei segni capace di attivare una critica sociale per comprendere in che modo una società produce e consuma stereotipi:

Lo sviluppo della pubblicità, della grande stampa della radio, dell'illustrazione, senza parlare della sopravvivenza di un'infinità di riti della comunicazione (riti del prestigio sociale), rende più urgente che mai la costituzione di una scienza mitologica. Quanti campi veramente insignificanti attraversiamo in una giornata? Molto pochi, talvolta nessuno. Per es., mi trovo davanti al mare: certo, non vi è in esso alcun messaggio. Ma sulla spiaggia, quale materiale semiologico! Bandiere, slogans, segnali, insegne, vestiti, persino un'abbronzatura, che per me sono tanti messaggi.<sup>54</sup>

La complessità del panorama mediologico che emerge da questi diversi quadri teorici, porta negli anni Sessanta – insieme a quella dimensione nostalgica di cui abbiamo parlato all'inizio del capitolo – a inquadrare il fumetto nel sistema dei media con uno sguardo nuovo e scevro da quei pregiudizi che avevano portato a censure o a tentazioni censorie in tutto il mondo (in Italia nel 1949 la deputata democristiana Maria Federici Agamben

---

<sup>52</sup> Ferdinand de Saussure, *Cours de linguistique générale*, Editions Payot, Paris, 1922, trad. it. di Tullio de Mauro, *Corso di linguistica generale*, 19 ed. Laterza, Bari, 2005, p.26.

<sup>53</sup> Cesare Segre, *Critica e critici*, Einaudi, Torino, 2012, p.15.

<sup>54</sup> Roland Barthes, *Mythologies*, Éditions du Seuil, Paris, 1957, trad. it. di Lidia Lonzi, *Miti d'oggi*, Einaudi, 1994, p.194.

promuoveva una proposta di legge per vigilare sulla stampa per adolescenti e fumetti, nel 1951 la comunista Nilde Iotti si lanciava in una violenta requisitoria contro il fumetto, democristiani e comunisti erano ben uniti da questo odio bipartisan nei confronti dei comics). Bisogna precisare che in Italia l'interesse per i comics nasce però nell'ambito di un ambiente letterario e culturale che già a partire dal dopoguerra prova a sganciarsi dal ristretto ambito nazionale e retorico in cui il regime fascista l'ha ingabbiato.

Nel nostro paese il forte retaggio umanistico e il primato delle pratiche letterarie nella cultura ufficiale avevano relegato il fumetto al mondo dell'infanzia sin dalla fine dell'Ottocento, ma già nei primi anni del dopoguerra l'attenzione verso la cultura americana e la necessità di una parte del mondo intellettuale di parlare a tutte le classi sociali, e di divulgare una *nuova cultura* antiaccademica e antielitaria, porta Elio Vittorini a fondare nel 1945 una rivista come il *Politecnico* che sin dai primi numeri mostra un forte dinamismo e una inedita attenzione nel cogliere senza pregiudizi anche il contributo culturale dei mezzi di comunicazione di massa come cinema, fotografia e fumetto.

Quanto sia importante il fumetto in quest'operazione lo dichiara lo stesso Vittorini nella discussione a tre con Umberto Eco e Oreste del Buono sul primo numero di *Linus*: «Avevamo cercato di servirci dei fumetti come mezzo di divulgazione letteraria, ma si trattava più che altro di un divertimento per noi stessi. Del resto uno spirito di fumetto c'era anche nel tipo di impaginazione che usavamo per il *Politecnico* dove c'era una appendice interamente dedicata ai fumetti.»<sup>55</sup>

Già la forma grafica della rivista – ideata da Albe Steiner – si propone di integrare e fondere immagini e parole sottraendosi al conflitto tra i due codici che fino a quel momento aveva visto trionfare una cultura alfabetica pregna di retorica e colpevole di disinteresse nei confronti della società.

Si respira una consapevole apertura verso linguaggi mai indagati o usati prima dall'intelligenza letteraria e la vera novità, marginale per il suo innesto saltuario ma epocale per l'inserimento in una rivista colta e adulta, è proprio l'introduzione dei fumetti. Già a partire dal secondo numero Giuseppe Trevisani prova a iniziare i lettori a una

---

<sup>55</sup> Eco, del Buono, Vittorini, *Charlie Brown e i fumetti*, «Linus», Edizioni Milano Libri, n.1, aprile 1965, pp.1,2.

sommatoria storia e analisi dei comics con un articolo intitolato *Il mondo a quadretti: breve storia di un'arte per pigri*.

In questo articolo, che forse è il primo intervento critico sul fumetto in Italia, la chiara impronta ideologica della rivista non può non portare Trevisani a sottolineare l'influenza negativa (con una serie di aneddoti e leggende metropolitane) esercitata da un *fascista* come Hearst, si prova inoltre ad abbozzare anche un primo tentativo di analisi del fumetto visto come una forma di lettura semplice che non richiede particolari sforzi e imparentata strettamente al linguaggio cinematografico:

Sapete cosa sono le comics: sono quelle storie a quadretti nelle quali il compito di narrare è affidato alle immagini e al dialogo, ridotto al minimo indispensabile, trova posto in piccole nuvolette che escono dalla bocca dei personaggi. In America fanno furore. Piacciono alla gente perché c'è poco da leggere e molto da guardare. Per lo stesso motivo, cioè, per cui piace il cinematografo. Dal cinema le comics hanno preso difatti gran parte del loro particolare linguaggio: il taglio delle inquadrature, il ritmo delle sequenze, perfino certi effetti di sonoro realizzati con enorme scritte: bang fanno i fucili, smack sock cazzotti al mento, crash una finestra infranta. [...] Fortunello, Arcibaldo, Mio Mao (Topolino) soprattutto Braccio di Ferro non sono solo racconti per i ragazzi, sono personaggi umani ed hanno un loro preciso messaggio sia pure modesto da annunciare al mondo. Dimostrano che è possibile raccontare (e raccontare bene) con qualsiasi mezzo: anche con le storielle a quadretti.<sup>56</sup>

In chiusura comunque emerge una netta distinzione tra fumetti buoni e fumetti cattivi, il medium non viene condannato in toto, in quanto le possibilità narrative e poetiche insite nel linguaggio possono arrivare a redimere il mondo dei comics.

Sempre Trevisani nei numeri 31 e 32 presenta un frammento delle strisce di *Popeye* - in lingua originale - disegnato da Bela Zaboly. L'unico fumetto ospitato con regolarità compare negli ultimi tre numeri (il 37, il 38 e il 39) nel 1947, si tratta delle strisce di Crockett Johnson dedicate a *Barnaby* e al fido padrino *Mr. O'Malley*; è un fumetto raffinato capace di squadrare, nella sua semplicità grafica e narrativa, un universo immaginativo complesso e delicatamente sfumato. Le strisce sono sempre presentate in lingua originale con una traduzione ritagliata al loro fianco.

---

<sup>56</sup> Giuseppe Trevisani, *Il mondo a quadretti: breve storia di un'arte per pigri*, «Il Politecnico», a. I, n. 2, 6 ottobre 1945, p. 4.

Le scelte compiute da Vittorini e dalla sua redazione (oltre Trevisani, si occupa di fumetto anche Oreste del Buono), per niente banali, sono rappresentative di una certa idea di fumetto 'intellettuale' che più tardi arriverà a permeare anche le pagine di una rivista cruciale come *Linus*.

L'assenza dei 'magnifici eroi' degli anni Trenta è infatti significativa e strumentale, il fumetto qui non è visto attraverso il filtro della nostalgia e del divertimento, l'unico criterio di scelta è il valore (culturale) delle singole opere, la cosa importante è delineare il suo ruolo all'interno della cultura di massa, il suo contributo per la creazione di una *nuova cultura*, lo scopo non è consolare il pubblico di lettori ma educarlo. Questo antecedente, pur nel suo procedere a tentoni nelle analisi delle dinamiche e dei prodotti della cultura di massa, è un punto di riferimento imprescindibile per quel movimento di rivalutazione del medium che negli anni Sessanta vede Francia e Italia in prima linea.

Nel 1962 nasce in Francia il CBD, *Club de la Bande Dessinée* (dal 1964 rinominato CELEG, *Centre d'Etude des Littératures d'Expression Graphique*) l'associazione, che ha lo scopo di promuovere lo studio del fumetto, è diretta dallo scrittore ed editore Francis Lacassin e ha tra i suoi fondatori personaggi di spicco come la sociologa Évelyne Sullerot e il regista Alain Resnais il quale, oltre ad essere punto di riferimento per i registi della Nouvelle Vague, ha fatto sempre tesoro dell'immaginario e del linguaggio fumettistico traendone ispirazione e contribuendo con i suoi interventi a promuovere il valore artistico del medium.

Le attività del Club trovano presto il sostegno e il contributo di figure di primo piano della cultura europea e non, come Edgar Morin, Umberto Eco, Federico Fellini, Alejandro Jodorowsky, Alain Robbe-Grillet e altri. Dal 1962 al 1967 l'associazione trova una propria voce nella rivista *Giff-Wiff* che proponendo un'idea di fumetto come arte autonoma dà l'avvio a una serie di studi sulla storia e l'estetica dei comics capace di fare lentamente breccia nel mondo accademico, tanto che Lacassin dal 1971 diventerà titolare della prima cattedra di storia della Bande Dessinée all'università di Paris-I.

Tuttavia i membri del CBD circoscrivono il proprio interesse a un campo limitato dal filtro della nostalgia delle letture infantili, una visione, questa, che emerge già nell'editoriale del primo numero di *Giff-Wiff*: «Les illustrés disparus dans la débâcle de 1940 avaient laissé

chez leurs lecteurs une nostalgie, qui, curieusement, semble être devenue de plus en plus obsédante au cours de ces dernières années<sup>57</sup>».

È sulle pagine di questa rivista che si comincia a parlare di ‘Golden Age’ riferendosi a tutti quei fumetti pubblicati tra le due guerre, il fumetto è visto per lo più come un genere letterario (si cerca di accostare il fumetto alla letteratura per nobilitarlo) la cui età dell’oro coincide con la produzione degli anni Trenta e Quaranta degli Stati Uniti; questi comics, come vedremo, diventano il canone di riferimento per la maggior parte delle analisi svolte in questi anni tra Francia e l’Italia, gli sviluppi contemporanei del medium vengono così trascurati o posti in secondo piano.

La ristrettezza di vedute mostrata dal CBD causa, nel 1964, la fuoriuscita di alcuni membri che fondano un’associazione alternativa, il SOCERLID (*Société civile d’études et de recherches des littératures dessinées*). Anche se il nome della società fa intuire come il riferimento alla letteratura sia ancora fondante, bisogna segnalare la rottura geografica e temporale che porta ad assegnare un posto importante agli autori della scuola belga, Hergé, Edgar P. Jacobs e Jacques Martin e anche agli italiani Crepax e Hugo Pratt. Il SOCERLID dà vita anche alla propria rivista nel 1966, *Phénix*, la quale si mostra meno interessata a questioni teoriche e più concentrata su aspetti storici e informativi, una vera e propria miniera di informazioni rivolta soprattutto al mondo del fandom.

Documentarismo, enciclopedismo e autopromozione sono le caratteristiche principali del SOCERLID che nel 1967 organizza nel museo delle arti decorative del Louvre la mostra “Bande dessinée et Figuration narrative”, un evento premiato da grande successo di pubblico e in grado di ribaltare i luoghi comuni sul fumetto offrendo per la prima volta al grande pubblico una visione colta e adulta del mondo dei comics.

L’evento, al cui centro troviamo ancora una volta il fumetto americano, e soprattutto l’ambizioso catalogo, riflettono ovviamente le convinzioni in materia di fumetto degli organizzatori. Concepito da Pierre Couperie con l’aiuto di Maurice Horne, Edouard François, Proto Destefanis e Claude Moliterni, questo libro affronta per la prima volta in Francia il fumetto da un punto di vista globale tracciando una storia che si lega di volta in volta ai vari contesti sociali economici ed estetici.

---

<sup>57</sup> Pierre Couperie, *Quand les contes de fées deviennent réalité*, «Giff-Wiff», luglio 1962, n° 1.

Couperie da storico dell'arte sottolinea l'importanza delle tecniche di riproduzione di stampa che hanno unito testo e immagini, dalla xilografia alla fotoincisione, per arrivare a descrivere le contemporanee tecniche degli autori, i mezzi di diffusione e la censura, fino a esaminare nell'ultimo capitolo l'influenza delle arti grafiche e dei movimenti artistici sul fumetto. Il catalogo, stampato anche negli USA con il titolo di *A History of the Comic Strip*, ha avuto sicuramente il merito di facilitare il dialogo tra studiosi e appassionati, e di portare la saggistica sul fumetto in una dimensione più vicina all'ambito accademico.

Francia e Italia arrivano a costruire una sinergia operativa e d'intenti nell'organizzazione e nella realizzazione del "Primo Salone Internazionale dei Comics" tenutosi a Bordighera nel 1965; CELEG e Istituto di Pedagogia dell'Università di Roma uniscono le proprie forze per creare uno spazio di discussione con l'obiettivo di documentare attraverso varie chiavi di lettura cos'è stato, cos'è, e cosa sarà il fumetto.

Una tabella esplicativa delle relazioni e degli interventi può dare un'idea del clima serio ed erudito dell'evento e dell'ampio ventaglio di proposte teoriche.

<b>RELAZIONI</b>	
Luigi Volpicelli	<i>Il linguaggio dei fumetti</i>
Romano Calisi	<i>Per una ricerca globale sulla stampa a fumetti</i>
Umberto Eco	<i>La struttura iterativa dei comics</i>
Alberto Giordano	<i>Considerazioni psicologiche sulla stampa a fumetti come mezzo di comunicazione di massa</i>
Évelyne Sullerot	<i>Comics e cultura</i>
Roberto Giammanco	<i>Alcune osservazioni sui comics nella società americana</i>
Claudio Bertieri	<i>I comics nello spettacolo americano</i>
Fausto Antonimi	<i>Analisi dei contenuti psicologici profondi di alcuni personaggi disneyani</i>
G.M. Facchini/A. Baruzzi	<i>Dal mondo di Topolino al mondo di Paperino</i>
Ernesto G. Laura	<i>L'uomo bianco ed il Terzo Mondo attraverso il personaggio di The Phantom</i>
Gioacchino Forte	<i>I fumetti della guerra fredda</i>
<b>COMUNICAZIONI</b>	

Ilio Giuntoli	<i>Giustificazione storica e psicologica dei fumetti</i>
Nicoletta Orbetello	<i>L'esigenza di sicurezza nel mondo di Schulz</i>
Piero Scotti	<i>Fumetti e catechesi</i>
Rolando Franchini	<i>Fumetti e didattica nella scuola moderna</i>
Luis Gasca	<i>I comics in Spagna</i>
Pino Donizzetti	<i>La diagnostica medica e il fumetto</i>
Pierre Strinati	<i>Fumetti e surrealismo</i>

Alain Resnais riesce a portare al Salone Al Capp, l'autore della striscia *Li'l Abner* che John Steinbeck ha definito il più grande scrittore contemporaneo; e proprio il resoconto del fumettista per il settimanale *Life Magazine* descrive con esattezza quel cortocircuito tra fumetti e studiosi che nell'ansia di un riconoscimento artistico e intellettuale arrivano spesso a soffocare l'essenziale dimensione del divertimento dello spettacolo a fumetti.

Sotto il titolo «La mia vita come un mito immortale: come *Li'l Abner* divenne la delizia degli intellettuali» compare un disegno di Capp che bene esprime l'atmosfera testosteroneica del salone. L'autore, attonito e disambientato, ciondola con le braccia penzoloni in mezzo a una selva di intellettuali. I dotti ed eruditi professori sono vestiti senza classe alcuna, e in ogni caso gesticolano in maniera incontrollata. [...] Il racconto di Al Capp è sferzante e fulminante. Fin dall'attacco prende le distanze dal mondo intellettuale europeo: «Non ho mai visto un film della Nouvelle Vague francese, perché sono convinto che siano delle sceneggiature di film con Doris Day, girate e montate al contrario: iniziano con Rock Hudson che salta fuori dal letto di Doris Day e passa tutto il tempo a parlare per rifiutare l'inganno con cui lei ce lo vorrà trascinare». [...] A detta di Capp, gli intellettuali riuniti a convegno a Bordighera sono tutti maschi e incomprensibili. Brandiscono un linguaggio elitario e specialistico che sembra volto a nascondere il senso di quello che dicono. Le domande che gli vengono fatte, puntualmente trascritte nell'articolo per «Life», sono lunghissime e non richiedono risposta: esprimono opinioni e analisi, sempre fuori bersaglio, cui il fumettista riesce a rispondere solo a monosillabi.<sup>58</sup>

In Italia la strada per la maturità del fumetto trova uno sbocco capace di uscire dalla semplice e riduttiva contrapposizione tra accademici e appassionati, ed è una rivista a proporre un modo nuovo di guardare ai comics. Il varo di *Linus* nel 1965 è un momento

---

<sup>58</sup> Paolo Interdonato, *Linus. Storia di una rivoluzione nata per gioco*, Rizzoli, Milano, 2015, pp.53-55.

cruciale per la storia del fumetto e non solo di quello italiano, è un'esperienza che cambia radicalmente tutto il mondo del fumetto in ogni suo aspetto, dagli artisti agli editori, dal pubblico agli studiosi.

Siamo di fronte a un panorama culturale e mediologico molto cambiato rispetto agli anni dei primi libri statunitensi sui comics: tra gli anni Cinquanta e Sessanta nello scontro tra media alfabetici e audiovisivi si è innestato un sistema televisivo in grado di imporre un radicale ripensamento dell'intero sistema mediale. Se negli Stati Uniti il modello televisivo è arrivato a contaminare il mondo dei supereroi Marvel - grazie al genio di Stan Lee e Jack Kirby che modellano un fumetto capace di inglobare mitologia e generi narrativi più disparati in una continuity da soap-opera - in Europa si prepara il terreno per un pubblico colto e per spazi destinati a una sperimentazione radicale e inedita.

In Italia la Sergio Bonelli Editore (in quel decennio ancora Edizioni Audace) e il fumetto nero, con la loro proposta di una serialità matura, svolgono un ruolo di primo piano nella ridefinizione del rapporto con il pubblico e dell'immaginario legato ai comics. Risale al 1958 la nascita del formato quaderno di *Tex* che lentamente porta alla scomparsa delle strisce a basso costo che avevano dominato e segmentato il consumo negli anni precedenti, e al 1962 la nascita di *Diabolik* (a cui seguono *Satanik*, *Kriminal* e tanti altri 'neri') che lascia emergere un desiderio adulto e trasgressivo:

La grande espansione, segmentata e molecolarmente distribuita, del periodo precedente si addensa attorno a progetti più avanzati di serialità, nei riguardi di un pubblico che vive la stagione di una integrazione stringente fra cinema e televisione. [...] L'intelligenza del formato quaderno - quello che resta sempre uguale in *Diabolik* e che, pure restando uguale nella grafica, si rinnova a ogni testata di Bonelli - è nel saper corrispondere alla pienezza di un desiderio adulto, che però trattiene con l'infanzia un patto di legittimazione e di auto riconoscimento, e dunque - finora - coniuga e fonde positivamente le istanze del divertimento e quella dell'acculturazione sapiente.<sup>59</sup>

Le edicole insomma sono letteralmente preda di un dilagare di comics sempre più capaci di coltivare un rapporto selettivo col proprio pubblico, i diversi formati comunicativi

---

<sup>59</sup> Gino Frezza, *Nuvole mutanti. Scritture visive e immaginario dei fumetti*, pp.126,129.

tracciano diversi quadranti ideologici, pedagogici, culturali, in cui il desiderio di divertimento, adulto, giovane o infantile che sia, può riconoscersi e collocarsi.

Questo paesaggio di carta a quadretti così vasto ed eterogeneo (a cui bisogna aggiungere anche quelle riviste che si rivolgono a un pubblico più giovane come *Il Vittorioso*, *Il Pioniere*, *Il Giorno dei Ragazzi*, *l'Intrepido* e il *Monello*) lascia però ancora a mani vuote una parte di lettori, colti, critici e raffinati, abituati dalle edicole sia alle narrazioni 'colte' della letteratura alta - grazie al successo degli Oscar Mondadori - e sia alla letteratura di consumo e di genere che trova il proprio spazio in collane come *Urania* e *Giallo Mondadori*.

Questo particolare tipo di pubblico affezionato ai fumetti dell'infanzia, ma anche assetato di novità e di comics capaci di riscrivere il proprio desiderio in una cornice intellettuale, aveva già trovato nutrimento nelle prime esperienze editoriali della Milano Libri che già nel 1963 portava in Italia le strisce dei *Peanuts* di Schulz pubblicando in formato libro *Arriva Charlie Brown!* la cui prefazione firmata da Umberto Eco è inclusa, con lievi modifiche in *Apocalittici e Integrati*.

Questa operazione prefigura apertamente il progetto di rivista che prende vita solo due anni più tardi quando lo stesso gruppo editoriale porta, sotto la direzione di Giovanni Gandini, *Linus*<sup>60</sup> nelle edicole italiane. La veste grafica curata ed essenziale, il prezzo (300 lire contro le 50 lire di *Topolino*, le 150 di *Diabolik* e le 200 lire di *Tex*) e la dicitura in copertina 'Rivista dei fumetti e dell'illustrazione', fanno intuire già a un primo sguardo quale sia il pubblico di riferimento.

La posizione e il ruolo che la rivista intende assumere nel multiforme universo fumettistico a lei contemporaneo è esplicitamente chiarito nella prima pagina del primo numero dall'editoriale di Gandini:

Questa rivista è dedicata per intero ai fumetti. Fumetti s'intende di buona qualità, ma senza pregiudizi intellettualistici. Accanto alle storie e ai personaggi più moderni e significativi come i «Peanuts» (studiati ormai come un autentico prodotto di cultura), la rivista intende presentare fumetti d'avventura, classici per l'infanzia, inediti di giovani autori. L'unico criterio di scelta di questa «letteratura grafica» è quello del valore delle singole opere, del divertimento che ne può trarre il lettore, oggi; non quello di un interesse puramente documentario o archeologico. [...]

---

<sup>60</sup> La lunga storia della rivista è descritta minuziosamente e con passione nel libro di Paolo Interdonato, *Linus. Storia di una rivoluzione nata per gioco* (2015)

Cercheremo poi di presentare al pubblico italiano quei fumetti che ancora non conosce, di rivelargli tempestivamente le nuove scoperte di tutto il mondo, di tenerlo informato su quanto avviene e si dice in questo campo.<sup>61</sup>

Certo scompare il pregiudizio che voleva il fumetto come una lettura esclusivamente infantile, e ci si allontana anche dall'*interesse puramente documentario* e archeologico che contraddistingue le associazioni francesi, per allargare il campo alle *nuove scoperte di tutto il mondo*, ma ri-compare quell'idea di fumetto 'intellettuale', un po' snob ed elitaria, che aveva caratterizzato il *Politecnico* di Vittorini.

Ovviamente c'è, rispetto al procedere a tentoni del *Politecnico*, una consapevolezza più matura del medium e un progetto ben preciso, ma il *file rouge* che unisce le due esperienze è reso esplicito dalla storica intervista di Umberto Eco a Elio Vittorini e Oreste Del Buono. Il quadro ideologico in cui *Linus* intende collocarsi a questo punto è chiaro, la cultura 'alta' prova a introiettare nei propri schemi interpretativi e teorici, nel proprio gusto e nella propria cultura, la carica eversiva dei comics; per far questo è necessario una scelta mirata dei fumetti e un loro strategico posizionamento nel sistema delle letture:

**Eco:** Tu che ti sei occupato tra i primi in Italia della tradizione narrativa americana, come collochi Charlie Brown nella letteratura americana?

**Vittorini:** Bisognerebbe prima stabilire a che tipo di letteratura appartiene Schulz, ma comunque, senza andare nel difficile, io lo avvicinerei a Salinger, però con un interesse molto più ampio e secondo me molto più profondo.<sup>62</sup>

Si tratta comunque di un passo enorme, un'apertura epocale nei confronti del fumetto a cui vengono riconosciute possibilità narrative e poetiche fino a quel momento negate. La serialità non è più considerata come una mera mercificazione dell'arte anzi la struttura iterativa delle strip è ritenuta dai tre intellettuali uno strumento fondamentale per accrescere la ricchezza di una storia:

**Eco:** E qui viene fuori allora una conclusione abbastanza strana: mentre abitualmente i fumetti sono delle produzioni narrative da consumare subito come si beve un caffè, giorno per giorno e da buttare poi via, nella misura invece in cui

---

<sup>61</sup> Giovanni Gandini, «Linus», n.1, 1965, p.1.

<sup>62</sup> Eco, Vittorini, Del Buono, *Charlie Brown e i fumetti*, «Linus» n.1, 1965, p.1.

sono riusciti, essi sono opera importante e sono qualcosa che va riletto. Le storie di Charlie Brown sono nate per essere consumate ogni mattina: proprio perché sono importanti vanno invece conservate e rilette dall'inizio. Solo così acquistano senso.

**Del Buono:** Mentre, a esempio, i fumetti di tipo Gordon, che per me, da ragazzo, erano stati educativi o diseducativi, in qualche modo formativi insomma, visti tutt'insieme nella riedizione odierna entrano in crisi, proprio per la ripetizione. La ripetizione di dati schemi: Gordon e il cattivo imperatore Ming, Gordon e le belle regine colorate che lo vogliono sposare, Gordon e il traditore della sua generosità, Gordon e i vari draghi sdentati, eccetera, è una ripetizione che denuncia l'assenza di altre invenzioni più valide. È uno scacco, contrabbandato nell'ansito breve delle puntate, messo in luce dalla raccolta delle strisce, una monotonia casuale, non una ripresa significativa.

**Eco:** La forza di Charlie Brown è che ripete sempre con ostinazione, ma con un senso del ritmo, qualche elemento fondamentale. Come certo jazz ripete con ostinazione una certa frase musicale. Potremo quindi concludere dicendo: il buon fumetto è quello in cui la ripetizione ha un significato e accresce la ricchezza della storia, il cattivo fumetto è quello in cui la ripetizione annoia e dimostra povertà d'invenzione.<sup>63</sup>

Nella distinzione però tra la serialità buona dei *Peanuts* e quella cattiva di *Flash Gordon* possiamo intravedere il pregiudizio che porterà alla stereotipata contrapposizione tra fumetto d'autore e fumetto popolare, è evidente inoltre nella composizione della rivista, nei fumetti scelti, nelle rubriche (in particolare nella "Enciclopedia del fumetto") un intento classificatorio e pedagogico, il lettore va educato al buon fumetto e a uno sguardo critico e questo può avvenire solo con la guida del sapere narrativo/visuale della redazione.

In linea con quanto detto nell'intervista di apertura, le strip vengono pubblicate col fine di far godere il lettore di una lettura continuata e immersiva, quindi non singolarmente frammentate ma disposte in verticale per più pagine.

Oltre i *Peanuts* (presenza fissa), nel primo numero troviamo *Braccio di Ferro*, *Li'l Abner*, *Krazy Kat*, un articolo dedicato ad Antonio Rubino con tavole e illustrazioni, e il resoconto del Salone di Bordighera. Nei mesi successivi si affiancano a queste strisce *Dick Tracy*, *Pogo*, *Barnaby*, *B.C.*, *Wizard of Id* e l'inglese *Jeff Hawke*, lentamente così si va formando un canone di riferimento per il fumetto 'colto' a cui si aggiunge dal secondo numero, novità importantissima, l'italiano Guido Crepax.

---

<sup>63</sup> Ivi, p.2.

Nella regolarità delle strisce che, per loro costituzione, ignorano una dialettica spaziale/narrativa con la pagina, si inserisce, dapprima in punta di piedi poi con maggiore consapevolezza, Crepax - con *La curva di Lesmo* - (in cui fa la sua comparsa per la prima volta *Valentina*) un autore capace di mettere in crisi la visione sequenziale del fumetto con le sue innovative *mise en page* in grado raccontare una simultaneità di eventi e di trovare ogni volta un equilibrio tra una griglia complessa, la narrazione e lo spazio della pagina, in un gioco erotico raffinato quanto la composizione grafica stessa.

È l'inizio del recupero e della valorizzazione della professionalità e del magistero di fumettisti italiani, autori attivi su varie riviste per ragazzi già da anni che, su *Linus* e i suoi supplementi o sulle altre riviste d'autore (*Eureka*, *Sgt. Kirk*, *Il mago*, *Cannibale*, *Frigidaire*, *Orient Express*, *Pilot*, *Totem*, *Comic Art* che da lì a poco, e fino agli anni Ottanta, satureranno il mercato) trovano una libertà espressiva e uno spazio sperimentale inimmaginabile per i formati dedicati ai più giovani.

Il fumetto ora rivendica un'autonomia espressiva che possa dialogare alla pari con la letteratura e l'arte. Dino Battaglia ingloba col suo pennino i mondi di Poe, di Lovecraft e di Maupassant, Sergio Toppi crea architetture complesse di pagine/vignette che attingono dal mondo dell'arte e della letteratura, Hugo Pratt gareggia con Conrad in racconti di ampio respiro, si riconoscono autori e scuole con cui le generazioni successive dovranno fare i conti.

Dunque il fumetto vive sulle pagine delle riviste d'autore un doppio processo di rivalutazione artistica, mentre appassionati e intellettuali intessono finalmente un discorso critico e privo di pregiudizi intorno ai comics, gli autori mostrano, anche grazie agli spazi che si creano intorno a questo discorso critico, le innumerevoli capacità narrative e sperimentali di un medium che arriva quasi ad annullare sé stesso. A partire dai Sessanta, dunque, si crea un processo di ri-valutazione per il quale i fumetti vengono innalzati al rango delle altre forme espressive e gradualmente, fino alla fine del XX secolo, l'ottica critica e teorica spazia a 360 gradi:

Il fumetto quasi si annulla nel desiderio di essere *altro medium*: cinema, televisione, arte. Così come ritiene di poter usare l'ideologia e di non esserle asservito (presunzione facile e ingannevole che, in qualche caso, si ritorce contro). Ma d'altro

canto impone il segno di autori dall'impareggiabile slancio: il gruppo di *Cannibale* e *Frigidaire* soprattutto [...], i *Valvolines* [...], gli autori di *Alter alter* [...], gli italiani di *Orient Express*, di *La dolce vita*, di *Comic Art* e *Corto Maltese*, contribuiscono a un ricambio di idee e di quadri espressivi del quale oggi si avvalgono editori stranieri o i settori produttivi dediti al graphic novel.<sup>64</sup> (Frezza 2017, pp. 131,132)

Il fumetto si fa colto, diventa un giocattolo di cui gli adulti non devono più vergognarsi e finalmente può entrare di diritto nei libri di accademici e di intellettuali; negli anni Sessanta i comics approdano all'università e cominciano a essere sezionati con gli strumenti teorici più diversi.

Permane, comunque, in questa fase un'ansia di rivalutazione dell'oggetto di studio che tende a risolversi in un approccio nostalgico e in ardite ricostruzioni genealogiche che musealizzano il fumetto (alla ricerca di antenati illustri), o in discorsi teorici che sembrano voler nascondere l'imbarazzo di un'analisi al triviale mondo dei comics annettendo e paragonando il fumetto alla letteratura o ad arti considerate più degne. Si arriva così a una concezione elitaria del medium che porta alla creazione di un nuovo tipo di pregiudizio in cui si distingue un fumetto buono (quello d'autore) da un fumetto cattivo (quello popolare).

---

<sup>64</sup> Gino Frezza, *Nuvole mutanti. Scritture visive e immaginario dei fumetti*, pp.131,132.

### 3 Primi approcci teorici

In Italia la prima monografia interamente dedicata ai fumetti si inserisce proprio nel solco del recupero nostalgico di cui abbiamo parlato nel capitolo precedente, in un'ottica di rivalorizzazione del medium che passa, quindi, attraverso la ristrutturazione di una memoria che rischia di disperdersi e la forte necessità di documentare e recuperare le esperienze fondative del fumetto (e di intere generazioni). La possibilità di veder svanire e scolorire i comics sotto il fuoco incrociato delle allarmistiche riflessioni di pedagoghi e moralisti e delle intenzioni censorie della politica è concreta. Da sinistra e da centro i fumetti erano visti, per motivi diversi, come un pericolo per la morale di giovani e bambini, la proposta di legge del 1949, della democristiana Federici, *Vigilanza e controllo della stampa destinata all'infanzia e all'adolescenza*, descrive perfettamente le istanze censorie e le accuse volte al mondo del fumetto:

ONOREVOLI COLLEGHI! – La proposta di legge che presentiamo alla vostra approvazione nasce dalla constatazione, suffragata da educatori, genitori, da medici e magistrati, che alla base di ogni deviazione di ogni delitto commessi dai giovani in questi anni si può sicuramente rintracciare la suggestione di certa stampa eccitatrice. [...] Stimiamo che senza ledere la libertà di stampa, si possa liberare i giovani dal pericolo di un traviamiento spirituale che lentamente matura il delitto e prepara al carcere. La legge dunque non è diretta contro la stampa ma contro gli speculatori dell'avidità curiosità giovanile, i quali, per mezzo di pubblicazioni che iniziano al vizio, esaltano al banditismo e giungono perfino a spiegare la tecnica del delitto, rendendo inefficace o annullano del tutto ogni azione educatrice della famiglia e della scuola e offendono il buon costume. [...] Altri paesi non meno democratici del nostro, non meno civili del nostro, si cita per esempio la Francia, hanno già approvate leggi speciali per la stampa destinata ai giovani. (Federici Maria, Migliori, Angelucci, Bartole, Scalfaro, Manzini, Giordani, 19 dicembre 1949, proposta di legge, Camera dei deputati n.995, p.1)<sup>65</sup>

Dal PCI Nilde Iotti pur esprimendo parere contrario alla proposta di censura preventiva, non può fare a meno di ribadire la pericolosità del fumetto:

---

<sup>65</sup> Federici Maria, Migliori, Angelucci, Bartole, Scalfaro, Manzini, Giordani, 19 dicembre 1949, proposta di legge, *Vigilanza e controllo della stampa destinata all'infanzia e all'adolescenza*, Camera dei deputati n.995, p.1. [In rete] [http://www.camera.it/\\_dati/leg01/lavori/stampati/pdf/09950001.pdf](http://www.camera.it/_dati/leg01/lavori/stampati/pdf/09950001.pdf) (Ultimo accesso 17/10/2018)

Ora, questa forma nuova di espressione giornalistica - il «fumetto» - ha trasformato il contenuto dei giornali e di tutte le pubblicazioni per bambini. Se andiamo a guardare quali sono i giornali maggiormente diffusi - giornali per l'infanzia - troviamo che la maggior diffusione è raggiunta dai giornali a «fumetti». [...] Dobbiamo dire, perché questa è la realtà dei fatti, che quasi tutti i giornali e gli album per ragazzi riproducono l'ambiente americano. Credo che in questo caso anche i deputati della maggioranza possano essere d'accordo nel riconoscere che l'americanismo ha una deleteria influenza sull'educazione dei nostri ragazzi. [...] Come è l'ambiente raffigurato da quei giornali ispirati all'americanismo? Credo di poter affermare, con grande rammarico [...] che questi giornali mettono in luce gli aspetti più negativi della vita americana: l'esaltazione del razzismo, contro i negri ad esempio, del colonialismo, delle violenze dei popoli conquistatori di altri popoli, l'esaltazione dei gangsters ed anche l'esaltazione delle avventure in terre lontane e sconosciute, e quest'ultimo aspetto rappresenta ancora il minore dei mali. [...] Oggi, nei giornali a fumetti troviamo soprattutto la esaltazione dello spirito di violenza, degli istinti di aggressione in quanto tali, l'esaltazione dell'uccisione per il piacere dell'uccisione stessa, in un modo che non può non preoccupare coloro che sono pensosi della educazione dei nostri giovani; vi è insomma l'esaltazione dell'istinto della lotta fra gli uomini. (Iotti, seduta del 7 dicembre 1951)<sup>66</sup>

È chiaro allora come *I Fumetti* (1961) di Carlo della Corte<sup>67</sup> assumano, in questo clima avverso, l'importante e oneroso ruolo di apripista per studi più approfonditi e scevri da pregiudizi e preoccupazioni moraliste senza fondamento. Bisogna sottolineare, per non cadere in facili critiche, gli evidenti intenti divulgativi del testo che è pubblicato, non a caso, all'interno della collana “Enciclopedia Popolare Mondadori”; da qui la relativa brevità del testo e il suo non essere ‘né carne, né pesce’ che si risolve in una carrellata competente (e incompleta) di personaggi inquadrati nel loro contesto storico e culturale, e in accenni di analisi sociologiche. Questa impostazione però permette a della Corte di svincolarsi dall'esaminare i comics unicamente come un fenomeno sociale – d'altronde il fumetto in quegli anni era ritenuto soprattutto questo (un inquietante fenomeno sociale) e in quest'ottica lo si analizzava – e di riconoscere così per la prima volta a questo medium una propria originalità e autonomia:

Sappiamo, dopo anni di ricerche di una metodologia estetica che riesca a chiarire i confini fra teatro e cinema, che il problema dello “specifico” [...] è sempre di ardua

---

<sup>66</sup> Nilde Iotti, *Discorsi parlamentari (1946-1983)*, Roma, Camera dei deputati, 2003, pp.48,49.

<sup>67</sup> L'importante ruolo di Carlo della Corte nel panorama editoriale italiano è ben descritto in: Gobbato e Uroda (a cura di), «Una raffinata ragnatela» *Carlo della Corte tra letteratura e giornalismo nel secondo Novecento italiano*, Atti della Giornata di studio, (Venezia, Istituto di Scienze, Lettere ed Arti, 5 dicembre 2012), Edizioni Ca' Foscari, Venezia, 2014.

soluzione. Uno “specifico” può insomma essere individuato solo con un abbondante margine di approssimazione: per il cinema, si è creduto di trovarlo nel montaggio. Con quel tanto di vizio lessinghiano che mina tale posizione, ci conviene tuttavia cercare anche noi di scoprire in che cosa il fumetto possa distinguersi dalla pittura, dalla letteratura, dal cinema, eccetera, ben sapendo che da tutti essi ha desunto qualche carattere costitutivo della sua fisionomia. Il fumetto ha di suo, che non abbiano in tal misura né il cinema, né la letteratura, né le arti figurative, né le tecniche espressive più diverse, la possibilità di una pari forza rappresentativa e, insieme, di una maggiore libertà, strettamente connesse fra loro. Dunque, in questa libertà d’invenzione accoppiata ad un rilevantissimo potere icastico, è la vera matrice del fumetto.<sup>68</sup>

Carlo della Corte offre una definizione originale, tuttora valida, sganciandosi dalle prime interpretazioni americane in cui si identificava il medium con un genere, con la presenza fissa di un personaggio e dei balloon, e pur riconoscendo i ‘debiti’ nei confronti di pittura, letteratura e cinema arriva ad attribuire una forte autonomia espressiva a questo linguaggio che da sempre era considerato un parente povero di arti più dignitose.

Di quali fumetti si occupa questo volume è chiaro già a un primo e veloce sguardo della copertina su cui sono impresse le figure di *Superman*, *Popeye*, *Lone Ranger*, *Daisy May* (da *Li'l Abner*) e *Jiggs* (da *Bringing Up Father*) e *Flash Gordon*. I comics targati U.S.A. la fanno da padrone, e il valore nostalgico/ideologico di questa scelta è intuibile anche dal cospicuo spazio assegnato ai “Magnifici eroi” (*Tarzan*, *Buck Rogers*, *Tim Tyler's Luck*, *Gordon Flash*, *Brick Bradford*, *Mandrake the Magician*, *The Phantom*, *Secret Agent X-9*, *Terry and Pirates*, *Steve Canyon* e *Johnny Hazard*, *Superman*, *Batman*, *Wonder Woman*, *Rip Kirby*, *Dick Tracy*), ben quarantacinque pagine contro le sei pagine dedicate ai fumetti *intellettuali* cioè *Pogo* di Walt Kelly e *Peanuts* di Schulz.

Dicevo valore nostalgico/ideologico di una scelta perché alla base c'è evidentemente tutt'altro orientamento da quello che da qui a pochi anni nutrirà la linea intellettuale che farà riferimento a *Linus*; il fumetto per della Corte non è strumento per analisi sociologiche o per meglio comprendere attraverso criteri semiotici la natura del suo ruolo nel sistema delle comunicazioni di massa, ma divertita e seria passione, con una palese preferenza per il genere avventuroso; d'altronde per l'autore la chiave dei comics è quella del divertimento e dell'evasione.

---

<sup>68</sup> Carlo della Corte, *I Fumetti*, Mondadori, Milano, 1961, pp.6,7.

In un articolo di Stefano Reggiani per *La Stampa* del 20/12/1968 dal malizioso titolo *Gli intellettuali rovina dei fumetti?* della Corte dichiara: «I fumetti sono fatti prima di tutto per divertire. Le dissertazioni erudite e i pasticci culturali dettati dalla moda non hanno niente a che fare coi comics. I primi saggi di Eco sui fumetti erano acuti e divertenti, poi epigoni sprovveduti hanno reso tutto più falso e noioso»<sup>69</sup>.

In *I Fumetti* le poche pagine, nove in tutto, dedicate al fumetto italiano mostrano poi la scarsa considerazione o la colpevole disattenzione dell'autore per il nostro panorama fumettistico. Dopo una breve carrellata storiografica, in cui si marginalizza il contributo del *Corriere dei Piccoli* a causa del rifiuto dei balloon, il discorso si focalizza nuovamente sull'arrivo dei magnifici eroi statunitensi sulle riviste italiane, l'unico autore italiano trattato con evidente ammirazione è Benito Jacovitti:

Egli ama le mutilazioni, le ossa scarnificate, le gambe di legno, le stampelle, i coltelli infilzati nella schiena dei personaggi. La comicità, risolutamente cercata e spesso ottenuta, affranca tuttavia i pannelli dal marchio dell'orrore; resta soltanto questa curiosa e fantastica predilezione alla Brueghel che sottolinea ancor più il gusto surrealistico di Jacovitti e lo pone senza dubbio tra i caricaturisti più interessanti degli ultimi anni.<sup>70</sup>

Poche righe sono dedicate ad Antonio Rubino e Sergio Tofano, mentre le esperienze italiane dagli anni dell'autarchia fascista ai Sessanta sono racchiuse in un breve e parziale elenco:

Da noi, in questi ultimi decenni, si è tentato di dar vita a dei *characters* autonomi, svincolati dalla sudditanza a quelli americani: da *Dick Fulmine* dei fratelli Cossio a *Tuffolino* (che durante la guerra sostituì Mickey Mouse) di Pier Luigi De Vita; da *Pecos Bill* di Raffaele Paparella e altri al *Corsaro Nero* di Rino Albertarelli e, più tardi di Bernardo Leporini; da *Sandokan* di G. Moroni Celsi a *Kit Carson* di Walter Molino; da *Will Sparrow* di Cesare Avai all'*Asso di Picche* di Ugo Genero e Mario Faustinelli, fino ai divertenti personaggi di Jacovitti [...].<sup>71</sup>

A parte gli errori (*Tuffolino* è disegnato da Pier Lorenzo De Vita, *Dick Fulmine* è disegnato da Carlo Cossio e sceneggiato da Vincenzo Baggioli, Ugo Genero è la storpiatura di Ugo

---

<sup>69</sup> Stefano Reggiani, *Gli intellettuali rovina dei fumetti?*, «La Stampa», 20/12/1968.

<sup>70</sup> Carlo della Corte, *I Fumetti*, p.129.

<sup>71</sup> Ivi, p.125.

Eugenio Pratt) e le omissioni (il contributo di Federico Pedrocchi a *Tuffolino*), la sommarietà della lista e la clamorosa assenza di quelle esperienze fondanti per l'identità del fumetto nostrano suggeriscono l'idea di una errata valutazione del peso della scuola italiana nel sistema dei comics. Eppure non è difficile cogliere anche in quegli anni una nuova e decisa maturità dei processi industriali e artistici, basti pensare all'equipe italiana della Disney (tra cui Romano Scarpa, Guido Martina, Luciano Bottari e altri), attiva già con Pedrocchi negli anni Trenta, che è in grado di apportare significative alterazioni all'universo di topi e paperi arrivando persino ad esportare le proprie storie in tutto il mondo; oppure al gruppo di artisti che, dapprima raggruppatisi intorno alla rivista *Asso di Picche* (1945), negli anni Sessanta nel loro ripercorrere la tradizione avventurosa raggiungono piena maturità espressiva, parlo di autori come Hugo Pratt, Alberto Ongaro, Mario Faustini, Ivo Pavone, Paolo Campani e Dino Battaglia; per non parlare delle importanti operazioni editoriali della Bonelli e dei gruppi di autori che si vanno formando tra le pagine de *Il Vittorioso*, de *Il Giornalino*, e del *Corriere dei ragazzi* (Franco Caprioli, Mino Milani, Sergio Toppi, Attilio Micheluzzi, Lino Landolfi, solo per citarne alcuni).<sup>72</sup>

Al di là di questo orientamento americaneggiante dettato dal gusto e dalla volontà di recupero e di rivalutazione del medium - e quindi di quelle letture infantili da sempre condannate - bisogna riconoscere a della Corte le difficoltà e il peso di un'operazione che, oltre ad opporsi a un pregiudizio diffuso, è costretta a lavorare su una scarsità di fonti e riferimenti a cui l'autore ha potuto sopperire solo grazie alla propria passione di collezionista. Un'analisi della bibliografia inoltre può permetterci di farci un'idea dei quadri teorici e degli studi che reggono l'impalcatura del libro.

Per quanto riguarda i contributi italiani (oltre ad una nutrita serie di articoli dell'autore stesso comparsi tra il 1956 e il 1959 su *Cinema*, *Il Caffè*, *Il Contemporaneo*, *La Lettura del Medico*, *Avanti*, *Paese Sera* e *Italia Domani*) sicuramente della Corte ha letto quelle poche pubblicazioni lontane dalle comuni interpretazioni allarmiste. La ricostruzione del repertorio italiano delle origini è in linea con il lavoro di Nello Ajello, pubblicato nella rivista *Nord e Sud* nel 1959, *La Stampa Infantile in Italia*; un lungo saggio in cui, come si

---

<sup>72</sup> L'importanza e le peculiarità del contributo italiano, i modelli di produzione, la rilevanza del dispositivo della sceneggiatura all'interno dei processi seriali, sono descritti con perizia nei loro sviluppi da Gino Frezza in *La scrittura malinconica. Sceneggiatura e serialità nel fumetto italiano* (1987).

evince dal titolo, si identifica il fumetto con la letteratura per l'infanzia, e si ripercorre la storia delle riviste infantili nazionali cominciando «a mettere i primi punti fissi sulla diffusione del medium in Italia, inquadrandolo assieme alle pubblicazioni sulle quali apparve e alle istanze pedagogiche che tali periodici [...] avevano offerto».<sup>73</sup>

Oltre ai pochi e sparsi articoli dedicati al fumetto (tra cui anche un pezzo di Fernanda Pivano) compaiono nella bibliografia anche un contributo di Oreste Del Buono per i *Pesci Rossi*, e soprattutto quello che forse è il primo intervento critico italiano sui comics, l'articolo di Giuseppe Trevisani per il *Politecnico*, *Il mondo a quadretti* (di cui abbiamo parlato nel precedente capitolo). Da notare anche la presenza di un articolo del 18 agosto 1938 di Antonio Rubino, per la pubblicazione della Mondadori *Paperino*, in cui emerge una forte consapevolezza della dignità artistica e dell'autonomia espressiva del medium che sicuramente influenza la definizione di della Corte il quale, riconoscendo debiti e differenze con altri arti e il *rilevantissimo potere icastico* del fumetto, è debitore, a mio parere, delle analisi di Rubino:

Veramente caratteristica dell'epoca moderna è questa forma di presentare le storie, le avventure, i romanzi, forma più che mai intonata al concetto di immediatezza di velocità, di sintesi che impronta oggi il mondo in cui viviamo. Ai racconti interminabili, pieni di descrizioni, si sostituisce una serie di «quadretti», nei quali i personaggi, l'azione, lo sfondo saltano agli occhi in modo evidentissimo e immediato. Basta infatti un'occhiata per afferrare tutta una scena [...]. La successione dei quadretti dà all'occhio una impressione che si avvicina molto a quella che può dare la proiezione di un'azione cinematografica. Sotto questo aspetto si può dire che le tavole a quadretti hanno percorso i tempi, e aperta la strada alla cinematografia e ai cartoni animati. Infatti le tavole a quadretti erano già in gran voga, quando la cinematografia era appena ai suoi inizi. [...] Nella «tavola a quadretti» il disegnatore si sostituisce in gran parte allo scrittore: dico «in gran parte», perché allo scrittore rimane pur sempre il «dialogato». Il «dialogo», per quanto breve e stringato ha, oltre al disegno, una importanza somma nelle «tavole a quadretti», la stessa importanza che hanno le «parti» nelle commedie e nei drammi. Un errore gravissimo commettono coloro che considerano cosa trascurabile la «battuta» pronunciata dal personaggio. [...] È nostro vanto di pubblicare tavole a quadretti perfette, sia dal lato «artistico», che da quello «letterario».<sup>74</sup>

---

<sup>73</sup> Fabio Gadducci e Matteo Stefanelli, «La storiografia del fumetto in Italia», in Sergio Brancato (a cura di), *Il Secolo del Fumetto. Lo spettacolo a strisce nella società italiana, 1908-2008*, Tunuè, Cisterna di Latina, 2008, p.113.

<sup>74</sup> Antonio Rubino, *Tavole a quadretti*, «Paperino n.34», 18 agosto 1938.

Due sono invece le pubblicazioni straniere in bibliografia che hanno una fortissima influenza sul pensiero dell'autore. Innanzitutto *From cave painting to comic strip: A kaleidoscope of human communication* (1949) di Lancelot Hogben, tradotto dalla Mondadori nel 1952 con il titolo di *Dalla pittura delle caverne ai fumetti*. La breve ricostruzione dell'albero genealogico dei comics però, pur riconoscendo una certa continuità tra antiche narrazioni visive (come la Colonna Traiana, i fregi del Partenone, l'uso dei filatteri) e il fumetto non si risolve, come in Hogben, in un annullamento delle caratteristiche peculiari del medium; ancora una volta è la vicinanza con le tesi di Rubino a farla da padrone:

Il fumetto, se si vanno a cercare le sue ascendenze, finisce per rivelarsi assai simile a un meticcio o a un creolo. Non ha una linea del sangue troppo chiara, poiché è nato contraendo pari debiti con la letteratura e il teatro, con il cinema e le arti figurative [...]

Non stupiamoci allora se gli antenati del fumetto siamo costretti a scovarli un po' dovunque; tuttavia sono antenati solo parzialmente, poiché [...] hanno trasmesso solo una goccia del loro sangue al vivace rampollo, che poi, a forza di crescere, è divenuto più simile a un loro fratello, anzi fratellastro, che a un figlio.<sup>75</sup>

Dallo zoologo inglese, della Corte riprende invece pienamente l'utopica speranza che un fumetto epurato dalle sue 'impurità' morali e commerciali possa trasformarsi un giorno in un mirabolante esperanto utilizzato per fini pedagogicamente nobili:

Qualche volta il fumetto è venuto meno a quell'obbedienza al comune codice morale che rende tollerabili le applicazioni di questo nuovo (o relativamente nuovo linguaggio). [...] In realtà [...] il fumetto in sé è innocente come una goccia d'acqua. [...]. Riteniamo che se domani avvenisse una definitiva unificazione dei simboli e una semplificazione della forma (riducendo a dato schematico ed elementare, rapidamente captabile da chiunque, ciò che oggi è ancora appesantito da sovrastrutture che ne attenuano l'immediatezza comunicativa), il fumetto potrebbe addirittura trasformarsi in un formidabile veicolo, in un eccezionale linguaggio valevole per tutti gli uomini, in una specie di geniale esperanto.<sup>76</sup>

C'è da dire che comunque queste affermazioni si allontanano nettamente dalle piene condanne del medium, finalmente si è arrivati alla consapevolezza che il fumetto ha svariate opzioni comunicative e narrative, che certo esistono prodotti brutti o immorali

---

<sup>75</sup> Carlo della Corte, *I Fumetti*, pp. 10,11.

<sup>76</sup> Ivi, pp. 152,153.

ma che il linguaggio ha ancora un mondo di possibilità da esplorare. Con qualche inesattezza della Corte definisce il fumetto come il *perfetto tra i generi* narrativi perché può comprenderli tutti. Torna però l'idea, presente anche in Hogben, di un lettore pigro e passivo dinanzi a uno spettacolo già pronto da gustare senza sforzo.

Il suo enorme successo, che da più parti viene considerato come un impaccio al progredire della cultura, potrebbe domani diventare un nuovo incentivo a marciare più rapidamente sulla strada di quest'ultima, fornendo con semplicità importanti nozioni agli sprovveduti. Gli sarebbe così perdonato il peccato della pigrizia che esso ingenera soprattutto nei fanciulli; costoro, praticandolo, si avvezzano a lasciar poltrire la fantasia in quanto il fumetto scodella bell'e pronti, sotto i loro occhi voraci quei personaggi [...] che nei tempi andati, ricercati nelle pagine dei normali romanzi, assumevano le sembianze che i fanciulli stessi sapevano inventare sulla scorta dei meri dati forniti dallo scrittore.<sup>77</sup>

Sembrano dunque filtrare parte delle tesi adorniane per cui il capitale sfrutterebbe i meccanismi dell'industria culturale per anestetizzare, o controllare, le masse, d'altronde, afferma della Corte, siamo «nel secolo in cui l'uomo massificato, o eterodiretto, subisce le più subdole tecniche pubblicitarie e i più ambigui persuasori occulti (in cui viene convogliato a ragionare per schemi sommari) [...]»<sup>78</sup>.

Tornano a galla ansie tipiche della cultura alfabetica seppur smorzate da prospettive più ampie e da una cultura ormai permeata dalla comunicazione audiovisiva, la condizione nostalgica nutrita per i *magnifici eroi* e per una narrazione 'sana' porta poi alla decisa condanna – che comunque non si risolve mai in proposte censorie - verso quelle tendenze trasgressive che da lì a poco esploderanno con quel fumetto nero capace di lasciare emergere una sessualità senza freni censori e un desiderio pienamente adulto:

Certe punte audaci, certi prurigini, poco commendevoli, vanno sanamente rintuzzate, questo sì. È legittimo levare gli scudi contro Jane, la pantera bionda [...] che vive nella giungla soltanto perché vi può girare impunemente nuda, mettendo in mostra un corpo scultoreo e insieme agile da ballerina in prima fila. Ma le repressioni si sa sempre dove nascono, [...] mai dove vadano a parare. Per questo sono da rifiutare tutte le proposte di censura sui fumetti [...]. Il fumetto erotizzante, semiclandestino, combattente alla macchia, sessuologicamente

---

<sup>77</sup> Ivi, pp.153,154.

<sup>78</sup> Ivi, p.179.

parlando, è uno degli stimoli più eccitanti, quanto e forse più di un film “cochon”; il suo livello di degradazione è deprimente.<sup>79</sup>

Un altro importante e riconosciuto punto di riferimento è Waugh (1947) da cui riprende datazioni - con relativi errori - e intelaiatura teorica: allora il primo fumetto è *Yellow Kid*, *character completamente formato*, apparso il 16 febbraio del 1896 sulle pagine del *New York World* di Pulitzer, i tre padri fondatori sono, Richard F. Outcault, James Swinnerton e Rudolph Dirks, insomma la periodizzazione segue pedissequamente quella delineata in *The Comics*; ma pur affidandosi ai dati e alle tesi di Waugh, della Corte arriva a riconoscere (forse per primo in Italia) l'importante legame genealogico con la narrativa del romanzo popolare d'appendice ottocentesco:

Caratteristica fra le più evidenti dei fumetti è la loro eteronimia. Nati all'incrocio fra arti figurative e letteratura, attraverso la mediazione del cinema, i fumetti sono egualmente in debito verso entrambe, pur avendole piegate ad esigenze artigianali, rendendole spesso irriconoscibili a motivi della dura sudditanza alle leggi che regolano il successo delle *strips*. Per quanto riguarda il rapporto fumetto-letteratura, l'obbedienza iniziale di quello a questa (all'esordio del fumetto, il primo ad essere manomesso fu lo spirito ottocentesco del romanzo d'appendice) si è trasformata in mimesi più o meno scaltrita o consapevole, in assimilazione di alcuni dati esterni e in superficiale rielaborazione di personaggi e sentimenti già diffusi da opere letterarie, soprattutto romanzesche. Non ci interessa tanto la trasposizione o riduzione diretta in fumetti di opere narrative [...] quanto piuttosto l'assorbimento indiretto di grumi di aspirazioni e fantasie di una ricca tipologia umana noti in ben più illustri pagine.<sup>80</sup>

È questa un'acquisizione importantissima, che sarà trascurata per anni; solo quando il fumetto, negli anni Settanta, sarà analizzato anche come un territorio simbolico e creativo nella sua tensione tra standardizzazione e innovazione, alcuni autori cominceranno a riflettere su come tutto un immaginario denso di miti e generi narrativi popolari si reincarni e sia rimediato dal fumetto.<sup>81</sup>

La feconda intuizione dell'eteronimia dei comics e la grande passione per la letteratura di genere e per il cinema permettono a della Corte di offrire al lettore quello che forse è il contributo più originale del libro. In un appassionato dialogo tra fumetto, cinema e

---

<sup>79</sup> Ivi, pp.155,156.

<sup>80</sup> Ivi, pp.171,172.

<sup>81</sup> Mi riferisco agli studi di Alberto Abruzzese, Gino Frezza, Sergio Brancato e Antonio Faeti.

letteratura, l'autore ricostruisce, quasi con ingordigia, una costellazione di debiti, convergenze e prefigurazioni capaci di restituire un sogno collettivo fatto di carta e celluloido. *Daisy May* allora anticipa e apre la strada all'avvento di Marilyn Monroe - rapporto analizzato anche da Morin in *I divi* (1963) e in *Apocalittici e Integrati* (1964) da Eco - Chester Gould, importa quell'originale follia e quel demente sadismo che possiamo ritrovare in *The Killers* di Siodmak,<sup>82</sup> *Superman* è imparentato con Gulliver in una complementarità di caratteristiche e intenzioni, *Buck Rogers* e *Flash Gordon* sono pronipoti di Verne e gli schiavi delle centrali atomiche di *Ming* richiamano l'iconografia cristiana della dannazione tramandataci da Dante<sup>83</sup>, *The Phantom* deriva le sue prodezze da Ulisse contro i Proci, dalla vendetta di Amleto fino a Sherlock Holmes<sup>84</sup>, *Topolino* rientra perfettamente nello schema dei personaggi hemingwayani<sup>85</sup> e così via.

*I Fumetti* di della Corte portano in Italia le importanti, anche se parziali, acquisizioni storiografiche e critiche dei primi studi compiuti all'estero, integrandoli con quella nuova cultura del fumetto che iniziava blandamente a circolare nella nostra nazione a partire dall'esperienza del Politecnico. Il tono piano e mirato ad una larga divulgazione, l'intelligente originalità nel trattare il canone fumettistico prescelto, assicurano poi all'opera un largo successo e una posizione cruciale nel campo italiano degli studi sul fumetto; per molti anni infatti le informazioni (soprattutto quelle di carattere storiografico) e i dati presentati nel volume costituiranno l'unica base per ulteriori indagini sul medium. Il risultato di questa canonizzazione è la quasi totale esclusione delle vicende non statunitensi del fumetto e la tendenza a costruire storie del fumetto enciclopediche in cui i personaggi hanno un peso maggiore degli autori, molti studiosi si adagiano poi su fonti di seconda mano (visto il forte debito di della Corte con Waugh) senza mai mettere in dubbio, per anni, il bagaglio di informazioni e l'impostazione americano centrica.<sup>86</sup>

---

<sup>82</sup> Cfr., Carlo della Corte, *I Fumetti*, p.168.

<sup>83</sup> Cfr., *ivi*, pp.174-176.

<sup>84</sup> Cfr., *ivi*, p.178.

<sup>85</sup> Cfr., *ivi*, p.30.

<sup>86</sup> I primi volumi a ripensare categorie storiche mai messe in dubbio per anni sono redatti da autori lontani da preoccupazioni storiografiche. Per quanto riguarda l'Italia è Faeti (1972) a ricostruire l'evoluzione del medium connettendolo alla storia della stampa popolare, all'illustrazione per i libri dell'infanzia e al lavoro di quelli che lui definisce *figurinai*. Frezza (1978) invece rintraccia una fase essenziale per lo sviluppo del fumetto, affermando che la storia dei comics inizia prima di Outcalt, nelle esperienze di Töpffer, Nadar,

Il volume di della Corte è un riferimento bibliografico imprescindibile anche per un testo italiano in grado di rivoluzionare la percezione comune degli studi sulla comunicazione di massa.

*Apocalittici e Integrati* (1964) di Umberto Eco, infatti, non si occupa solo di fumetti (a cui sono dedicati appena tre saggi) ma è proprio la loro elezione a oggetto di studio, come fa notare lo stesso autore nella prefazione del 1977, a destare grande sorpresa in una certa fascia della cultura italiana. I titoli delle recensioni sono emblematici: *La Pavone e Superman a braccetto di Kant* (Il giorno), *Mandrake entra all'università* (ABC), *Anche i fumetti hanno il sangue blu* (Oggi), *Passaporto culturale per Mandrake e Topolino* (Lo specchio), *Per fortuna c'è Superman* (Il Resto del Carlino), *I fumetti entrano nell'università come impegnativa materia di studio* (La Gazzetta del Popolo):

Si noti che in quasi tutti questi articoli l'espressione "fumetti" viene sempre scritta tra virgolette (non è ancora una buona parola della lingua italiana) e si noti soprattutto come la cosa che colpiva maggiormente l'immaginazione del recensore era proprio che si studiassero i fumetti; quando, nell'economia del libro essi ne occupavano meno di un quarto, mentre venivano discussi i problemi della televisione, della letteratura piccolo-borghese, della musica registrata, del romanzo popolare nei secoli scorsi. Ma persino il *Times Literary Supplement*, che interveniva sul libro con esemplare puntualità, rivelava lo shock indulgendo a una immagine di prima pagina allora davvero inconsueta per questa rivista: un cane da fumetto, sia pure ricopiato da Lichtenstein, che faceva "sniff sniff, arrrrff!".<sup>87</sup>

Il titolo del libro diventa nel giro di poco di tempo una famosa formula per indicare l'opposizione, molto viva in quegli anni (e ancora oggi, anche se in forme diverse), tra due atteggiamenti diversi nei confronti della cultura di massa. Una distinzione, tanto geniale quanto riduttiva di una battaglia culturale tra una visione catastrofica (apocalittica) del presente - in cui i mezzi di comunicazione di massa sono intesi come il braccio armato di un capitalismo pronto ad assoggettare il proprio pubblico sviluppando conformismo nei consumi, nei valori culturali, e una acritica passività delle masse attraverso prodotti

---

Caran d'Ache, Busch, Megendorfer e altri. Per una aperta contestazione del modello americano centrico bisognerà aspettare gli anni Novanta e il lavoro di Groensteen e Peteers (1994)

<sup>87</sup> Umberto Eco, *Apocalittici e Integrati*, p.VII.

incapaci di ergersi al livello dell'arte perché sottomessi a criteri commerciali - e una visione affermativa, e appunto integrata alle forme dell'industria culturale, per cui l'accumulazione di informazione può risolversi in formazione, la standardizzazione del gusto può contribuire a unificare sensibilità e a eliminare differenze sociali e l'introduzione di nuovi linguaggi porta a un rinnovamento stilistico capace di promuovere lo sviluppo delle cosiddette arte superiori. Eco, introducendo il lettore nel dibattito, lascia emergere il settario dogmatismo delle due posizioni e la forte incomprensione tra due culture che si posizionano ai poli opposti di un'idea di società e di arte. La soluzione per sfuggire a questo 'stallo alla messicana' (dove i tre contendenti sono apocalittici, integrati e cultura) è comprendere le strategie e le dinamiche dei mass-media per poterne alterare e indirizzare strategicamente il senso e i valori culturali veicolati. Insomma il problema è mal posto da entrambe le fazioni:

Il problema invece è: “dal momento che la presente situazione di una società industriale rende ineliminabile quel tipo di rapporto comunicativo noto come insieme dei mezzi di massa, quale azione culturale è possibile per far sì che questi mezzi di massa possano veicolare valori culturali?”<sup>88</sup>

L'interesse per la cultura di massa si apre, in quest'opera, al confronto con il sapere sociologico e con i nascenti studi sui media, già Marshall McLuhan (*The Mechanical Bride* 1951, *The Gutenberg Galaxy* 1962) alcuni anni prima aveva cominciato ad interrogarsi sugli aspetti culturali delle comunicazioni in un'ottica completamente diversa da quella della scuola di Francoforte che aveva dominato il campo fino agli anni Sessanta; Eco poi riconosce anche un debito con Edgar Morin - che nel 1962 pubblica *L'Esprit du Temps* - già dall'introduzione:

E proprio in quell'anno leggo *L'esprit du temps* di Edgar Morin, il quale dice che per poter analizzare la cultura di massa bisogna segretamente divertirci, non puoi parlare del *juke box* se ti fa schifo infilarci la monetina... Perché allora non usare i miei fumetti e i miei libri gialli come oggetto di lavoro?<sup>89</sup>

---

<sup>88</sup> Ivi, p.47.

<sup>89</sup> Ivi, p.XI.

Impossibile anche non citare l'influenza e lo stretto legame con Roland Barthes (1957); in un momento ancora di definizione degli studi semiotici i due sono legati da analisi che hanno simili basi e obiettivi, come il portare a galla quei contenuti, quei legami nascosti tra prodotti 'leggeri' della cultura e ideologie diffuse.

Ovviamente gli studi estetico-filosofici costituiscono un punto fermo, Kant, Hegel, Aristotele, sono un riferimento anche quando si parla di canzonette, di kitsch o di sceneggiati televisivi, usare gli strumenti della cultura 'alta' per analizzare quella 'bassa' significa dare un fondamento colto a quest'ultima e «spiegare all'ambiente dell'epoca che è possibile essere anticrociani anche senza essere adorniani, e che ogni demonizzazione a priori nasconde l'esistenza di un feticcio [...], e un feticcio è qualcosa messo lì per fermare l'analisi, una specie di spaventapasseri culturale<sup>90</sup>».

Un'impalcatura teorica e un approccio intellettuale e accademico – in cui si segna una netta distanza da quello strutturato in della Corte – che fanno di questo libro uno spartiacque nella storia della cultura italiana ed europea. Per la prima volta gli strumenti di una semiotica ancora in divenire vengono applicati al fumetto per indagare non solo i processi di mitizzazione, ma anche per scoprire elementi di originalità negli schemi iterativi delle strip e per analizzare i fumetti, in un'ottica strutturalista, come un linguaggio scomponibile in unità minime di senso in rapporto tra loro, per evidenziarne codici e strategie comunicative.

Nel primo saggio dedicato al fumetto Eco, *Lettura di "Steve Canyon"*, pone le basi per un approccio semiotico al fumetto che dominerà per anni il campo degli studi. Emerge da subito la fondamentale posizione del lettore chiamato a interpretare in maniera attiva i messaggi del testo e quindi a costruire il senso della narrazione. L'autore del fumetto, Milton Caniff, ha dalla sua un linguaggio molto articolato con cui deve conquistare la complicità del pubblico; lo scopo di Eco è quello di individuare le modalità con cui l'artista predispone il suo messaggio per poi decodificarlo, e cercare nel contempo di evidenziare la struttura e le relazioni tra i segni che compongono il discorso vignettato. La prima operazione consiste nello scomporre la tavola in unità di senso minori che Eco individua

---

<sup>90</sup> Daniele Barbieri, "Il fumetto extrapopular", in Sergio Brancato (a cura di), *Il Secolo del Fumetto. Lo spettacolo a strisce nella società italiana*, pp.80,81.

nelle vignette stabilendo un netto debito e una stretta parentela con il cinema, ogni vignetta analizzata è definita infatti come *inquadratura*. L'esame dettagliato delle undici inquadrature della tavola permette il riconoscimento di alcuni elementi di un'iconografia specifica del fumetto capaci di combinarsi «in una più ampia trama di convenzioni che viene a costituire un vero e proprio repertorio simbolico, così che si possa parlare di una semantica del fumetto<sup>91</sup>».

Per la prima volta si tenta di scomporre questo linguaggio per porne in evidenza le strutture; il balloon, le risorse onomatopoeiche, il tipo di inquadratura, il rapporto tra le inquadrature, sono tutti elementi formali che vanno a determinare la natura dell'intreccio. Dall'analisi di questa struttura emerge che:

La “lettura” della pagina di Steve Canyon ci ha posti di fronte all'esistenza di un “genere letterario” autonomo, dotato di propri elementi strutturali, di una tecnica comunicativa originale, fondata sull'esistenza di un codice condiviso dai lettori e a cui l'autore si rifà per articolare, secondo leggi formative inedite, un messaggio che si rivolge, insieme, all'intelligenza, all'immaginazione, al gusto dei propri lettori.<sup>92</sup>

Il virgolettato di questo paragrafo lascia emergere incertezze teoriche molto comuni in quegli anni, dichiarare l'autonomia del fumetto mentre lo si definisce *genere letterario* può sembrare una contraddizione, ma questo legare il medium alla letteratura dipende sia dalle radici letterarie/filosofiche degli studi di molti autori in queste prime fasi, e sia da una volontà nobilitatrice. L'altro virgolettato è inerente al *leggere*, Eco suggerisce una modalità di lettura molto vicino a quella alfabetica (e in effetti i fumetti che analizza sono basati sulla classica sequenzialità delle strip e quasi ignorano la forza creatrice e compositiva della tavola) ma sembra già percepire quella complessa dialettica dello sguardo - analizzata dal suo allievo Daniele Barbieri in *Guardare e Leggere* (2011) - tra il guardare e il leggere, insita nel consumo dei comics. L'analisi descrittiva delle strutture porta Eco a riflettere sulla posizione dei fumetti nel sistema delle arti e del sistema comunicativo individuando debiti, convergenze e elementi di originalità e precorrimiento:

---

<sup>91</sup> Umberto Eco, *Apocalittici e Integrati*, p.146.

<sup>92</sup> Ivi, p.151.

Il fumetto può imporre le proprie convenzioni grafiche come linguaggio universale, sulla base di una sensibilità ormai acquisita dal pubblico più vasto. [...] Il fatto che una soluzione stilistica sia mutuata da altri campi non ne inficia l'uso, se la soluzione viene integrata in un contesto originale che la giustifichi. Nel caso della rappresentazione del moto, attuata dal fumetto, ci troviamo di fronte a un tipico fenomeno di tras migrazione a livello popolare di uno stilema che ha trovato un nuovo contesto in cui integrarsi e in cui ritrovare una fisionomia autonoma. Allo stesso modo appare superfluo indicare le parentele tra tecnica del fumetto e tecnica cinematografica. Sul piano dell'inquadratura il fumetto è chiaramente debitore al cinema di ogni sua possibilità e di ogni suo vezzo. Sul piano del montaggio il discorso si farebbe più complesso ove si considerasse più a fondo l'aspetto, già rilevato, per cui il fumetto, contrariamente al cinema realizza un continuum grazie alla giustapposizione di elementi statici. Si torni alla pagina di *Steve Canyon* [...] proviamo ora a pensare questa pagina non come una sceneggiatura, bensì come *pellicola* [...]. Ci accorgeremmo allora, che vista sullo schermo, questa successione di elementi immobili questo procedere per stacchi, sino a mozzare il fiato – questo discorso che avrebbe lasciato esterrefatto lo spettatore cinematografico del 1947 – non ci troverebbe affatto impreparati: ché vi riconosceremmo lo stile del Goddard di *Vivre sa vie*, o meglio ancora quello del Chris Marker di *La jetée* – dove il discorso filmico è magistralmente articolato attraverso la pura e semplice giustapposizione di fotogrammi immobili. Tutto questo significherebbe dunque che, a livello del montaggio, il fumetto stava da tempo realizzando un discorso che preannunciava (sino a che punto “promuoveva”?) quello di un cinema posteriore. Così i vari rapporti di parassitismo e promozione si articolano in una serie di fenomeni difficilmente riducibili ad un unico giudizio.<sup>93</sup>

I rapporti con le altre arti non sono indagati per stabilire discendenze e giudizi di valore ma per comprendere in che modo il fumetto riesca a incorporare nella sua struttura elementi appartenenti ad altri linguaggi e arti fino a trasformarli nella propria materia stilistica in maniera funzionale alle narrazioni che propone. Resta da capire a questo punto se il fumetto non sia ideologicamente determinato dal suo linguaggio, se possa comunicare solo contenuti conformisti e condivisi dai suoi lettori, o se sia possibile per il medium esprimere una visione diversa, eversiva; ma il problema, secondo Eco, andrebbe affrontato caso per caso e quindi in ogni caso non investirebbe il *linguaggio* dei comics. Un'analisi di queste questioni è comunque rimandata al confronto tra i due diversi modelli seriali di *Superman* e dei *Peanuts*.

Un giudizio di valore però già emerge nel tentativo di capire in che modo la distribuzione del fumetto possa influire in maniera determinante sulla struttura dell'intreccio: nei *Peanuts*

---

<sup>93</sup> Ivi, pp.153,154.

è proprio l'esaurirsi della vicenda in ogni puntata a permettere alla narrazione complessiva di trarre valore dai processi iterativi «da un lato portando all'esasperazione alcuni elementi fissi, dall'altra giocando proprio sulla riconoscibilità di questi elementi fissi, e non usandoli come artifici per coordinare la memoria del lettore, ma come veri e propri oggetti di una ironia cosciente. [...] per cui, all'affermazione che la finalità commerciale e il sistema di distribuzione del prodotto "fumetto" ne determinerebbero la natura, si potrebbe rispondere che anche in questo caso, come sempre nella pratica dell'arte, l'autore di genio è colui che sa risolvere i *condizionamenti in possibilità*».<sup>94</sup>

È evidente in queste affermazioni l'idea che le saghe che procedono a puntate possano difficilmente aspirare a una matura validità intellettuale, un pregiudizio che come abbiamo visto ritroveremo, nella discussione con Vittorini e Del Buono sul primo numero di *Linus*, nel confronto tra la serialità produttiva dei *Peanuts* e quella improduttiva di *Flash Gordon*. Il personaggio di *Superman* porta Eco a riflettere sui processi di mitizzazione nella produzione della comunicazione di massa e quindi nei comics i quali avrebbero una forza e un'efficacia persuasiva pari a quelle dei grandi affreschi mitologici condivisi da intere collettività. L'enorme partecipazione emotiva di folle di persone a situazioni immaginarie presentate nei fumetti rappresenterebbe la reazione di una comunità che incarna le proprie ambizioni in un simbolo; il lutto per la morte di un personaggio molto amato (Eco racconta della morte *Flattop*, gangster creato da Chester Gould per la serie *Dick Tracy*, che portò intere comunità cittadine a dare segni di lutto) è il segno di un «isterismo [...] dato dalla frustrazione di una operazione empatizzante, dal fatto che viene a mancare il supporto fisico di proiezioni necessarie. Cade l'immagine e con essa cadono le finalità che l'immagine simboleggiava. La comunità dei fedeli entra in crisi, e la crisi non è soltanto religiosa, è psicologica, perché l'immagine rivestiva una funzione troppo importante per l'equilibrio psichico degli individui».<sup>95</sup>

Se dunque la figura dell'eroe dotato di poteri straordinari è costante nell'immaginario popolare (basti pensare a Ercole, Sigfrido, Orlando, Pantagruel e a Peter Pan) in una società industriale che schiaccia l'uomo livellandolo, creando frustrazioni e senso

---

<sup>94</sup> Ivi, pp.160,161.

<sup>95</sup> Ivi, p.226.

d'inferiorità, le cose cambiano e l'eroe deve ora riscattare questa mediocrità incarnando il desiderio di potenza che l'uomo comune non può soddisfare nella vita reale.

*Superman* permette al lettore di identificarsi in tale mito perché il suo doppio incarna bene il lettore medio, goffo, impacciato e disprezzato, così «attraverso un ovvio processo di identificazione, qualsiasi *accountant* di qualsiasi città americana nutre segretamente la speranza che un giorno, dalle spoglie della sua attuale personalità, possa fiorire un superuomo capace di riscattare anni di mediocrità».<sup>96</sup>

Esiste però una fondamentale differenza tra *Superman* e gli eroi delle mitologie classiche; quest'ultime presentavano immagini fissate in caratteristiche eterne e irreversibili vicissitudini; il personaggio dei fumetti nasce invece nella *civiltà del romanzo*, e se il racconto antico riproponeva vicende già conosciute a un pubblico che non pretendeva novità, l'attenzione del lettore nella civiltà del romanzo è tutta spostata sulla novità, sull'invenzione dell'intreccio, in una dimensione che smorza la mitizzabilità del personaggio che tende così ad assumere una *universalità estetica*:

Il personaggio mitologico del fumetto si trova ora in questa singolare situazione: esso deve essere un archetipo, la somma di determinate aspirazioni collettive, e quindi deve necessariamente immobilizzarsi in una sua fissità emblematica che lo renda facilmente riconoscibile (ed è quello che accade per la figura di Superman); ma poiché è commerciato nell'ambito di una produzione "romanzesca" per un pubblico che consuma "romanzi", deve essere sottoposto a quello sviluppo che è caratteristico, come abbiamo visto, del personaggio del romanzo.<sup>97</sup>

Da qui un paradosso narrativo che porta ad un intreccio senza consumo.

Il lettore (pigro e assuefatto allo schema tipico delle storie del supereroe tanto che *sarebbe atterrito da uno sviluppo indefinito dei fatti*) deve essere colpito con la stravaganza degli ostacoli, tutti ovviamente facilmente e rapidamente superabili, ma questi eventi non 'consumano' *Superman* perché, nonostante la sua immissione nella vita quotidiana, questi albi mettono abilmente in crisi il tempo del racconto, quel tempo che collega un episodio all'altro, facendo smarrire la nozione dell'ordine temporale al lettore per mantenere l'illusione di

---

<sup>96</sup> Ivi, p.228.

<sup>97</sup> Ivi, p.231.

un eterno presente attraverso un gioco fatto di salti temporali, di *imaginary tales* e *untold tales*.

Questo modo di indagare un prodotto mediale, in cui si evidenzia la capacità dell'industria culturale di far rivivere e di rimodulare il mito, è però schiacciato, come fa notare Frezza, in «, su un modello di analisi psicologico-proiettiva basato sull'identificazione, senza tener conto di quella relazione speculare che «non appiattisce né riduce il rapporto tra il mito e il soggetto-oggetto, piuttosto lo moltiplica e lo amplifica su compositi, ambivalenti, talvolta indicibili registri».<sup>98</sup>

Le prospettive delineate da Eco portano a guardare gli albi di *Superman* come a uno strumento pedagogico della società, il modello iterativo perseguito in questi fumetti, fondato su una *fame di ridondanza*, concorre a veicolare un messaggio ideologico conservatore, immobilistico, capace di deresponsabilizzare e assuefare i lettori a una visione della società in cui l'unico male è costituito da piccoli reati e all'attentato alla proprietà privata e dove l'autorità è sempre giusta e incorrotta:

L'intreccio deve essere statico ed eludere ogni sviluppo perché Superman *deve* far consistere la virtù in tanti piccoli atti parziali, mai in una presa di coscienza totale. E la virtù, di converso, deve essere caratterizzata dal compimento di atti soltanto parziali affinché l'intreccio risulti statico. Ancora una volta il discorso non riguarda la precisa volontà degli autori, quanto il loro adattarsi a una concezione di "ordine" che pervade il modello culturale in cui vivono e di cui fabbricano, in scala ridotta, modellini "analoghi" con funzioni di *rispecchiamento*.<sup>99</sup>

I fumetti però non richiamano in causa il mito solo al loro interno, attraverso la sceneggiatura e la trama - senza aggiungere che il processo di appropriazione da parte del pubblico, poi, si manifesta spesso in termini imprevedibili - ma anche attraverso sé stessi, in quanto, nella loro essenza di linguaggio e di medium, coltivano « un rapporto profondo, segreto, allegorico/metaforico, con quanto risulta inesprimibile nel vissuto individuale o nelle configurazioni simbolico-normative vigenti nella società». <sup>100</sup>

Se guardiamo quindi il problema da una prospettiva diversa, alla condizione dell'uomo metropolitano di quegli anni e al sistema tecnologico e mediale innestato nella società, ci

---

<sup>98</sup> Gino Frezza, *La macchina del mito: tra film e fumetti*, La Nuova Italia, Scandicci, 1995, p.104.

<sup>99</sup> Umberto Eco, *Apocalittici e Integrati*, p.260.

<sup>100</sup> Gino Frezza, *La macchina del mito: tra film e fumetti*, p.223.

accorgiamo che il processo di identificazione non chiama in causa un mero sentimento di riscatto sociale ma che:

Nell'ipotesi fantascientifica dell'arrivo sulla terra di un extraterrestre dai grandi poteri il mito rappresenta simbolicamente, nell'era metropolitana, la proiezione del rapporto corpo umano-macchina. Il corpo e la figura di Superman assurgono al pieno rango di rappresentazione collettiva. Nel periodo classico dei media di massa l'arrivo di questo supereroe diviene il simbolo dell'identificazione del lettore con le nuove capacità della percezione, del vissuto e della fantasia consentita dall'epoca industriale e metropolitana. Ma, insieme a questa amplificazione, si apre anche una vertigine, una profonda spaccatura del pensiero e del vissuto, della realtà e della fantasia, in ultima istanza dell'io. La modernità giunge a disegnare, con il mito di Superman, tutta l'ampiezza delle contraddizioni implicate dalla incidenza della tecnologia sul vissuto concreto degli individui e delle comunità. Il simbolo del doppio è inoltre espressione della facoltà dell'individuo di separare, ricomporre, semiotizzare e riconoscere la trama dei miti rimessi in gioco dal sistema dei media. Il mito raccoglie ed esprime l'esasperazione delle facoltà derivanti dal rapporto con la macchina e, di pari passo, le tragedie minimali, le ambiguità e le grandi lacerazioni del presente.<sup>101</sup>

La struttura iterativa del racconto, comunque, per Eco non porta a risultati prestabiliti e non ostacola il fumetto dal creare un prodotto 'intellettuale', nei *Peanuts* infatti la stessa struttura, striscia dopo striscia arriva a delineare personaggi con una individualità propria e capaci di rapportarsi al mondo:

Ma siamo allora in un campo in cui l'elemento iterativo si fa palese, voluto, vuole essere goduto come tale, diventa non cadenza fascinatória, ma *ritmo estetico*: e attraverso di esso si stabiliscono i rapporti tra i personaggi e il mondo storico, con chiarezza di rimandi, con esattezza di riferimenti. I personaggi dei *Peanuts* non sono fungibili. Ma i personaggi di Superman sì; e Superman è fungibile, in gran parte, con altro super-eroe di altra saga.<sup>102</sup>

Ovviamente non sono solo i fumetti di Schulz a creare un prodotto che, anche se inserito nelle logiche del circuito industriale e commerciale, non veicola un'ideologia conservatrice e paternalistica come quella inconsciamente prodotta dai creatori di *Superman* per far evadere il pubblico e mascherare la realtà; altri artisti agendo dall'interno del sistema sono riusciti a far svolgere alle loro opere una funzione critica.

---

<sup>101</sup> Ivi, p.105.

<sup>102</sup> Umberto Eco, *Apocalittici e Integrati*, p.261.

In questo senso il fumetto ha percorso due strade, quella della satira, ben rappresentata da Jules Feiffer, un'artista capace di cogliere con «esattezza di contorni i mali di una società industriale moderna traducendoli in altrettanti tipi esemplari»<sup>103</sup>, e quella poetica, lirica di *Krazy Kat* di Herriman in cui l'assenza di una comicità grossolana, di istinti sessuali o violenti, porta il lettore a non cercare un soddisfacimento immediato e a scoprire così «la possibilità di un mondo puramente allusivo, un piacere di tipo “musicale”, un gioco di sentimenti non banali».<sup>104</sup>

I *Peanuts* seguono la pista poetica già battuta da *Krazy Kat*, il godimento estetico qui non può nascere dal consumo di una sola striscia, è proprio la ripetizione, che permettendoci di conoscere a fondo personaggi e situazioni, a creare nelle infinite variazioni degli schemi la *poésie ininterrompue* propria di questo fumetto.

Come si è visto, sono molti i semi teorici sparsi da questo testo nel campo dello studio del fumetto, l'analisi delle relazioni tra prodotti mediali e mito, del ruolo interpretativo e dei bisogni del pubblico e soprattutto l'approccio semiotico ispireranno molti studiosi aprendo definitivamente le porte dell'accademia ai comics. È l'avvio di una scuola di studi sul fumetto europea (molto condizionata dal forte sviluppo della semiotica soprattutto in area francofona) che darà un enorme contributo per la comprensione del medium.

Negli stessi anni anche la sociologia italiana entra in contatto con il mondo dei comics. Roberto Giammanco, studioso della società americana, pubblica nel 1965 *Gulp! Il sortilegio a fumetti* in cui prova a esaminare i reciproci rapporti di condizionamento tra società americana e comics. Il fumetto diventa uno strumento di indagine per meglio comprendere le dinamiche psico-sociali e le strategie di ricomposizione delle contraddizioni sociali che lacerano e dissociano l'uomo della società di massa:

I comics, nel loro insieme, rappresentano un modo di articolare una certa condizione di mondo che essi riflettono e, a loro volta, acquiscono e razionalizzano. Col creare certi bisogni e sopprimerne altri, col sostituire presenze umane ed esperienze vere con figurazioni astratte e gratificanti, essi incarnano certe categorie psicologiche, infondono vita e sangue ai simboli psicanalitici che, di volta in volta,

---

<sup>103</sup> Ivi, p.265.

<sup>104</sup> Ivi, p.266.

la società adoperata per riconciliare, al livello ideologico e soggettivo, le sue laceranti contraddizioni.<sup>105</sup>

Ancora una volta il processo di identificazione, di compensazione psicologica e di evasione sono al centro di un'indagine che vede il pubblico come un mero oggetto di manipolazione; la complessità delle pratiche del divertimento, le sue qualità eversive, la capacità del pubblico di non essere solo oggetto del discorso ma anche soggetto in grado di direzionare la struttura del medium, non sono prese in considerazione in quest'ottica che vuole i fumetti come un'ombra riflessa della società.

La serializzazione, lo standard, sono solo una parte di quella strategia di persuasione che vuole tutti gli uomini omologati: «La loro straordinaria forza di condizionamento va cercata nell'egalitarismo psicologico che la tecnica stessa assicura: i comics persuadono e divertono in quanto hanno come presupposto dati e processi intercambiabili all'infinito. I loro personaggi sono come le viti e le leve di certi macchinari: possono stare dovunque perché sono di fattura perfetta e corrispondono esattamente a una progettazione di gruppo».<sup>106</sup>

Emerge chiaramente il timore del predominio della tecnica industriale nel campo artistico, timore che sfocia in una reazione contro l'ideologia che il capitale veicolerebbe attraverso i prodotti della comunicazione di massa. La critica alla società capitalistica americana, si avvale quindi dei comics, del loro straordinario successo per comprendere l'estraniarsi dell'uomo dalla realtà del suo tempo, la sua dipendenza e il suo essere succube alle strutture del potere in quanto:

I Funnies rappresentano oggi uno degli strumenti psicologici più validi per togliere all'uomo il senso del suo farsi persona, come soggetto di storia, e sono la testimonianza del prevalere di quella anonima e collettiva «meccanizzazione del tempo» che trasforma ogni qualità in quantità, ogni oggetto in idolo e ogni persona in oggetto.<sup>107</sup>

---

<sup>105</sup> Roberto Giammanco, *Il sortilegio a fumetti*, Mondadori, Milano, 1965, p.9.

<sup>106</sup> Ivi, p.15.

<sup>107</sup> Ivi, p.18.

Questo modo di guardare ai prodotti dell'industria culturale, molto vicino alla Scuola di Francoforte, porta Giammanco a trascurare completamente la capacità dei comics di riscrivere modelli percettivi, di stimolare competenze attive nei confronti dei media, di sfidare già con il loro linguaggio la cultura dominante e il loro ruolo di laboratorio creativo nelle pratiche del sistema mediale, per porre l'accento sulla presunta ideologia conservatrice che questi veicolano. Tutte le differenze di metodo rispetto a Umberto Eco emergono con chiarezza nelle pagine dedicate ai *Peanuts*.

Se in *Apocalittici e Integrati* si afferma che la struttura iterativa permette a Schulz di formare, striscia dopo striscia, personaggi concreti e storici, qui *Charlie Brown* e compagni sono visti come larve dalle facce attonite, riflessi della cultura dei suburbia americani degli anni Sessanta, veri e propri figli di una classe nevrotica e in preda a violente contraddizioni:

Nel microcosmo di «Peanuts» non c'è storia e, quel che è più tragico, nessuno sa e può fare storia. Quello che accade è dettato da un artificiale velleitarismo incoraggiato e promosso per compensare la perdita di identità. [...] In questo mondo ogni gesto è spogliato del suo significato storico e diventa puro e semplice tentativo di identificarsi non con un ideale di vita riconosciuto, bensì con il suo simulacro.<sup>108</sup>

Così se per Eco il *ritmo estetico* di questo fumetto e le *mostruose riduzioni infantili delle nostre nevrosi* incarnate nei personaggi, ci allontanano dalla banalità del consumo e dell'evasione portandoci a soglie meditative, per Giammanco si realizza l'esatto opposto, le strisce di Schulz rappresentano l'utopia realizzabile della società di consumo:

L'elegia psicanalitica di Charles M. Schulz è la vita in *vitro*, un affascinante zoo di presenza intellettualistiche [...] che sembra fatto apposta per piacere agli adoratori di questi mondi privi di storia e sottratti al conflitto reale, pieni di allusioni e di ammiccamenti, di gesti non compiuti, di continue, patetiche frustrazioni e lontani dalla coscienza che l'uomo può avere dei suoi problemi quanto lo sono le stelle dal nostro pianeta. «Peanuts» è un futuro realizzato, l'utopia della società di consumo fatta vera, un supremo, irreversibile traguardo. È anche una straordinaria occasione per identificarsi con quella sua versione prevista, controllata, ragionevolmente gratificante e preconfezionata della vita.<sup>109</sup>

---

<sup>108</sup> Ivi, p.380.

<sup>109</sup> Ivi, p.402.

Giammanco dunque non tenta una di accreditare il fumetto nel campo della cultura 'alta' e nemmeno si preoccupa di analizzarne la struttura o la storia; la loro appartenenza alla cultura contemporanea è scontata, il grande successo di questo medium deve far riflettere sui meccanismi psicologico-sociali che sono alla base della sua enorme diffusione:

Per capire il significato dei comics non bisogna tanto preoccuparsi di cosa sono in sé, quale posto occupano nella gerarchia delle arti, quanto piuttosto perché esistono, chi si identifica con i loro personaggi e in che modo, quale atmosfera psico-ideologica riflettono, promuovono e mantengono, di quale realtà oggettiva sono l'immagine rovesciata.<sup>110</sup>

*Sortilegio a fumetti*, entra presto nel dibattito intorno ai fumetti diventando comunque un riferimento obbligato - da cui allontanarsi o a cui accostarsi - per molti anni e per buona parte degli studi italiani sul medium.

Non sono però solo Italia e Francia a mostrare sensibilità nei confronti dei comic. Le nuove proposte culturali e il cambio di paradigma epistemologico che si verifica negli anni Sessanta, l'ondata di studi sulla cultura popolare e sui prodotti di comunicazione di massa, influenzano anche il mondo culturale spagnolo; è del 1966 il primo libro dedicato al fumetto, *Tebeo y cultura de masas* di Luis Gasca autore molto attivo nel processo di rivendicazione culturale tipico di questi anni, membro del *Centre d'études des littératures d'expression graphique* e tra i fondatori del Salone Internazionale dei Comics di Bordighera. Sempre in Spagna, le nuove prospettive delineate da Eco, Barthes e McLuhan, dialogano tra loro e con l'inedita proliferazione di contributi sul fumetto (soprattutto italiani e francesi) in un libro che da un lato conferma le acquisizioni metodologiche e teoriche di questi anni - in particolare per quanto riguarda la rappresentazione del mito nei fumetti - e dall'altro compie notevoli salti in avanti aprendo nuove prospettive allo studio del *tebeo*. *Los cómics, arte para el consumo y formas pop* (1968) dello scrittore, giornalista e critico cinematografico Terenci Moix - ristampato, e leggermente rivisto in base alle note dell'autore nel 2007, con il titolo *Historia social del cómic* - gravita fundamentalmente entro i due poli della produzione statunitense e spagnola relegando in secondo piano il fumetto

---

<sup>110</sup> Ivi, p.9.

francese e italiano; alcune incursioni nel mondo contemporaneo del comic e delle sue punte più sperimentali, come Crepax, Guy Peellaert, Nicolas Devil, mostrano comunque la volontà dell'autore di avere sempre gli occhi aperti sul presente.

Questo lavoro pur inserendosi nella corrente 'progressista' e nel processo di rivendicazione di una dignità per i prodotti della cultura di massa, non rimane acritico dinanzi a un oggetto di studio analizzato con passione e con una forte carica ideologica. Pur non essendo una storia del medium, la necessità di determinare l'influenza del pensiero borghese nell'affermazione della cultura di massa porta Moix a prestare una forte attenzione a quelle forme di narrazione grafica che hanno preceduto il fumetto.

I prodotti della comunicazione di massa sono infatti una genuina manifestazione del nostro tempo in cui si palesa chiaramente una rottura con il passato e con le forme d'arte popolare. La rivoluzione borghese e il conseguente sviluppo di un elaborato sistema tecnologico hanno condizionato non solo la distribuzione ma tutta una rete di specializzazioni che grazie alla classe media hanno generato il contemporaneo panorama mediologico, un mondo completamente irrealizzabile in altre epoche storiche:

En este aspecto, el cine, el cómic, la televisión y la canción moderna – consumo y sujeción a leyes tecno-económica que sólo aparecen en nuestro siglo – serían las manifestaciones más genuinas de un nuevo concepto de comunicación, en el cual sólo una aproximación romántica sabría ver restos del antiguo concepto de manifestaciones populares. La misma reducción a pop implica una voluntad de ruptura con el pasado, al tiempo que una necesidad de calificar una nueva noción de popularizar el consumo. La clase media, en el intento de representar su evolución económica, se erige en creadora utilizando sus propios instrumentos. A la vertiente popular (aun sentido dudoso) de las aleluyas, cuyas posibilidades de alienación o divulgación no podían tener, ni en el mejor de los casos, un alcance medianamente multitudinario, la clase media opone la posibilidades de difusión masiva del cómic, para citar un caso similar de narrativa estática en imágenes. En el transcurso de un siglo, la revolución burguesa ha permitido el desarrollo de unos sistemas técnicos que han condicionado no sólo un sistema de distribución (cuya meta es el «alcance») sino toda una red de espacialización que en manos de la clase media ha dado origen a lo pop, moderno, genuino y completamente inviable en cualquier otra época de la historia.<sup>111</sup>

---

<sup>111</sup> Terenci Moix, *Los "comics". Arte para consumo y formas "pop"*, Libres de Sinera, Barcellona, 1968; nuova edizione, *Historia social del cómic*, Bruquera, Barcellona, 2007, pp.40,41.

Partendo dal concetto di *camp* (e dalle teorizzazioni di Susan Sontag su questo fenomeno) e quindi dal recupero - attraverso un'ironica opera di sofisticazione - di stili, mode e opere, ormai superate, Moix arriva a teorizzare il contributo dell'elemento nostalgico nell'industria culturale. Con grande sensibilità riesce quindi a cogliere un fenomeno che allora (con l'emergere del cosiddetto postmoderno) cominciava appena a manifestarsi e che oggi domina la produzione culturale sia con i riferimenti alle culture dei decenni passati sia con la grande produzione di remake; una capacità critica che lo porta ad anticipare per certi versi le analisi di Fred Davis (*Yearning for Yesterday*, 1979) e di tutti quegli studiosi che si sono occupati del fenomeno. La nostalgia, che per Moix è la metafora che meglio caratterizza la civiltà del consumo, costituisce una vera e propria industria, e convertendosi in motivo commerciale non fa che rivendicare per il presente l'antica vitalità di forme passate. L'ottica in cui inquadra questi fenomeni è però negativa, televisione, cinema, fumetti, alienano le masse da sé stesse; bisogna allora conoscere e poter dirigere la loro azione per rendere finalmente questi mezzi veicoli di una ideologia più progressista:

Por su extraordinaria difusión, cómic, televisión y cine representan actualmente los medios alienatorios mas seguros, pero también aquello que, bien conducidos, podrían ser útiles a una ideología más progresista que la que suele guiarlos.<sup>112</sup>

Partendo poi dal concetto di mito delineato da Roland Barthes (1957) prova a posizionare il fumetto all'interno del sistema mitico contemporaneo; cinema e fumetto in questo senso seguono lo stesso itinerario di conversione del mito in feticcio, il risultato è l'alienazione del consumatore che converte la figura idolatrata in un elemento accessibile il cui uso non è altro che il risultato di una frustrazione collettiva:

La familiaridad, que por razones obvias el consumidor no puede ver realizada personalmente, se obtiene fácilmente mediante esta conversión del mito en fetiche, cuya utilización por parte del los consumidores no es, por otro lado, sino la verdad última de toda una frustración colectiva: un deseo perfectamente religioso.<sup>113</sup>

---

<sup>112</sup> Ivi, p.54.

<sup>113</sup> Ivi, p.59.

Lo sfruttamento commerciale del mito condurrebbe allora alla trasformazione di sentimenti e sensazioni in una mercanzia sottoposta alle leggi di una apartheid culturale spiegabile solo all'interno delle dinamiche di una società classista. Il mito rinuncia così ad insegnare, a formare, per approdare a una più sicura lusinga degli istinti dei consumatori. Il fumetto però può sottrarsi a questa logica e rompere lo stato ipnotico dello spettatore innovando un prodotto spesso costruito pianificando strutture familiari e fascinatorie per lo spettatore/lettore, e può farlo perché nonostante la subordinazione alle logiche industriali i comics possono essere arte, come può essere arte il cinema. Il fumetto quindi va giudicato a partire dalle sue proprietà specifiche, differenti da quelle della letteratura e del cinema, se non si vuole considerarlo una volgarizzazione della letteratura è necessario intenderlo come un linguaggio.

Le possibilità critiche e disalienanti di una cultura dell'immagine sempre più consapevole di sé stessa possono passare allora anche attraverso il fumetto.

Una toma de conciencia en que la imagen se rebela contra la pintura y establece su propio método de provocaciones, a partir del proceso de interrelación que la pintura interrumpió en Giotto y que ya era característico [...] de la pintura antigua. [...] Tanto en el cómic en el cine, es a través del proceso de asociaciones como hay que entender lo que ésta emprende de autoconciencia. En ambos casos, la liaison suele existir – y es donde la preferimos, por su originalidad en el campo de la narrativa – por medios objetivos, por un sistema de construcción que evoca aquella «forma interna de la relación épica de situaciones y caracteres» a que se refiere Lukács al hablar de Joyce.<sup>114</sup>

In questo discorso denso di incrostazioni ideologiche tipiche di quegli anni emerge anche un'inedita attenzione filologica e formale nei confronti del fumetto. Moix ci tiene a precisare come la denominazione generica di fumetto inglobi tutta una serie di formati differenti sia per stile, sia per l'appartenenza a industrie culturali di diverse nazioni (ognuna con il suo sistema di produzione, di distribuzione e di adattamento delle forme mitiche). Una varietà di forme ben rappresentata dalle diverse terminologie nazionali, tra tutte l'autore sembra apprezzare particolarmente quella italiana *prodigio di invenzione nazionale-colloquiale*.

---

<sup>114</sup> Ivi, pp.95-99.

La denominación francesa, *bande dessinée*, no es más que la traducción literal de la *comic-strip*; la italiana *fumetto* es la más original, prodigio de la invención nacional colloquial con un asomo de la imaginación poética: toma su origen en los «bocadillos», que son las celebres nubes o recuadros que contiene el diálogo y que la imaginación popular italiana ve como un humo - *fumo* - que surge de los labios de los personajes. En Suramérica, el cómic recibe el nombre de «historietas», que en nuestro país ha estado limitado casi siempre a la historieta humorística [...].<sup>115</sup>

Ripercorre poi la storia dei diversi formati dalle Sunday pages al comic book fino a descrivere una tendenza che proprio in quegli anni comincia lentamente a diffondersi con l'affermarsi della dimensione autoriale del fumetto; ancora prima che negli Stati Uniti si cominciasse a parlare di graphic novel, Moix describe le caratteristiche della *novela gráfica*:

La novela gráfica es ciertamente cómic, sólo que, como su pretencioso nombre indica, desarrolla un tema único (sentimental o de aventuras) siguiendo las coordenadas estructurales de la novela burguesa, buscando incluso una misma forma de penetración psicológica de los personajes. Este sistema altera notablemente la estructura original del cómic, no sólo por el formato (onfluencia y a la vez difusión del libro de bolsillo), sino por la exigencia misma del relato, que al prescindir de la serialización transforma la gradación de efectos dramáticos que caracteriza a la *comic-strip*. En este aspecto, la herencia del *comic-book* es evidente, si bien las ambiciones de totalidad dramática de la novela gráfica exceden a la aventura corta de aquél, cuyas dimensiones, al fin y al cabo, no habían sido más que una prolongación mínima de una *comic-strip* narrada sin particiones impuestas por la aparición cotidiana.<sup>116</sup>

Moix intuisce come la vocazione romanzesca e il cambio di formato possano influire sul linguaggio stesso del fumetto, un'attenzione formale che si traduce in una delle prime preoccupazioni filologiche, che possiamo incontrare in questo campo di studi, quando afferma che la ristampa di alcune strip in formati diversi da quello originale si trasforma spesso in un attentato artistico. In anni in cui nessun editore si fa scrupoli a smontare e rimontare vignette e tavole per adattare al proprio formato fumetti pensati per un consumo sui quotidiani (in Italia per esempio i fratelli Spada pubblicano dal 1964 un *Flash Gordon* dall'impaginazione stravolta), Moix dimostra una straordinaria sensibilità per un problema che oggi ha portato a un'attenzione filologica senza precedenti.

---

<sup>115</sup> Ivi, p.102.

<sup>116</sup> Ivi, pp.108,109.

L'autore dedica una gran parte del libro alla sistemazione storiografica del *tebeo* spagnolo, circoscrive per la prima volta tendenze e scuole, arrivando a individuare la *Escuela Bruguera* e le sue caratteristiche formali e tematiche. Questo lungo capitolo del libro, in cui l'attenzione storiografica è sempre unita all'analisi del particolare contesto ispanico, è una tappa fondamentale per lo sviluppo degli studi spagnoli.

Per arrivare invece a una sistematizzazione della storia del fumetto italiano bisogna attendere il 1971 e il libro di Leonardo Becciu, *Il fumetto in Italia*. I dieci anni trascorsi dalla pubblicazione de *I Fumetti* di Carlo della Corte possono permetterci di fare un primo quadro della situazione, di capire quali sono le conoscenze ormai acquisite e quale direzione stanno prendendo gli studi sul fumetto.

Innanzitutto già un veloce sguardo alla bibliografia mostra l'enorme salto quantitativo e qualitativo che c'è stato in questi pochi anni. Se Carlo della Corte poteva basare le sue ricerche solo su cinquantatré titoli tra monografie e articoli di giornale, la bibliografia di Becciu mostra una situazione completamente diversa. Solo le prefazioni ai fumetti editi in Italia sono quarantasei (scritte da intellettuali e personalità come Attilio Bertolucci, Oreste Del Buono, Umberto Eco, Dino Buzzati, Carlo della Corte, Carlo Fruttero e Franco Lucentini), i volumi interamente dedicati al fumetto sono trentatré, mentre gli articoli e i saggi pubblicati su quotidiani e periodici sono ben seicentottantuno; per concludere i volumi e gli articoli sulla comunicazione di massa arrivano a sessantatré.

Una bella differenza rispetto alla striminzita e, per forza di cose, essenziale bibliografia usata da della Corte. Tra le pubblicazioni più genericamente dedicate alla cultura di massa non possono mancare quegli autori che hanno contribuito ad offrire nuove prospettive e nuovi paradigmi in cui inquadrare il sistema della comunicazione di massa, Roland Barthes, Ernesto de Martino, Umberto Eco, Marshall McLuhan, Edgar Morin, sono ormai tappe imprescindibili per qualunque discorso che si propone di affrontare queste tematiche. Tra i volumi dedicati ai fumetti manca il lavoro di Coulton Waugh, ma la sua impostazione continua a influenzare gli studi sul fumetto passando attraverso l'indispensabile *I Fumetti* di della Corte; non possono mancare poi *Apocalittici e Integrati* e *Il sortilegio a fumetti*, e il primo contributo ispanico di Luis Gasca, *Tebeo y cultura de masas* (1966).

A parte l'onnipresente Hogben, con il suo *Dalla pittura delle caverne ai fumetti*, è da notare la partecipazione di giornalisti culturali come Claudio Bertieri e Gaetano Strazzulla, ma anche l'essenziale contributo del mondo che ruota intorno a *Linus* e alle associazioni francesi. Infatti oltre al volume voluto dal SOCERLID *Bande dessinée et Figuration narrative* (1967) e ad alcuni articoli di Lacassin, il maggiore peso bibliografico è sostenuto dalla *Enciclopedia del fumetto* (1969) della Milano Libri - nata dagli articoli che comparsi su *Linus* - e dagli approfondimenti offerti da *Linus* e dalle altre riviste d'autore sue epigoni quali *Sgt. Kirk*, *Eureka*, *Off-Side*.

Con queste premesse è quasi ovvio che Becciu dia per scontato il valore culturale del fumetto; il bisogno di difendersi dalle probabili accuse degli 'apocalittici' però continua a spingere l'autore a proclamare l'importanza della cultura di massa e la necessità di trovare con questa un nuovo rapporto che non sia basato solo sul profitto:

Il problema si fa politico: infatti non è accusando «apoliticamente» la civiltà moderna ed il progresso di essere la causa dei mali più diabolici che si può giungere ad una soluzione, ma uscendo dalla logica del profitto e delle leggi di mercato, sottoponendo i luoghi di produzione della cultura ad un controllo dal basso, trovando un nuovo tipo di rapporto democratico, nella sostanza e non soltanto nella forma, fra la base popolare e gli «operatori» culturali.<sup>117</sup>

Becciu vuole quindi comprendere in che modo e con quali dinamiche i comics si sono innestati nella nostra cultura e nella nostra società con l'idea che il fumetto italiano dovrebbe svincolarsi dal conformismo internazionale per farsi voce della realtà nazionale. La speranza è che il fumetto abbia «la possibilità di fare da intermediario tra la lingua letteraria e il linguaggio parlato, per arricchire e ringiovanire la prima e per uniformare e razionalizzare gli influssi del secondo».<sup>118</sup>

L'impostazione storiografica è sempre quella americano-centrica, il primo personaggio dei fumetti rimane Yellow Kid<sup>119</sup> «per le sue caratteristiche di vivacità, attualità della scena, e soprattutto per il movimento e per il balloons».<sup>120</sup> Con della Corte riconosce alcune delle

---

<sup>117</sup> Leonardo Becciu, *Il fumetto in Italia*, Sansoni, Firenze, 1971, pp.15,16.

<sup>118</sup> Ivi, p.67.

<sup>119</sup> Becciu è molto attento ai dati storici e 'aggiusta' la datazione della prima comparsa di *Yellow Kid* sul *The World* al 1895.

<sup>120</sup> Ivi, p.22.

caratteristiche dei fumetti nei filatteri, in alcune pitture medievali e nella *Biblia Pauperum* anche se vede soltanto l'affresco di San Clemente a Roma come un antenato in linea diretta in quanto qui il messaggio è affidato solo all'immagine mentre la parte scritta svolge un ruolo subordinato. Questa infatti sarebbe la caratteristica principale dei comics e l'elemento di distinzione dall'illustrazione, ecco perché le storie del *Corriere dei Piccoli* sono solo «semplici illustrazioni di raccontini, spesso insulsi»<sup>121</sup> e non veri e propri fumetti. Ecco perché la storia del fumetto italiano per Becciu inizia con l'uscita di *Jumbo* nel 1932: la presenza del balloon diventa elemento discriminante per capire cosa è fumetto o cosa non lo è.

La visione ideologica del filatterio, saldata al pretestuoso essenzialismo di matrice semiotico-strutturalista, produce nel testo di Becciu una sclerotizzazione del significato del balloon [...] Questo stereotipo, fra i più solidi della cultura fumettistica, resterà a lungo sedimentato e assai virulento in ambito accademico, fino ai nostri giorni. Lo riprodurranno drammaticamente storici sia «specialisti» che «improvvisati» fino al recente lavoro di Franco Restaino [del] 2004 [...] *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*.<sup>122</sup>

Quindi mentre l'Europa ha partecipato alle dinamiche che hanno portato alla nascita del fumetto, con il contributo di artisti inglesi, francesi e tedeschi che alla fine dell'ottocento hanno prodotto gli antecedenti più immediati del medium, l'Italia è estranea a questo processo ed è solo con il successo di *Jumbo* che inizia la diffusione nazionale delle storie a fumetti.

Da qui in poi Becciu ripercorre con puntualità la storia delle riviste e del fumetto italiano, il primo punto di svolta è individuato nella pubblicazione de *L'Avventuroso* che rompe con la tradizionale formula delle precedenti pubblicazioni rivolte all'infanzia (ancora con un'impostazione di tipo pedagogica e la presenza di novelle, rubriche e giochi, e la compresenza di balloon e didascalie) per aspirare, con il suo formato e le sue storie, a un pubblico di giovani adulti. Tranne alcune eccezioni è rilevata l'assenza di una produzione nazionale e il predominio dei comics statunitensi di cui vengono presentati i personaggi

---

<sup>121</sup> Ivi, p.31.

<sup>122</sup> Fabio Gadducci e Matteo Stefanelli, "La storiografia del fumetto in Italia", in Sergio Brancato (a cura di), *Il Secolo del Fumetto. Lo spettacolo a strisce nella società italiana*, pp.119,120.

apparsi in Italia fino all'autarchia fascista. Becciu prosegue descrivendo bene il clima di avversione intellettuale nei confronti del fumetto, *un sottoprodotto con la stessa funzione e lo stesso livello culturale dei Luna Park*, e riconosce il fondamentale ruolo e contributo di Zavattini per la nascita di una scuola italiana:

Non tutti naturalmente erano fieri avversari dei fumetti: dall'altro lato della barricata c'era per esempio, *rara avis*, un Cesare Zavattini, personalità di primo piano nell'ambito della cultura italiana [...]. Nella seconda metà degli anni trenta egli lavorava per la Mondadori (o meglio per l'API – Anonima Periodici Italiani – così si chiamavano i periodici Mondadori) che aveva un programma fumettistico «grandioso». “Cesare Civita, l'amministratore, - ha detto Rino Albertarelli in una recente intervista rilasciata a «Linus» - era convinto che in Italia ci fossero disegnatori validi quanto quelli americani e forse migliori. Era l'uomo ideale per dar corpo e misura alle invenzioni editoriali di Zavattini... Naturalmente, dovemmo abbandonare l'idea di fumetto a sfondo sociale, perché da noi niente che non fosse laudatorio delle istituzioni e della mentalità politico-fascista poteva essere tentato [...]. I programmi, quindi, dovettero essere limitati al genere avventuroso...” Zavattini stesso ideò quattro episodi di «Saturno contro la Terra», «Zorro della Metropoli», «La compagnia dei sette», «La primula rossa del Risorgimento», «La grande avventura di Marco Za», «Un uomo contro il mondo»; Federico Pedrocchi sceneggiò con accuratezza, quasi con pignoleria e con notevole abilità il «Faust» di Goethe, affidato per i disegni prima a Gustavino e poi ad Albertarelli. Soltanto nel 1937-38 si poté cominciare a parlare di una scuola italiana del fumetto e fu proprio su giornali come il «Vittorioso» (nato appunto nel 1937[...]) e sulle pubblicazioni della Mondadori che tale scuola si fece le ossa e si formò. Come si è visto, fin dal 1932-33 si erano pubblicate storie di autori italiani, però soltanto come «tappabuchi» [...].<sup>123</sup>

Risulta completamente omissis il fondamentale contributo del *Corriere dei Piccoli* nella rivoluzione percettiva che poi ha permesso l'avvento e la diffusione di fumetti che nonostante lo scarto tecnico-immaginativo (ovvero quell'importante passaggio da figurinai a cartoonist analizzato da Faeti 1972) devono molto all'eredità di quella prima e fondativa esperienza:

Difatti, con l'irruzione dei modelli statunitensi, che raggiungerà negli anni trenta il suo vertice di consensi nel pubblico, e con la resa del rapporto testo-figura in tali *comics* - fondati su un immaginario «infantile» ma non certo «innocente» - i figurinai

---

<sup>123</sup> Leonardo Becciu, *Il fumetto in Italia*, pp.102,103.

italiani acquisiscono inedite possibilità di regolare e strutturare, contemporaneamente figurazione e narrazione, l'immagine e il testo.<sup>124</sup>

Difatti esiste una continuità, tra queste esperienze, incarnata in figure che potremmo definire di raccordo come Guido Moroni Celsi (che dopo il *Corriere dei Piccoli* partecipa all'importante capitolo delle riduzioni a fumetti dei romanzi di Salgari), Rino Albertarelli (che da *Il Balilla* e il *Cartoncino dei Piccoli* arriva a definire l'immaginario western italiano con *Kit Carson*) e ancora Walter Molino, Giovanni Scolari, Carlo Cossio, Gustavino, solo per fare alcuni nomi. Becciu, quindi a causa della sua impostazione storico-semiotica che lo porta ad escludere tutta una serie di esperienze, non riesce quindi a cogliere quell'importante nesso tra le due fasi del fumetto italiano:

[...] Il senso di un'eredità grafica che va certamente perdendosi sfuma però lentamente, in una zona di confine, dove è possibile reperire ancora tanti illustratori, in fondo legati ai contenuti più tipici e ai modi espressivi dei vecchi figurinai. Il balloon, che pure ha già trionfato nelle riviste italiane per l'infanzia, non ha ancora spento l'eco complessiva di un'intera epoca.<sup>125</sup>

Il libro continua dunque descrivendo testate, autori e fumetti che hanno concorso alla nascita della cosiddetta scuola italiana favorita dal clima autarchico e dalla chiusura ai characters statunitensi, una scuola che «raggiunse i suoi risultati migliori sulle pagine di "Topolino" e del "Vittorioso", ma si frantumò e si disperse con l'avvento della guerra».<sup>126</sup> Becciu però a differenza di Carlo della Corte riconosce l'importante posizione assunta, nel panorama fumettistico nazionale, dalla rivista *L'Asso di Picche* (1945-1949), premessa indispensabile per la formazione di quel fumetto autoriale che esploderà e maturerà negli anni Sessanta e che vede raggrupparsi intorno a questo progetto Hugo Pratt, Alberto Ongaro, Mauro Faustini, Dino Battaglia, Rinaldo D'Ami, Carcupino e Ivo Pavone. Non è trascurato nemmeno il forte peso della macchina produttiva Disney portata avanti con professionalità da un'equipe tutta italiana (Bioletto, Carpi, De Vita, Martina, Scarpa, etc.) capace di una produzione internazionale e di qualità.

---

<sup>124</sup> Gino Frezza, *La scrittura malinconica. Sceneggiatura e serialità nel fumetto italiano*, La Nuova Italia, Scandicci, 1987, p.21.

<sup>125</sup> Antonio Faeti, *Guardare le figure. Gli illustratori italiani dei libri per l'infanzia*, Einaudi, Torino, 2011, p.356.

<sup>126</sup> Leonardo Becciu, *Il fumetto in Italia*, p.116.

Un intero capitolo è dedicato al rapporto tra fumetto e intellettuali, l'analisi del difficile percorso di 'redenzione' culturale del medium permette a Becciu di radiografare l'evoluzione del panorama fumettistico nazionale e del pensiero critico che si sviluppa intorno a quest'ultimo. Si analizzano il contributo di Elio Vittorini, le proposte di censura e le condanne politiche bipartisan, la costituzione della UISPER (Unione italiana stampa periodica educativa per ragazzi, che aveva lo scopo di opporsi ai cattivi fumetti in nome di una educazione morale e cristiana dei giovani), quindi la politica editoriale del *Vittorioso* e quella del *Pioniere*, passando per il successo di *Tex*, le ristampe dei fratelli Spada e il *Giorno dei Ragazzi*, fino alla comparsa del fumetto nero di cui non riesce a cogliere la portata rivoluzionaria.

Certamente la lunga serie di fumetti per adulti [...] lascia perplessi, perché nella maggior parte dei casi si tratta di prodotti deteriori, realizzati fra l'altro da persone con scarse conoscenze professionali e basati, senza un briciolo di fantasia e di intelligenza, su un erotismo ed un sadismo di bassa lega [...]. Ad un livello leggermente più decente si mantengono «Kriminal», «Satanik», di Magnus & Bunker, e «Zakimort».<sup>127</sup>

Già definire solo 'decente' l'opera di Magnus e Bunker significa sottostimare il grande apporto di questo autore (che non a caso è uno dei modelli ispiratori della generazione Cannibale), il suo percorso, le sue serie, *Kriminal*, *Satanik*, *Alan Ford* e il *Gruppo T.N.T.* integrano, in un meraviglioso e accuratissimo segno grafico, immaginari hollywoodiani e diversi generi narrativi in grado di chiamare in causa una corporeità e una sessualità trasgressiva e adulta.

Forse la poca distanza storica, moralismo e snobismo intellettuale (verso produzioni dalle tematiche così 'basse') sono alla base della scarsa considerazione per un genere di fumetto che a torto o a ragione «costituisce un salto qualitativo nella produzione degli anni sessanta. Esso si fa eclatante fenomeno di costume, rompe precostituiti valori ideologici di trasmissione dell'educazione, pone esplicite e inquietanti domande sui meccanismi di riconoscimento nella lettura, mette apertamente in scena la propria origine».<sup>128</sup>

---

<sup>127</sup> Ivi, p.158.

<sup>128</sup> Gino Frezza, *La scrittura malinconica. Sceneggiatura e serialità nel fumetto italiano*, p.52.

I fumetti neri però non sono l'unica novità degli anni Sessanta, Becciu non può non sottolineare l'importanza del volume di Carlo della Corte, *I Fumetti*, che nel 1961 compie il primo passo per portare il fumetto fuori dal ghetto culturale in cui era stato rilegato; i contributi di Eco (1964) e Giammanco (1965) permettono poi un primo approdo nell'ambiente universitario. Si passa poi ad una breve rassegna delle riviste d'autore che dalla nascita di *Linus* hanno cominciato ad affollare le edicole italiane, il panorama fumettistico è cambiato notevolmente e non si può non notare che:

I tempi sono mutati, le strips hanno trovato ormai il loro angolo riservato su molti quotidiani e molte riviste e le condanne apocalittiche e gli ostracismi, pur se non del tutto scomparsi, sono diminuiti di quantità e di intensità. In conclusione, tempi migliori si annunciano in Italia per il fumetto, nuove possibilità di utilizzazione, più intelligenti e meno condizionate dalla speculazione e dal profitto, si aprono per quello che ci si avvia a riconoscere finalmente come un mezzo espressivo, nuovo, tipico dell'attuale civiltà dell'immagine.<sup>129</sup>

Ed effettivamente il fumetto italiano comincia ad esplorare nuove strade con una consapevolezza e una libertà del tutto inedita, grazie soprattutto allo spazio concesso dalle riviste d'autore in un processo di sperimentazione e ricerca che arriva fino agli anni Ottanta, la spinta sull'acceleratore però è così forte da portare fuori pista il sistema editoriale, la pressione poi di un rinnovato sistema mediale con lo strapotere della televisione e la nascita di nuove generazioni cresciute alla sua ombra, portano a una crisi e a una ridefinizione del settore che si stabilizzerà su altri formati e su un rapporto più mirato con i lettori. Ma di queste trasformazioni parleremo a tempo debito, ci basti notare ora come dai primi approcci del *Politecnico* al 1971 sia radicalmente cambiata la percezione del fumetto e le metodologie di analisi. Si è aperto grazie al contributo di questi primi pionieri un vasto campo di studio a cui ci si può avvicinare dalle prospettive più diverse. Il corpo del paziente è entrato in sala operatoria, i chirurghi possono iniziare ad operare con i bisturi della semiotica.

---

<sup>129</sup> Leonardo Becciu, *Il fumetto in Italia*, p.176.

## 4 Avvio del modello strutturalista

Le riflessioni sviluppate da Roland Barthes in Francia e il successo delle tesi portate avanti da Umberto Eco in *Apocalittici e Integrati* costituiscono le premesse per l'affermazione di un impianto strutturalista che per lungo tempo influenzerà fortemente il campo di studi formatosi intorno al fumetto. Il modello strutturalista - che si consolida in tutta Europa in opposizione ad altre impostazioni di tipo idealistiche fino a quel momento dominanti - risponde a un'esigenza nuova di oggettività, alla pressante necessità dei saperi umanistici di trasformarsi in *scienze* umanistiche capaci di individuare e formalizzare regole e strutture della lingua, delle narrazioni, della società, eccetera.

Gli studi sul fumetto, in piena sintonia con queste tendenze, provano quindi a dotarsi di metodologie più rigorose e ammantate di scientificità anche per portare il processo di legittimazione ad uno stadio successivo, in cui la difesa del medium, a differenza del recupero 'nostalgico' di cui abbiamo parlato nei precedenti capitoli, passa attraverso criteri astoricizzanti, di tipo sincronico e generalizzante, e attraverso un formalismo che intende portare alla luce costanti testuali, regole di formazione e strategie retoriche.

Nello stesso anno, il 1972, sono pubblicati due libri - *La bande dessinée* e *El lenguaje de los comics* - che risulteranno fondamentali per lo studio degli aspetti linguistici del fumetto da un punto di vista semiologico; se gli anni Sessanta avevano visto un lento cambio di atteggiamento della cultura ufficiale, ora l'attenzione comincia a spostarsi su tutta una serie di questioni irrisolte a cui si prova a rispondere ricorrendo a una semiotica dell'immagine nel tentativo di comprendere quali sono le specificità di un linguaggio che finalmente comincia a svelarsi in tutta la sua affascinante complessità.

Pierre Fresnault-Deruelle con *La bande dessinée* (1972) si dedica all'analisi tecnica di questo linguaggio e delle sue componenti integrando analisi semiotica a un'altra più strettamente narratologica. Lo studioso francese infatti non intende limitarsi a capire *come* funziona il fumetto, così recuperando la lezione dei formalisti russi e in particolare il lavoro di Vladimir Jakovlevič Propp (*Morfologia della fiaba* 1928) prova a esaminare *cosa* racconta il fumetto riducendo la narrazione a uno scheletro che permetta di cogliere strutture comuni e variabili. Le prospettive di Propp, riprese e rielaborate dal lituano Algirdas Julien

Greimas in *Sémantique structurale. Recherche de méthode* (1966), e da Tzvetan Todorov in *Les catégories du récit littéraire* (1966), contribuirono in quegli anni a dare forte impulso e ad ampliare il campo di applicazione delle teorie semiotiche all'analisi del racconto; ma procediamo con ordine.

L'impostazione teorica di Fresnault-Deruelle è chiara già fin dalle prime pagine del libro e dalla sua definizione di fumetto che rifugge ogni tentativo di inquadramento storico e di ricerca di antenati più o meno nobili concentrandosi solo sugli aspetti tecnici. Senza nessun intento denigratorio i comics sono definiti paraletteratura:

Studiando la «comic-strip» principalmente dal punto di vista della tecnica, pensiamo che si possa parlare di «para-letteratura», e ciò per due ragioni:

- per un verso, sul piano commerciale, il fumetto si pone accanto (vedi il prefisso «para») alla produzione «classica» (e non al margine, né in parallelo);
- per l'altro, il termine «para-letteratura» ci sembra privo di qualsiasi giudizio di valore (contrariamente a «infra-letteratura», ecc.), il che implica che fumetto e letteratura possono possedere ognuno capolavori e opere minori...<sup>130</sup>

Al di là della debolezza di una definizione basata su aspetti tecnico-commerciali in continua evoluzione e della subordinazione al mondo letterario, questa sommaria descrizione sganciandosi da ogni esame storico/sociale, e dall'individuazione di eventuali debiti con altri media, intende mettere il fumetto sullo stesso piano della letteratura preparando il terreno all'ambiente 'asettico' in cui il nostro medium verrà sezionato.

A differenza dei lavori visti finora, che si occupavano per larga parte di comics statunitensi, quest'opera si concentra unicamente su fumetti in lingua francese senza però rivendicarne una specificità e senza cadere in preoccupazioni estetiche, le uniche questioni poste sono di ordine strutturale in quanto si vuole fornire uno schema valido per ogni tipo di prodotto.

Intendiamo dire che gli schemi elaborati nel corso della ricerca potrebbero senza dubbio adattarsi a questo o quel fumetto americano, italiano o inglese, e persino, osservate le debite proporzioni, per certi paragrafi, a generi vicini come il romanzo giallo, il teleromanzo o il western.<sup>131</sup>

---

<sup>130</sup> Pierre Fresnault-Dereulle, *La bande dessinée*, Hachette, Paris, 1972, trad .it di Mario Giacomarra, *Il linguaggio dei fumetti*, Sellerio, Palermo, 1977, p.29.

<sup>131</sup> Ivi, p.30.

Questa dichiarazione d'intenti - in cui tra l'altro il fumetto viene confusamente identificato come genere - va subito a cozzare con la ristrettezza del corpus di opere selezionate dall'autore che si concentra unicamente sulla scuola di Bruxelles e in particolare su tre artisti, Hergé, Jacques Martin ed Edgar-Pierre Jacobs, i creatori di *Tintin*, *Alix e Lefranc*, e *Blake e Mortimer*.

Come avremo modo di vedere questa scelta, sicuramente funzionale alle formulazioni teoriche dell'autore, non tiene conto dell'estrema varietà delle possibilità del fumetto e quindi rende poco adattabile questo lavoro e le sue implicazioni teoriche a fumetti costruiti con logiche e scopi del tutto diversi da quelli della scuola belga. È una scelta in gran parte dovuta al gusto personale di Fresnault-Deruelle che dichiara:

Nostro desiderio era quello di cercare un campo di analisi piacevole di cui potessimo tentare un'indagine di tipo semiotico i cui fondamenti delineati da Roland Barthes ci sembravano di una straordinaria fecondità. [...] I fumetti di Hergé, di J. Martin e di Ed.-P. Jacobs soddisfacevano i nostri desideri: universalmente diffusi, quei fumetti sono ciò che J. Verne e A. Dumas furono per i nostri antenati, col vantaggio supplementare di essere sempre «seguiti» dagli adulti che li lessero quand'erano adolescenti. La nostra infanzia è stata impregnata di Tintin, Alix e degli eroi di Jacobs, che perpetuano tale stato di grazia nel corso della lettura: essi meritavano un po' più della nostra attenzione.<sup>132</sup>

L'analisi portata avanti in questo libro è suddivisa in tre fasi, la prima parte si propone di esaminare il fumetto nelle sue componenti interne e nel sistema di dipendenze delle varie parti, la seconda parte si concentra invece sull'economia e la struttura del racconto, mentre la terza parte è dedicata all'universo dei personaggi del fumetto.

Il primo elemento individuato è la vignetta, vista come il mattone fondamentale per la costruzione del fumetto in quanto: «Orienta, sceglie, mette in evidenza: la vignetta appare come una selezione del continuum, [...] è infatti una costruzione e il fumetto, che è un concatenarsi di vignette, di fatto si presenta come un montaggio complesso [...]».<sup>133</sup>

Già emerge in queste pagine l'importante ruolo organizzativo della pagina e viene introdotto il concetto di *tabularità* che poi Fresnault-Deruelle approfondirà in altri lavori;

---

<sup>132</sup> Ivi, p.32.

<sup>133</sup> Ivi, p.39.

è un'acquisizione decisiva per lo studio del fumetto che amplierà e integrerà la classica visione di arte sequenziale.

A differenza del cinema che ha disposizione un solo quadro, lo schermo, il fumetto è in grado di far variare il suo. Il disegnatore lo sceglie in funzione del suo soggetto, al fine di cambiare la composizione (tabulare) della pagina. La dimensione delle vignette corrisponde al tema trattato, grandi le vignette decorative, piccolissimi i primi piani. La piccola dimensione dei disegni rinvia pure alla scomposizione di un movimento rapido.<sup>134</sup>

Ovviamente è una 'regola' che si adatta bene al classico fumetto d'avventura, a una narrazione semplice, e che può essere facilmente sconfessata dalla scomposizione spaziale/temporale di Crepax o dalla *Saga de Xam* del francese Nicholas Devil, insomma da quei fumetti in cui la dialettica fra il guardare e il leggere è molto più complessa e sbilanciata sulla fascinazione dell'immagine.

Per l'autore infatti un buon fumetto non può permettersi un eccesso di momenti dedicati al puro estetismo, momenti che andrebbero a inficiare la comprensione e lo svolgimento della lettura: «Come si vede, l'ambiguità ha poca presa nel disegno, e i momenti che fanno immagine (puro estetismo), a detrimento della comunicazione del messaggio, sono rari nei "comics" di qualità, quali sono quelli della scuola di Bruxelles».<sup>135</sup> Questo discorso vale un po' per tutte le costanti individuate, dagli anni Sessanta in poi il fumetto, specialmente quello d'avanguardia, ha spesso giocato con ogni tipo di convenzione, la varietà di prodotti poi non permette l'individuazione certa di regole fisse. La relazione testo/disegno per Fresnault-Deruelle è tutta impostata sulla comprensibilità e l'accessibilità, il lettore insomma non deve trovare ostacoli (che siano in un disegno eccessivamente complesso o in un testo poco chiaro) che rallentino lo spettacolo e l'interpretazione:

Il genio del fumetto «parlante» non sta nell'indovinello. Tutto mira alla chiarezza. Vi contribuisce perfino la forma delle lettere. Allora, viene da porsi la domanda: qual è il costo dell'informazione? Dato che tutto è facilitato dagli stretti legami del testo col disegno, la lettura del fumetto gode di una reputazione di «povertà» intellettuale. E questo è un errore grossolano. [...] Non è perché è «pigra» che l'informazione è povera. La carica contenuta del disegno è direttamente accessibile

---

<sup>134</sup> Ivi, p.42.

<sup>135</sup> Ivi, p.47.

perché analogica [...]. Abbiamo detto che il testo viene in aiuto al disegno e che quest'ultimo non è per nulla un semplice «supplemento» inteso ad illustrare la parola.<sup>136</sup>

Ed effettivamente in fumetti come *Tintin* ogni dettaglio, sia grafico che testuale, che non sia funzionale al racconto è eliminato a favore di un'essenzialità narrativa davvero magistrale e adeguata al pubblico di riferimento e al genere di fumetto, ma basta pensare ad *Alack Sinner* di Muñoz e Sampayo, per vedere come la ricchezza grafica e il labirinto testuale mettano in gioco una complessità di relazioni fra testo e immagine che volutamente rallentano e confondono lo sguardo del lettore, il tutto in maniera perfettamente funzionale e consona alla trama, alla storia che si vuole raccontare e al pubblico (adulto) di riferimento. Emerge tra l'altro un certo scetticismo nelle possibilità narrative del disegno che senza l'ausilio della parola avrebbe possibilità limitate in quanto:

1. l'ecedente pleonastico riduce l'ambiguità, il che conferma pienamente l'asserzione secondo la quale il fumetto è un messaggio insieme ricco e facile;
2. fatto molto importante: la parola permette di sezionare il continuum del disegno, operazione che risulta impossibile a partire dal disegno stesso [...].<sup>137</sup>

Questo ragionamento porta l'autore a cercare di capire come possa instaurarsi quella continuità ideale che permette la lettura attraverso la discontinuità del succedersi delle vignette. Come si può intuire da quanto detto precedentemente è nuovamente la parola a fare la parte da leone in questo processo, attraverso gli spazi diegetici (didascalie) - capaci di sottolineare la distanza tra due vignette e di realizzare nel contempo una continuità al di là di questo intervallo - e attraverso il balloon il cui piano «“fluttua” in qualche modo al di sopra di quello delle immagini e opera in vista della continuità ideale».<sup>138</sup>

Il sistema dei balloon in particolare percorrendo l'intero fumetto contribuisce già a livello percettivo a operare in vista di questa continuità la quale però non deriva solo da valori aspettuali, un ruolo importantissimo è giocato dalla *Fabula*.

Ecco allora che nell'analisi del sistema di organizzazione e di relazione tra le vignette, diventa importante capire in che modo si struttura la finzione nel fumetto:

---

<sup>136</sup> Ivi, p.64.

<sup>137</sup> Ivi, p.67.

<sup>138</sup> Ivi, p.77.

Per condurre felicemente in porto la nostra analisi, faremo ricorso al materiale concettuale elaborato dal formalista russo Vladimir Ja. Propp che indagava sulle fiabe popolari del suo paese, materiale ripreso e riorganizzato da Claude Bremond. Il fumetto, come ogni messaggio narrativo, risulta di un concatenarsi di funzioni legate le une alle altre: scomparsa-ricerca, ricerca-prove, rapimento-salvataggio, ecc. I personaggi che svolgono tali funzioni possono variare, ma le funzioni motorie del racconto, restano invariabili. Esiste dunque un'ossatura del racconto, rigida, registrabile.<sup>139</sup>

Fresnault-Deruelle passa quindi a individuare e classificare in lunghe tabelle tutte le funzioni dei fumetti da lui analizzati, associandole ai gruppi di vignette pertinenti e alle pagine, ovviamente un certo numero di vignette 'descrittive' non rientrano nello schema e sono individuate come vignette non pertinenti. Questo lungo lavoro narratologico, volto alla identificazione dello scheletro narrativo alla base del fumetto, porta l'autore ad affermare che nonostante le differenze, fondamentalmente, gli schemi narrativi sono sempre comparabili, omologhi:

Il canovaccio di per sé non varia molto. L'impressione di novità proviene dall'intreccio o, altrimenti detto, dalla disposizione diegetica. Da un album all'altro ritroviamo, oltre alla stessa tecnica (distribuzione dei colori, ecc.), le stesse grandi figure e queste in situazioni simili. Insomma, lo stile degli autori di fumetti, come quello di Balzac o di Dumas, è tutto il contrario dell'arte del «disorientamento». Si sa tutto quello che si troverà. Il modello è regolato una volta per tutte.<sup>140</sup>

Ancora una volta è del tutto evidente come questa analisi circoscritta a un corpus di fumetti ristretto ai tre maggiori autori della scuola di Bruxelles sia poco flessibile e non adatta all'esame di una lunga lista di opere che si distaccano nettamente dallo stile e dalle intenzioni di questi autori, risulta però interessante vedere in che modo Fresnault-Deruelle indaga il rapporto tra opera e lettore.

Per immergersi nell'universo narrativo del fumetto è indispensabile un patto di connivenza che ci faccia sorvolare e scordare della natura fisica e chiusa dell'oggetto fumetto, di tutti quegli elementi che Fresnault-Deruelle chiama sovrastrutture, «quell'apparato formale costituito dal titolo, dalle pagine di custodia e dai loro eventuali

---

<sup>139</sup> Ivi, p.95.

<sup>140</sup> Ibidem

disegni, dalle istanze su cui si apre il racconto e dalle modalità della sua conclusione [...]».<sup>141</sup>

Le varie forme di accoglienza che permettono allora questa congiunzione tra lettore e opera richiedono un grande sforzo partecipativo, e riprendendo l'idea di McLuhan (1964) secondo il quale il fumetto è un medium freddo, il semiologo francese afferma che «il fumetto si avvicina dunque, per certi aspetti, al messaggio televisivo. Il disegnatore pone, in effetti, il suo lettore in una situazione simile a quella del telespettatore che assiste ad una trasmissione “in diretta”. L'album richiede uno sforzo psicologico di partecipazione».<sup>142</sup>

L'esame delle sovrastrutture anticipa per certi versi la molto più approfondita riflessione sugli elementi paratestuali condotta da Gérard Genette (*Senils* 1987) ed è il primo esempio di questo tipo di analisi nel campo di studi sul fumetto (un'analisi da cui tra l'altro emerge poeticamente tutto l'amore dell'autore per questo medium):

A parte la sua chiusura strutturale, l'opera si iscrive in un limite spaziale che fa parte dell'opera come la cornice fa parte del quadro. Un cerimoniale, una valorizzazione del prodotto elaborato, regola, proprio come un protocollo, l'uso che si deve fare di un libro proposto: una contemplazione, una distrazione. La copertina, le pagine di custodia (o di protezione) con un disegno insieme sintetico e metonimico, i caratteri del titolo più o meno stilizzati, sono lo scrigno di quel libro, cioè un fascio di strutture convergenti volte il centro ideale dell'opera, puro gioiello ripulito dalle scorie del mondo. Così pure, all'ultima pagina dell'album, la parola «fine», talvolta in due unità disposte simmetricamente da una parte e dall'altra dell'ultimo disegno come alari di un camino, si erge ieraticamente come il confine ultimo di un dominio a parte.<sup>143</sup>

Nonostante i suoi limiti quest'opera si offre agli studiosi del fumetto ricca di feconde intuizioni capaci di influenzare gran parte degli studi successivi; come si è visto non trapela nessuna preoccupazione storica o sociale, il medium è identificato solo a partire dalle sue caratteristiche tecniche e analizzato nelle sue componenti strutturali.

Una acquisizione di grande importanza è quella del concetto di tabularità che Fresnault-Deruelle approfondirà in un importante articolo dal titolo *Du linéaire au tabulaire* apparso

---

<sup>141</sup> Ivi, p.126.

<sup>142</sup> Ivi, p.128.

<sup>143</sup> Ivi, p.132.

nel 1976 sul numero 24 della rivista “Communications”; un numero interamente dedicato al fumetto e intitolato *La bande dessinée et son discours*.

Sin dall’inizio dell’articolo lo studioso francese sembra voler recuperare la natura eterogenea del fumetto che nel precedente saggio era stata schiacciata sull’analisi di un corpus ristretto; emerge qui la grande diversificazione dei prodotti che rientrano sotto il termine di fumetto e in particolare la complementarità e l’antagonismo di due strutture fondamentali, la tavola e la striscia.

En d'autres termes, bien que comic-strips et planches soient souvent conçus et produits dans une optique métonymique (la partie /le tout), il apparaît qu'on est en présence de deux pratiques spécifiques (neutralisant souvent, de fait, leurs traits pertinents dans une zone commune indifférenciée : la B.D. en général) qui sont à la fois complémentaires et antagonistes, aussi dialectiquement liées que peuvent l'être le continu et le discontinu. Le strip relève du temporel (le linéaire), la planche, en principe, du spatial (le tabulaire).<sup>144</sup>

Se la striscia dunque si basa sulla linearità del principio temporale, la tavola si caratterizza per la sua organizzazione spaziale e tabulare; anche se quest’ultima può essere solo un raggruppamento di strisce che obbediscono ad una logica lineare, Fresnault-Deruelle sottolinea, attraverso il recupero di autori come McCay e l’analisi di autori contemporanei come Crepax, come possa esistere una forte caratterizzazione spaziale della pagina capace di perseguire fini narrativi senza necessariamente ricorrere alla linearità frammentata delle strips.

Sans nécessairement renier la fragmentation fonctionnelle conquise de haute lutte -raconter des histoires à travers une discontinuité et non plus illustrer par une juxtaposition - les artistes graphistes retrouvèrent des procédés figuratifs fort anciens qu'ils vivifièrent de leurs nouvelles techniques. La composition des pages devint la recherche d'une intégration du jeu des variables visuelles de l'image (forme, surface, valeur, couleur) au plan d'ensemble représenté par la surface imprimable.<sup>145</sup>

Sin dalle origini infatti il fumetto è dominato da due tendenze antagoniste, da un lato l’orientamento a narrare attraverso una frammentazione spazio-temporale e dall’altro la

---

<sup>144</sup> Pierre Fresnault-Dereulle, “Du linéaire au tabulaire”, in *Communications* n.24, pp. 7-23, 1976, cit. p.7.

<sup>145</sup> Ivi, p.17.

vocazione della tavola a trasformarsi nel luogo della messa in scena in cui le immagini oltre a possedere valore diegetico sono parte integrante di una struttura stilistica. Fresnault-Deruelle ritorna però a questo punto a dichiarare come, secondo la sua idea di fumetto, la diegesi non debba mai essere messa in discussione da derive estetiche che possono trasformarsi in puri esercizi di stile (a mio parere questa è una nemmeno troppo velata critica alle sperimentazioni che dal 1974 il gruppo de “Les Humanoïdes Associés” sta portando avanti nella rivendicazione del potere delle immagini sul dispositivo di controllo della sceneggiatura).

Comunque è proprio nella tensione tra queste due tendenze che molti fumettisti tendono a costruire il loro spazio grafico, e tra gli autori che stanno partecipando a questo rivoluzionario momento del fumetto Fresnault-Deruelle cita Guido Crepax - da cui è affascinato per il montaggio capace di restituire una percezione multi-facciale, quasi un cubismo dispiegato – Nicholas Devil autore della psichedelica e ricercata *Saga de Xam*, e lo spagnolo Esteban Maroto che già dal suo *Cinco por infinito* gioca fruttuosamente all'interno della dialettica descritta dallo studioso francese.

In questo breve ma importante articolo, Fresnault-Deruelle sottolinea come il fumetto non sia identificabile unicamente nelle sue caratteristiche sequenziali e come questo possa mettere in campo un aspetto unico e davvero peculiare come quello della simultaneità:

Tout cela, répétons-le, joint au souci d'une composition d'ensemble ou le simultanéisme et la subversion des rapports syntagmatiques traditionnels forcent le regard à redistribuer les éléments de sa propre lecture. Crépax ou la mosaïque préférée à la frise. Druillet /Maroto. Avec ces auteurs, le quadrillage de la planche n'est plus un acquis; de nombreux «trous» aèrent une composition dont les éléments constitutifs obéissent plus au principe de la distribution narrative classique. Au contraire, les dessins entrent en concurrence, brouillant comme à plaisir l'ordre du discours crispé jusqu'ici dans un protocole de dévoilement homéopathique. De plus en plus mal à l'aise dans la structure de contention linéaire imposée par le découpage traditionnel, les artistes transgressent le principe de segmentabilité du signifiant en désencadrant ou en superposant partiellement les motifs de leurs planches.<sup>146</sup>

---

<sup>146</sup> Ivi, p.23.

Anche se dello stesso anno, *El lenguaje de los comics* di Román Gubern - tradotto in Italia nel 1975 come *Il linguaggio dei comics* - poggia su tutt'altra impalcatura teorica. Certo, nelle ultime pagine, si abbozza una teoria semiologica del fumetto, ma questa è inserita in un contesto molto più ampio da quello delineato da Fresnault-Deruelle.

Il fumetto è esaminato a partire dalla sua natura di prodotto dell'industria culturale e dalle intersezioni che ha e ha avuto con gli altri prodotti di questa industria, e solo alla fine di questo percorso storico/sociale/mediale Gubern arriva a scomporre e analizzare il fumetto come una forma di linguaggio.

Si rifiuta sin dalle prime pagine l'impostazione storica derivante dagli studi di Hogben che inserisce il fumetto nella lunga scala evolutiva dei linguaggi visuali: uno dei caratteri peculiari dei comics, per lo studioso spagnolo, risiede proprio nella loro natura di medium di massa, anche se è innegabile il contributo di procedimenti *figurativo-letterari* anteriori e dei giornali umoristici e illustrati della fine dell'Ottocento. Il fumetto è quindi figlio di quella serie di processi, tecnici e sociali, che portarono alla spietata concorrenza tra i due magnate della carta stampata Pulitzer e Hearst. La nascita di *Yellow Kid*, la lotta tra i due colossi della comunicazione giornalistica e la fioritura dei primi fumetti, sono ben descritti dall'autore che è molto attento a sottolineare come i condizionamenti industriali possano influenzare e modificare la struttura stessa del medium.

Gubern, come Fresnault-Deruelle, recupera il valore della struttura plastica della tavola rivendicando la sua diversità dalla striscia, ma compie quest'operazione a partire appunto dalla storia e dalla natura industriale del medium, e quindi dai condizionamenti che nascono dallo spazio fisico a disposizione degli autori. Viene dunque evidenziato come nei primi supplementi domenicali, che fiorirono sulla scia delle operazioni condotte da Pulitzer e Hearst, i fumetti venissero pubblicati a piena pagina, nella forma di tavole:

Formalmente, una tavola di fumetti può essere definita un insieme di vignette a piena pagina: questa definizione puramente descrittiva non è però soddisfacente né dal punto di vista estetico, né da quello narrativo, in quanto la tavola, se da una parte permette, dall'altra impone al suo creatore (e al lettore) una determinata struttura plastica che fa del suo insieme, in sé stesso, un oggetto estetico peculiare assolutamente diverso dalla daily strip o striscia giornaliera. Per questo motivo ci sembra più rigoroso definire la tavola di fumetti una «struttura di montaggio peculiare di certi fumetti, caratterizzata dal fatto di essere concepita e realizzata per

essere riprodotta sull'intera superficie di una pagina, in modo da ottenere un'unità grafica con coerenza plastica e globale». Questa definizione, non comportando il tradizionale riferimento alle vignette, ci offre il vantaggio di comprendere anche quei casi in cui pagina e vignetta coincidono («Saga de Xam», «Aníbal 5», eccetera). E l'esclusione di un altro termine topico - il termine «narrativo» - permette di includere certe tavole, come alcune di Guido Crepax, che sono di carattere «descrittivo» (cioè di analisi spaziale) e niente affatto narrative.<sup>147</sup>

È da notare come la dimensione tabulare del fumetto venga recuperata, sia qui che in Fresnault Deruelle, a partire dalle prime esperienze fondative del fumetto per approdare all'emergente fumetto d'autore.

Sono proprio i fumetti di Crepax, Gianni De Luca, Will Eisner, Dino Battaglia, Nicholas Devil, Sergio Toppi e di tutti quegli artisti che stanno in questi anni esplorando nuove strade, che spingono il fumetto oltre la pura sequenzialità delle vignette portando anche gli studiosi del fumetto a riflettere sull'organizzazione semiotica dei comics e a ripensare alle Sunday pages delle origini e quella dialettica tra tavola e striscia che diede risultati magistrali nelle esperienze di McCay, Feininger e altri.

Gubern continua con perizia a seguire l'evoluzione dei formati e descrive l'avvento della daily strip e la nascita del comic-book stando sempre attento a precisare la natura tecnologica del medium; infatti nonostante la loro semplicità bisogna ricordare che «carta e inchiostro [...] sono alla base di un complesso processo tecnico e industriale»<sup>148</sup>.

Allo studioso spagnolo non basta descrivere semplicemente la storia dei formati e dei prodotti del fumetto, vuole analizzare la logica industriale che è alla base di tutto il processo, gli effetti della divisione del lavoro e del sistema mediale tutto; da questo punto di vista un'intuizione molto importante riguarda la figura dello sceneggiatore:

È evidente che fattori industriali tipici, quale la divisione del lavoro e l'aumento della produttività, hanno spinto i Sindacati ad assumere sceneggiatori fissi, che in genere godono di cattiva fama fra i critici di fumetti. [...] Ritengo inoltre che alla comparsa dello sceneggiatore di fumetti non sia estranea la nuova estetica del cinema sonoro, che dal 1927 cominciò ad imporre alla sensibilità del pubblico strutture più letterarie, romanzesche e dialogate di quelle del cinema muto.<sup>149</sup>

---

<sup>147</sup> Román Gubern, *Il linguaggio dei comics*, pp.29,30.

<sup>148</sup> Ivi, p.43.

<sup>149</sup> Ivi, pp.49,50.

Gubern prova quindi ad analizzare ogni passaggio e ogni figura coinvolta nel laborioso percorso che porta alla pubblicazione di un fumetto, fino a descrivere anche il processo di stampa e le sue evoluzioni tecniche. Una volta esaminata la ‘fabbricazione’ del prodotto non si può trascurare la sua commercializzazione, una fase in cui i Syndicates svolgono un ruolo fondamentale.

Le agenzie di distribuzione sono una tappa importantissima nella storia del medium e Gubern giustamente sottolinea come il fumetto stesso sia rivoluzionato dal loro avvento che porta a una ottimizzazione della produzione e alla fine di una fase *in un certo senso artigianale*, alla diffusione internazionale dei comics statunitensi e a una più spinta standardizzazione dei prodotti.

L’attenzione per la naturale integrazione dei media nell’industria culturale porta a un bel capitolo dedicato alle interconnessioni culturali: «i fumetti appaiono collegati in qualche modo col teatro, il romanzo, la pittura, l’illustrazione pubblicitaria, la fotografia, il cinema, la televisione, e le caratteristiche stilistiche del mondo oggettuale in cui vivono immersi i loro creatori (ad esempio, il *modern style* in Winsor McCay)».<sup>150</sup>

I primi fumetti sono dunque influenzati dalle estetiche teatrali e dalle prime forme di cinema che portano i disegnatori a mostrare i personaggi a figura intera con timidi spostamenti spaziali (rendendo palese la consanguineità fra questi media).

È evidente anche una parentela con il romanzo che, attestata dalle numerose trasposizioni a fumetti, si rivela anche nell’influenza delle tecniche romanzesche sul fumetto. Dashiell Hammett, oltre a fornire le prime sceneggiature ad Alex Raymond per *Secret Agent X-9*, aveva già influenzato la serie di Chester Gould, *Dick Tracy*, la quale mostra anche l’influsso del cinema di gangster e di film come *Underworld* (1927) di Josef von Sternberg, *Little Caesar* (1930) di Mervyn LeRoy, e *Public Enemy* (1931) di William A. Wellman.

Così la fantascienza a fumetti, nata con *Buck Rogers* di Nowlan e Calkins nel 1929, deve molto alla famosa rivista di sci-fi *Amazing Stories* pubblicata per la prima volta nel 1926. È forte anche l’attenzione alle tecniche assimilate dalle altre arti grafiche, come la pittura e la fotografia, non si possono trascurare infatti gli studi classici e accademici di un autore come Harold Foster, o il fatto che molti grandi disegnatori di fumetti provengono dal

---

<sup>150</sup> Ivi, p.69.

mondo delle illustrazioni pubblicitarie da cui importano tecniche e stili. Gubern offre, tra i tanti esempi, una accurata analisi della poetica di Burne Hogarth:

[...] paragonata con quella di Foster, la creazione sublimata di Hogarth è irrealistica. Dall'espressionismo tedesco e dallo studio delle arti orientali nacquero le esuberanti e barocche foreste tropicali con la loro fauna feroce ed altera. Hogarth è il padre del fumetto «culturizzato» e aristocratico, autore di una Cappella Sistina floreale [...] la cui ambizione e i cui limiti appaiono molto chiari in questa sua dichiarazione: «Desideravo collegare ogni immagine alle altre in un unico complesso. Malgrado le divisioni tra le immagini, cercavo un'animazione totale della pagina, come aveva fatto Michelangelo nella volta della Sistina, divisa in pannelli distinti ma uniti da un grandioso schema unico. Conoscitore dei tipi della struttura, come il numero aureo e la simmetria dinamica o bilaterale ero più impressionato dal manierismo e dal barocco; Caravaggio, Rubens, Géricault e altri. Michelangelo non ha mai cessato di sbalordirmi». <sup>151</sup>

Ovviamente sono esaminate anche le 'parentele' fra cinema e comics a partire dalla convergenza artistica tra fumetto e cinema d'animazione che si verifica sin dalle origini con personaggi come Winsor McCay, Otto Messmer, James Stuart Blackton e altri; un fenomeno che comunque «non spiega come mai tanti personaggi di fumetti hanno trovato la loro ispirazione più o meno diretta nel fisico di popolari attori del cinema: Dick Tracy (James Cagney), Li'l Abner (Henry Fonda), Steve Canyon (fra Van Johnson e Charlton Heston), Rip Kirby (William Holden), Daisy Mae (Madeleine Carroll, per evolvere poi in Marilyn Monroe)[...].» <sup>152</sup>

Sono, evidentemente, sintomi di un'evoluzione della sensibilità popolare che ritroviamo anche nella corrispondenza tematica tra cinema e fumetto, così se *Dick Tracy* nasce con i gangster movie, film esotici come *Trader Horn* (1931), *Congorilla* (1932) sono contemporanei a *Tarzan*, *Jungle Jim* e *Tim Tyler's Luck*; da *Rip Kirby* di Raymond inoltre nasce il cinema nero statunitense del dopoguerra e film come *Ipccress* (1965) con Michael Caine. Non si tratta però di mera omologia tra characters e trame, il fumetto assorbe anche tecniche e ritmi così:

Le scoperte cinematografiche di Foster furono raccolte da Noel Sickles, che nel 1934 ereditò da John Terry la sua serie di «Scorchy Smith», iniziata nel 1930.

---

<sup>151</sup> Ivi, p.76.

<sup>152</sup> Ivi, p.78.

Sickels trattò il disegno col pennello per ottenere effetti d'ambiente quasi impressionistici. Questa ricerca plastica fu proseguita da Milton Caniff, ammiratore e seguace di Roy Crane e di Sickels con cui lavorò, che perfezionò lo stile cinematografico di Foster-Raymond con elaborati effetti di illuminazione (profili in controluce, masse nere e bianche, ecc.) e angolazioni azzardate, effetti di profondità, di chiara ispirazione cinematografica.<sup>153</sup>

Prima di dedicarsi a uno studio specificatamente semiotico, Gubern quindi sente la necessità di collocare il fumetto in un sistema più vasto da quello delineato da Fresnault-Deruelle; già il corpus di riferimento più ampio solleva problematiche completamente assenti nel saggio francese.

È un lavoro complesso, in cui lo studioso spagnolo prova a descrivere strutture e regole del fumetto attraverso l'esame di una grande varietà ed eterogeneità di opere che spaziano da *Valentina* di Crepax a *Little Nemo* di McCay, da *Flash Gordon* di Raymond a *The Upside Downs* di Verbeek, da *Gasoline Alley* di King a *B.C.* di Johnny Hart e molto altro ancora; Gubern non si impone dunque nessun limite tematico, nazionale o temporale, al fine di rendere più universale e valida possibile la sua 'grammatica' del fumetto.

Proprio questa vastità del corpus e la precedente contestualizzazione portano, a mio parere, Gubern a pensare il fumetto non come un linguaggio specifico ma come a «un mezzo espressivo appartenente alla famiglia dei mezzi nati dall'integrazione fra linguaggio iconico e linguaggio letterario. Questa integrazione non è storicamente recente e neppure esclusiva dei fumetti».<sup>154</sup>

Il fumetto sarebbe una struttura narrativa formata da sequenze progressive di pittogrammi, ma gli esempi di fumetti contemporanei come *Valentina* o la *Saga di Xam* portano a evidenziare come questa sequenza non debba essere necessariamente narrativa dato che esistono sequenze puramente descrittive.

Per certi versi questo punto avvicina Gubern alle teorie sulla tabularità di Fresnault-Deruelle, ma qui è ancora forte l'idea che la lettura sia determinata da una traiettoria dello sguardo che muove necessariamente da sinistra a destra e dai margini superiori a quelli inferiori. Quasi sempre quest'affermazione è vera ma non è possibile trarne una regola;

---

<sup>153</sup> Ibidem

<sup>154</sup> Ivi, p.91.

come dimostrano fumetti contemporanei (Chris Ware è l'esempio per eccellenza) è possibile creare uno spazio 'rizomatico' in cui un uso atipico e spregiudicato della vettorialità può arrivare a sconvolgere questa consuetudine.<sup>155</sup>

Gubern distingue poi diverse unità dotate di significato operanti nel fumetto, le macrounità significative, le unità significative e le microunità significative.

Le «macrounità significative» si riferiscono all'oggetto estetico nel suo insieme e hanno, quindi, un carattere sintetico. Appartengono a questa categoria forme di definizione estetica globale, come ad esempio la struttura di pubblicazione adottata (tavola, mezza pagina, striscia, giornaliera, ecc.), il colore gli stilemi e il grafismo del disegnatore. Le «unità significative» sono le «vignette» (o pittogrammi) e le «microunità significative» sono tutti gli elementi che definiscono, compongono e si integrano nella vignetta: l'inquadratura (che comprende la composizione, le scene, il vestiario dei personaggi e la tipologia) le aggettivazioni (angolazione, illuminazione) e certe convenzioni specifiche dei fumetti: il balloon (che può contenere dialoghi, suoni inarticolati, pensieri e metafore visualizzate) le onomatopée e le figure cinetiche.<sup>156</sup>

Questa analisi delle fondamenta delle strutture non può esaurire lo studio del mezzo in quanto «dal rapporto di alcune unità significative con altre nasce il "montaggio" e col montaggio viene creato il disegno sintagmatico del fumetto. Le "macrounità di montaggio" possono essere tali secondo un criterio grafico (tavola di fumetti) o secondo un criterio narrativo (sequenza)».<sup>157</sup>

In che modo però questa struttura composta da frammenti riesce a restituire una continuità? Per Gubern questo può avvenire perché siamo di fronte ad un linguaggio ellittico:

[...] è evidente che nei fumetti, mediante l'articolazione delle vignette, si omettono gli spazi o/e i tempi intermedi che idealmente collegherebbero due vignette consecutive, grazie ad una convenzione creata dai disegnatori che consente senza sforzo un'operazione di lettura ellittica per chi riceve il messaggio. Riassumendo: l'articolazione di vignette consente l'eliminazione di ridondanze e di tempi morti e al tempo stesso rende possibile al lettore la restituzione del *continuum* narrativo.<sup>158</sup>

---

<sup>155</sup> Cfr. Mario Tirino e Lorenzo Di Paola, "Chris Ware e la costruzione dello spazio rizomatico", *Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto*, Eds. G.V. Distefano - M. Guglielmi - L. Quaquarelli, *Between*, VIII.15 (2018), <http://www.betweenjournal.it>.

<sup>156</sup> Román Gubern, *Il linguaggio dei comics*, pp.94,95.

<sup>157</sup> Ivi, p.95.

<sup>158</sup> Ivi, p.99.

Questa analisi semiotica però non fa dimenticare allo studioso ispanico tutte le convergenze che avvicinano fumetti e cinema, così nell'esame del campo in profondità non può fare a meno di sottolineare come questo spazio virtuale sia stato sfruttato sistematicamente - nonostante l'assenza di impedimenti tecnici - solo quando ha iniziato a farlo il cinema negli anni Trenta grazie al perfezionamento tecnologico.

Procedimenti tecnici e funzioni sono quindi sempre inserite in un contesto storico e artistico che permette spesso di evidenziare come sia difficile accertare regole fisse e universali anche se è presente una certa coerenza tra forme e funzioni. La complessità strutturale del fumetto e delle problematiche relative al montaggio è rispecchiata dalla complessità della lettura; e forse per la prima volta uno studio su questo medium arriva a non sottovalutare questo articolato processo:

Malgrado il suo apparente automatismo questa lettura, esaminata in dettaglio, si rivela come un coordinamento di operazioni relativamente complesse, che comprendono la lettura all'interno della vignetta, l'interrelazione fra vignette consecutive e i testi di appoggio in terza persona [...]. Un'esposizione ideale dei processi comunicativi che avvengono nell'operazione di lettura dei fumetti contemplerebbe le seguenti fasi:

- a) lettura dell'immagine;
- b) conversione della scrittura dei testi in messaggio fonetico;
- c) integrazione del messaggio fonetico e di quello iconico per una comprensione globale della vignetta (la ricreazione psicologica del tempo rappresentato nella vignetta avviene attraverso l'estensione dei dialoghi, dell'azione rappresentata e dalla sua distribuzione nello spazio, secondo la linea di indicatività);
- d) collegamento logico con la vignetta successiva, attraverso nuove operazioni a), b), e c)<sup>159</sup>

È attraverso queste operazioni che il lettore può ricostruire il continuum narrativo, un processo che richiede (vista la natura di medium freddo del fumetto) una grande partecipazione e un complesso lavoro percettivo, che comunque è agevolato dalla tipica struttura iterativa dei comics. Gubern è però consapevole di come l'iteratività,

---

<sup>159</sup> Ivi, pp.149,150.

caratteristica tipica dei fumetti di ‘consumo’, non sia presente nel fumetto colto che proprio in quegli anni sta rivoluzionando pratiche e consumo. C’è una forte attenzione infatti agli sviluppi contemporanei del medium che nel post-scriptum porta l’autore ad esaminare la distanza sempre più evidente tra fumetto d’élite e fumetto di massa.

La trasformazione avvenuta negli ultimi anni nel mercato dei fumetti, cui non è estranea la concorrenza della televisione, sembra annunciare un divario sempre più profondo, specialmente drammatico in Europa, tra fumetto popolare e senza gerarchia artistica e un fumetto sofisticato e «artistico» destinato ad aristocratiche élites di lettori.<sup>160</sup>

La rivalutazione culturale del fumetto e la sperimentazione sempre più spinta sta portando a far diventare norma la trasgressione delle convenzioni, in un processo che mette a rischio quel fondamentale legame, organicamente costruito con un periodico confronto, tra disegnatori e pubblico. Fumetti sempre più costosi e criptici stanno strappando i comics alla cultura di massa trasformandoli in un prodotto d’élite:

Considero questo profondo divario fra *masscult* e cultura *highbrow* un fenomeno negativo. Gli esperimenti dei sofisticati album di lusso per lettori specializzati potrebbero essere difesi in nome dei progressi del linguaggio, ma se teniamo presente un fatto del tutto ovvio, cioè che il linguaggio è un sistema destinato a favorire – e non a rendere difficile – la comunicazione fra chi parla e chi ascolta e che gli imperativi del mondo moderno consigliano di condurre questa comunicazione verso l’area della comunicazione di massa, si vedrà che il bilancio dell’operazione non può essere positivo.

Nonostante la scarsa distanza storica, Gubern riesce a cogliere una importante linea evolutiva della produzione del fumetto, la sua analisi è però troppo schiacciata su un giudizio di valore; riconosce certo la pressione del sistema televisivo (che costringerà tutto il sistema mediale a riorganizzarsi su nuove basi) ma la questione è sicuramente molto più complessa di così e gli anni trascorsi permettono di guardare al fenomeno con una maggiore chiarezza.

È vero che il cosiddetto fumetto d’autore arriverà quasi ad annullare sé stesso, in un movimento di ricerca a trecentosessanta gradi capace di coinvolgere ogni altro linguaggio

---

<sup>160</sup> Ivi, p.155.

e medium palesando una sorta di reazione schizofrenica all'avvento sempre più prepotente dei linguaggi elettronici, ma è vero anche che questa esperienza porterà alla maturazione di un nuovo tipo di rapporto col pubblico, sempre più selettivo e di qualità. Gli artisti faranno tesoro di questa vulcanica e contraddittoria stagione le cui istanze sfoceranno, non prima del 1978 (anno di uscita di *A contract of God*, di Will Eisner) nel formato del graphic novel, un formato capace di inserirsi nel mercato librario e di competere senza nessun senso di inferiorità col mondo del romanzo.

Ovviamente in un sistema editoriale stravolto dall'insorgere di un nuovo pubblico e di un nuovo panorama mediale è impensabile puntare alle tirature di fumetti nati in un mondo completamente diverso da quello che cominciava a delinearsi proprio tra gli anni Sessanta e gli anni Settanta. Inoltre la distinzione tra fumetto popolare e fumetto colto è destinata ad assottigliarsi sempre di più (se mai è esistita davvero) e in questo senso è significativa l'esperienza delle edizioni Bonelli che con serie - molto popolari e con tirature di tutto rispetto - come *Martin Mystère* e *Dylan Dog* riscrivono, con inattesa qualità, luoghi comuni dell'immaginario di massa vivificando la dialettica, ignorata da Gubern, fra *masscult* e *highbrow*.

I lavori di Fresnault-Deruelle e di Gubern, comunque, partendo dalle acquisizioni teoriche di Eco e Barthes, pongono le basi per uno studio semiologico del fumetto che avrà ampi sviluppi in Europa e che dominerà gli studi per decenni. È una prospettiva che da un lato arricchisce molto la teoria del fumetto mentre dall'altro rischia di schiacciare lo studio su questioni meramente strutturali che spesso ignorano contesti storici, sociali, mediali e artistici; nel bene o nel male però impone, come vedremo, anche a chi vuole allontanarsi da tali metodologie, un confronto che non può non essere fruttuoso.

## 5 L'eccezione alla regola

Ogni regola ha la sua eccezione, così mentre si vanno consolidando e diffondendo in tutta Europa metodologie di studio di tipo strutturalista, dominate da un'ottica formalista e da un impianto semiologico, alcuni studiosi italiani cominciano a integrare le varie prospettive con cui finora si è guardato al fumetto e ad aprire piste non ancora battute, a porsi interrogativi nuovi in grado di superare una visione del fumetto puramente linguistica.

I comics diventano, dal punto di vista di questi studiosi, un territorio simbolico, una delle forme di produzione dell'immaginario collettivo in cui gli uomini possono immergersi, fare esperienze e ritrovare, ricreare, simboli e mitologie sempre pronte a reincarnarsi in forme nuove. In quest'ottica diventa fondamentale il recupero delle teorie di Walter Benjamin, un intellettuale cruciale per lo sviluppo del pensiero occidentale e decisivo per l'apporto dato all'interpretazione dei media anche grazie a una rivalorizzazione dei processi seriali guardati, per la prima volta, da un'angolazione positiva.

Lo studioso tedesco, inoltre, inaugura «una ottica critica che lo distanzia nettamente dal filone sociologico da cui egli stesso proveniva, la Scuola di Francoforte, mostrando una sensibilità per i fatti comunicativi rivolta direttamente alle esperienze della vita quotidiana. [...] È a lui che si deve la possibilità di una teoria dei media tecnologici come sviluppo delle forme metropolitane, e dunque una prima sostanziale divaricazione tra pensiero sociologico (la città di Simmel e di Weber) e pensiero mediologico (le piattaforme espressive individuate da McLuhan [...])».<sup>161</sup>

L'analisi dei rapporti tra società, arte e tecnologia, l'attenzione verso gli aspetti culturali della comunicazione, sulla integrata e parallela evoluzione delle strutture cognitive e tecnologiche derivata da McLuhan, si uniscono al fondamentale contributo offerto da Edgar Morin che esaminando la natura dell'industria culturale e dei suoi prodotti avvia una feconda riflessione sull'immaginario:

L'immaginario è l'aldilà multiforme e pluridimensionale della nostra vita, nel quale siamo ugualmente immersi. È l'infinita scaturigine virtuale che accompagna ciò che

---

<sup>161</sup> Alberto Abruzzese e Paolo Mancini (a cura di), *Sociologie della comunicazione*, p.149.

è attuale, vale a dire singolare, limitato e finito nel tempo e nello spazio. È la struttura antagonista e complementare di ciò che si dice reale, e senza la quale, indubbiamente, non ci sarebbe reale per l'uomo, o meglio, realtà umana. L'immaginario comincia dall'immagine-riflesso, cui fornisce un potere fantasma – la magia del doppio – e si dilata sino ai sogni più folli, dispiegando all'infinito le nebulose mentali. Dà volto non soltanto ai nostri desideri, alle nostre aspirazioni, ai nostri bisogni, ma anche alle nostre angosce e ai nostri timori. Libera non soltanto i nostri sogni di successo e di felicità, ma anche i nostri mostri interiori, che violano i tabù e la legge, portano la distruzione, la follia e l'orrore. Non soltanto configura il possibile e il realizzabile, ma crea mondi impossibili e fantastici. Può essere timido o audace, sia scostandosi appena dal reale, osando appena sfidare le prime censure, sia slanciandosi nell'ebbrezza degli istinti e del sogno. Le grandi mitologie contengono mescolate le differenti virtualità e i differenti livelli dell'immaginario. Ma ogni grande mitologia ha le proprie strutture e ogni cultura orienta i propri rapporti tra gli uomini e l'immaginario. Una cultura, in fin dei conti, costituisce una sorta di sistema neuro-vegetativo da cui la vita reale dell'immaginario e l'immaginario della vita reale traggono linfa, secondo un duplice moto di proiezione e di identificazione.<sup>162</sup>

Queste e altre linee teoriche sono fondamentali negli studi mediologici di Alberto Abruzzese che nella sua lunga carriera si è sempre dedicato all'esplorazione dell'immaginario e dei territori immateriali prodotti dai media. Il fumetto è solo un interesse 'laterale' dell'intellettuale romano, ma nei suoi scritti si incrociano spesso riflessioni che intersecano il campo dei comics per esplorare il legame tra le forme dell'immaginario e le forme della realtà sociale. Sono nodi teorici che nutriranno varie generazioni di allievi sparsi fra varie cattedre universitarie e che quindi saranno decisivi per chi in questa scia deciderà di dedicarsi allo studio del fumetto.

Negli anni Settanta in Italia assistiamo alla nascita di un pensiero veramente 'alternativo' capace di guardare al visivo e ai media con occhi che sanno portare le istanze della semiotica oltre uno studio puramente formale e asettico, un pensiero critico - come quello di Abruzzese - anche con le proprie radici ideologiche e politiche e con le direttive culturali di un partito come il P.C.I. che accecato dal forte dualismo politico non sapeva e non riusciva a riconoscere il valore di molte delle opere prodotte dall'industria culturale. Si va creando un inedito spazio di indagine che si incarica di interpretare quell'emozionante immersione mediale di cui ogni membro della società fa quotidiana e vitale esperienza.

---

<sup>162</sup> Edgar Morin, *L'industria culturale*, pp.75,76.

Un enorme contributo a questo modo di fare ricerca arriva anche da Antonio Faeti, un intellettuale che non rientra nella scuola di Abruzzese, ma che come lui si dedica da sempre a coraggiose esplorazioni dell'immaginario collettivo. Le sue indagini partono da un campo completamente diverso da quello di Abruzzese, sono la pedagogia e la letteratura per l'infanzia ad assorbire quasi totalmente questo intellettuale che, per primo in Italia, propone una lettura di queste materie non fondata su intenti moralistici e ammaestramenti canonici, distante dalle istanze omologanti della società e basata sulla vitale esigenza di una formazione dell'immaginario capace di sviluppare creatività e senso critico.

Per Faeti pensare alla letteratura per l'infanzia significa pensare a come queste opere «si collocano nell'immaginario, quale porzione dell'immaginario sviluppano, alimentano, prediligono, se possano giovare alla creatività, se possano giovare ad un'interiorizzazione di pensieri, ricerche, atteggiamenti, se possono, prima di tutto, rendere capaci di pervenire all'invenzione, al processo in cui ci si rende autonomi, ci si costruisce il proprio discorso e si vive la propria individualità».<sup>163</sup>

A partire da queste premesse nel 1972 Faeti pubblica *Guardare le figure*, un libro che risulta fondamentale non solo sul versante della letteratura per l'infanzia - di cui si rivalutano opere e autori da sempre rilegati dalla cultura 'alta' in una zona d'ombra e in posizione marginale rispetto al canone dominante - ma anche per l'attenzione per quegli aspetti visivi/pittorici fondamentali per un completo esame di quel sfuggente oggetto d'analisi che è l'immaginario.

Ed è qui che entra in gioco il fumetto, perché spesso il lavoro di illustratore e quello di fumettista si intersecano, e perché il fumetto italiano ha profonde radici nell'immaginario delineato da quelle figure emarginate dall'ufficialità pittorica che Faeti chiama figurinai:

*Guardare le figure* [...] rilancia contemporaneamente il dibattito sulla natura e sulla storia del mezzo. Faeti, con il suo dettagliato lavoro di ricostruzione di un percorso di ridefinizione unitaria del visivo, inserisce e connette il fumetto all'evoluzione complessiva che attraversa la storia del disegno, della stampa popolare, della caricatura e dell'illustrazione per l'infanzia.<sup>164</sup>

---

<sup>163</sup> Marianna Alfonsi, "Scrivere «senza tailleurs»" in *History of Education & Children's Literature*, VI, 1, pp. 431-443, (2011), cit., p.434.

<sup>164</sup> Fabio Gadducci e Matteo Stefanelli, "La storiografia del fumetto in Italia", in Sergio Brancato (a cura di), *Il Secolo del Fumetto. Lo spettacolo a strisce nella società italiana*, p.120.

Non si tratta però di una storia della letteratura per l'infanzia o di una storia delle illustrazioni presenti sui libri per bambini, ma «è un trattato di sociologia dell'Immaginario che prende a pretesto i libri per bambini, ma guarda ai sogni collettivi, indaga sulle mentalità, cerca di frugare nelle cantine in cui, nel 1968, non era ancora entrato nessuno».<sup>165</sup>

Ai fini della nostra ricerca, interessa capire in che modo Faeti segnali ed esamini quei processi che hanno portato dai figurinai ai fumettisti, quali cambiamenti e innovazioni sono coinvolte in questa profonda e progressiva 'mutazione genetica'.

I figurinai sono una tipologia di artisti molto particolari dedita all'illustrazione per l'infanzia - abitatori di un mondo parallelo, ben definito ma 'minore' rispetto alla pittura ufficiale - la cui stagione relativamente breve ha però un'eco molto lunga. Sono figli di un Ottocento imbevuto di forti contraddizioni ideologiche e di cultura popolare:

I primi figurinai, Enrico Mazzanti e Carlo Chiostri soprattutto, lavorarono entro un ambiente editoriale ricco di risonanze: l'iconografia popolare e i contenuti che essa poteva rivestire furono le fonti alle quali dovettero costantemente ispirarsi i due disegnatori. In questo senso, le immagini, da loro prodotte, possono essere guardate come espressioni tipiche di un territorio complesso, nelle quali si ricompongono le contraddizioni e si condensano motivi diversi. Le illustrazioni per le fiabe ripropongono i simboli dedotti dall'ottica del volgo italiano, le tipologie che vengono disegnate alludono a repertori chiaramente stabiliti e compatti.<sup>166</sup>

Questo humus culturale fatto di lunari, vite di santi, piazze e letteratura muricciolaia<sup>167</sup>, e l'intento pedagogico delle opere in cui sono inserite le immagini di questi disegnatori, permette a questi figurinai di offrire un prodotto contraddittorio capace di presentare una visione *altra* rispetto al testo di riferimento: «con l'opera di questi disegnatori entra, nell'ambito volutamente rigido, asettico, severamente censurato, della letteratura per l'infanzia, l'eco insinuate, molesta e contraddittoria della piazza. Il segno dei figurinai

---

<sup>165</sup> Antonio Faeti, *Guardare le figure. Gli illustratori italiani dei libri per l'infanzia*, p.XVIII.

<sup>166</sup> Ivi, p.6.

<sup>167</sup> Una definizione di Francesco Novati, in *La storia e la stampa nella produzione popolare italiana* (1907), per indicare quel tipo di stampa popolare da fiera le cui immagini spesso erano affisse alle pareti.

interrompe la coerente esattezza del progetto pedagogico che vorrebbe vietare ai bambini la conoscenza di tutto ciò che di “diverso”, opposto, alternativo, esiste al mondo». <sup>168</sup>

Sono pochi però gli artisti pienamente radicati in questo straniante, antico, bizzarro e contraddittorio immaginario, e più ci si allontana da loro più i riferimenti all’imagerie popolare si affievoliscono, così i disegnatori che verranno potranno attingere solo ai residui di questo fecondo ma dimenticato filone.

Alcune pagine, davvero magistrali, descrivono con accuratezza il clima culturale che ha visto nascere il “Corriere dei Piccoli” e quindi il primo dispositivo a fumetti italiano in grado di rivoluzionare la scena del divertimento, un punto di riferimento imprescindibile per l’evoluzione dei comics nostrani. Inevitabilmente la lunga età giolittiana ha intriso con le sue pulsioni e i suoi profondi turbamenti sugli artisti che operarono in questo controverso periodo storico.

Gli anni in cui Giolitti governò l’Italia, videro il paese abbandonare, per la prima volta, il vecchio indirizzo postrisorgimentale, conservatore, reazionario, chiuso e provinciale, per sostituirlo con una tendenza di fondo che si basò su un maggiore aggiornamento culturale, su di una tolleranza più ampia e su di un liberalismo che, senza dimenticare le sue chiarissime origini borghesi, si fece più scaltro e più pronto ad ascoltare istanze diverse [...]. Ma, sotto l’ampio palamidone del presidente del Consiglio, sembravano celarsi le ansie, le inquietudini, le frustrazioni che poi avrebbero portato, col crollo del giolittismo e con la guerra, al ventennio fascista. [...] Sotto la quieta e ordinata apparenza superficiale, l’età giolittiana è piena di turbamenti e inquietudini. <sup>169</sup>

L’ambivalenza di questo momento, quindi, si riversa pienamente nel segno di Attilio Mussino, personaggio fondamentale - con la sua riscrittura dell’iconografia di Pinocchio e con il suo *Bilbolbul* sul “Corriere dei Piccoli” - della storia nazionale del fumetto.

Faeti ricostruisce la genealogia della sua linea, nerissima e basata su «prepotenti contorni e su enfatici, chiari contrasti», <sup>170</sup> che molto deve all’esperienza francese de “L’assiette au beurre” e al Galantara dell’“Asino”, senza dimenticare l’influenza di Winsor McCay, fino

---

<sup>168</sup> Ivi, p.8.

<sup>169</sup> Ivi, pp.190,191.

<sup>170</sup> Ivi, p.192.

a individuare una vena di profondo sadismo che si esplicita proprio nella creazione di *Bilbolbut*:

Certo l'idea di dare spietatamente corpo ad ogni metafora, in una società, tanto spesso censurata e avvilita da un linguaggio castigato e allusivo, come quella italiana, deve per forza contenere anche un notevole e risentito desiderio di contribuire a distruggere quei luoghi comuni e quelle frasi fatte che sono l'ossatura di un simile criterio espressivo. [...] Attilio colora, affetta, perfora, ritaglia il suo negretto, secondo le esigenze del suo discorso borghesemente metaforico e si pone così, in tutta modestia, ma, a nostro avviso, con grande intelligenza, nel numero di quelli che, in Italia e altrove, compresero come uno dei modi di porre in crisi ed abbattere il vecchio mondo fosse proprio quello di demolire le sue più ovvie consuetudini linguistiche, dalle quali esso traeva sicurezza e fiducia.<sup>171</sup>

L'intellettuale bolognese continua descrivendo i lacci tematici e culturali che legano il liberty all'illustrazione per l'infanzia; con questa tendenza artistica una poetica allucinata e perversamente innocente riempie i libri per bambini di linee perfide e sinuose.

In questo contesto si inseriscono le visioni di Antonio Rubino, altro personaggio cruciale che ha attraversato la storia italiana del medium lasciando un'impronta decisiva a partire dalle sue esperienze sul "Corriere dei Piccoli", di cui è considerato uno dei padri, fino al suo arrivo in Mondadori per la direzione di "Topolino". Faeti descrive molto bene il peso di questa personalità sulla struttura e la poetica del "Corriere dei Piccoli":

Ciò che connotava decisamente la rivista, era quel tipico «stile Rubino» di cui parte si è detto: in esso si mescolava una straordinaria eleganza ad una limpida chiarezza [...]. La sua irrequieta versatilità, e le pressoché infinite possibilità combinatorie di cui essa era dotata, gli consentirono poi di creare un gran numero di personaggi. Pareva che Rubino possedesse una magica griglia e che la posasse sulla realtà per modificarne a suo piacimento un brandello e allinearla agli altri in quella sua incredibile galleria i cui ospiti erano tutti diversi e tutti uguali.<sup>172</sup>

Il mondo di Rubino è un mondo fluido e sfuggente che non persegue nessuna norma pedagogica e che riscopre e riscrive ogni volta la realtà con stupefatta gioia e perfidia infantile. Il suo stile sinuoso e freddo stravolge figure e valori in una proliferazione di maschere e linee anarchiche.

---

<sup>171</sup> Ivi, pp.201,202.

<sup>172</sup> Ivi, p.215.

Non può mancare poi, in queste pagine, l'esame dell'esperienza del "Giornalino della Domenica" di Vamba, di cui non viene analizzata solo la rivoluzionaria grafica ma anche il forte impianto ideologico che rompe con il lacrimevole carattere deamicisiano, dominante fino a quel momento, per proporre un aggiornamento della borghesia italiana verso atteggiamenti più arditi e camerateschi anticipando e aprendo alla vicina ideologia fascista. Si tratta comunque di una rivista che fa da fucina per molti talenti dell'illustrazione italiana e che porta il livello qualitativo dei giornali per l'infanzia a vette altissime sia per i contenuti che per la grafica.

C'è sempre in Faeti una tensione critica in grado di riscrivere la storia di una letteratura minore che nelle sue pagine si fa grande nella sua capacità di veicolare e di rappresentare l'immaginario di una intera epoca, e proprio questa tensione gli permette di scovare in Carlo Bisi e Bruno Angoletta una inesplorata carica satirica repressa dal regime fascista. Nel ventennio infatti molti caricaturisti si affiancarono al regime, mentre altri si ridussero a figurinai «e vollero, forse, nell'ambito della letteratura infantile, spegnere quelle sotterranee tentazioni che potevano coglierli quando guardavano al mondo adulto, più che mai triste ed insieme ridicolo nell'Italia di quegli anni».<sup>173</sup>

Un'intera epoca, il quotidiano distorto del ventennio, i tic di un popolo e del ceto medio italiano scorrono felicemente nell'esame di *Sor Pampurio* di Bisi, di *Marmittone* di Angoletta, del *Signor Bonaventura* di Sergio Tofano, di *Pier Cloruro de' Lambicchi* di Giovanni Manca.

Faeti però non sembra riconoscere a queste opere lo statuto di fumetto il quale sarebbe stato accolto in Italia, *come forma espressiva autonoma*, solo negli anni Trenta, e questo a causa dell'assenza del balloon e per la presenza di rubriche letterarie nelle riviste infantili.

È assente però un giudizio di valore che mortifichi questa peculiare esperienza italiana di difficile definizione, ma che a mio parere rientra perfettamente - per la raffinatezza del racconto visuale, per il dinamismo delle immagini, per la capacità di sintesi di un intero ambiente mediale (dalla pittura alla musica, dalla letteratura agli spettacoli dei tabarin), e molto altro ancora - nella grande famiglia del fumetto.

I fumettisti, i cartoonist (come li chiama Faeti) hanno mezzi espressivi completamente diversi da quelli dei figurinai e un differente quadro di riferimento visivo:

---

<sup>173</sup> Ivi, p.297.

L'ottica nuova prodotta dal cinema e dalla televisione, la nuova struttura delle pagine dei rotocalchi, l'uso di sistemi di riproduzione a stampa totalmente diversi rispetto a quelli di cui si servivano i figurinai, sono tutti elementi che caratterizzano il lavoro del *cartoonist*. Se si guarda, in questo senso, ai disegnatori americani Milton Caniff e Frank Robbins, [...] si comprende subito come non ci sia quasi nessun tramite che colleghi questi autori di *comics* e le loro opere al vecchio mondo dei figurinai. [...] Ci troviamo in un emisfero opposto a quello abitato da Mazzanti e da Chiostri, siamo ai confini di un mondo, in una zona che non ha quasi nessun tratto in comune con quella da cui siamo partiti. Tra gli estremi così definiti, esistono spazi intermedi dove le componenti dei due diversi settori sembrano mescolarsi, in un territorio animato da figurinai che si dedicano al fumetto, pur rimanendo, per molte caratteristiche, coerenti con il vecchio mondo degli illustratori per l'infanzia». <sup>174</sup>

Così solo quando il fascismo vieta i fumetti stranieri - in quanto veicoli di una mitologia opposta a quella del regime - molti dei nostri figurinai si danno alla produzione dei comics. Da questa angolazione vengono ripercorse le esperienze di Guido Moroni Celsi, Rino Albertarelli, Walter Molino, Giovanni Scolari che con i loro fumetti rivisitano ambienti letterari nazionali (l'universo Salgariano) e transnazionali (il western, la fantascienza) rimanendo fedeli al repertorio dei figurinai e sovrapponendo questa iconografia antica, sfumata e ambigua, a quella internazionale e standardizzata dei comics:

Così il senso di un'eredità grafica che va certamente perdendosi a contatto con i nuovi tramiti sfuma però lentamente, in una zona di confine, dove è possibile reperire ancora tanti illustratori, in fondo legati ai contenuti più tipici e ai modi espressivi dei vecchi figurinai. Il *balloon*, che pure ha già trionfato nelle riviste italiane per l'infanzia, non ha ancora spento l'eco complessiva di un'intera epoca. L'illustrazione per i bambini modificherà decisamente solo in seguito le sue più intime componenti e, quasi, la sua vocazione. <sup>175</sup>

L'estinzione dei figurinai è però inevitabile a causa dell'innovazione della comunicazione; per Faeti è negli anni Cinquanta che la metamorfosi si compie pienamente: «gli editori [...] cercano normalmente di stampare volumi che possano visivamente collegarsi al cinema, alla televisione, al nuovo tipo di fumetti, cioè a tutti i tramiti attraverso i quali passa quella che è, oggi, un'insistente aggressione propagandistica, che stringe il bambino

---

<sup>174</sup> Ivi, p.327.

<sup>175</sup> Ivi, p.356.

da ogni lato, lo coinvolge, lo sollecita, lo cattura in tante occasioni e con i più duri artifici». <sup>176</sup>

Su questo punto una nota di Gino Frezza <sup>177</sup> mette in luce come queste innovazioni andrebbero retrodatate agli anni Trenta, periodo in cui l'immaginario cinematografico gioca già un ruolo di ridefinizione cruciale per il pubblico, la produzione e i disegnatori; inoltre, fa notare Frezza come le considerazioni di Faeti sull'*insistente aggressione propagandistica* dei nuovi processi messi in atto dai cartoonist vanno alleggerite dalla forte carica ideologica che le caratterizza, d'altronde lo stesso Faeti ripercorrerà in maniera più problematica e meglio definita questa questione in opere successive (*Dacci questo veleno* 1980, *La freccia di Ulceda* 1990).

È chiaro, comunque, come questo modo di guardare al fumetto e alla cultura visuale in genere possa risultare fecondo e rivoluzionario sia per la sua capacità di scavare a fondo, attraverso opere da sempre ritenute minori, nell'immaginario nazionale - tracciando così un inedito profilo della nostra storia sociale, politica e culturale - e sia per la capacità di mettere in luce le forti contaminazioni, vivificatrici del medium, che possono provenire dagli ambiti più diversi. Inoltre è finalmente recuperata quella storia del fumetto italiano completamente messa da parte dai precedenti lavori di Becciu, della Corte e altri.

Il "Giornalino della Domenica" e il "Corriere dei Piccoli" ritrovano il loro posto nella storia nazionale del medium, e di queste esperienze sono messe in luce quella continuità e quegli scarti che portano dalla stampa popolare al fumetto.

Pubblicato per la prima volta nel 1979 e ristampato solo nel 2007, *La Grande Scimmia* di Alberto Abruzzese (col significativo sottotitolo: *Mostri vampiri automi mutanti. L'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema e all'informazione*) è un libro chiave per lo studio della cultura di massa, delle sue incarnazioni mediali e per una prima definizione della centralità politica delle strategie di formazione dell'immaginario.

L'approccio anti-ideologico, lo sguardo da veggente sulle mutazioni sociali-politiche-mediali, lo scavo archeologico che mette in continuità esperienze apparentemente lontane

---

<sup>176</sup> Ivi, p.358.

<sup>177</sup> Cfr. Gino Frezza, *La scrittura malinconica. Sceneggiatura e serialità nel fumetto italiano*, p.22.

come quelle di Piranesi a quelle dei fumetti Marvel, fa di questo saggio un'inesauribile fonte di stimoli per una folta comunità di studiosi e appassionati; come fa notare lo stesso Abruzzese nell'introduzione del 2007:

Fu ed è identificato come una felice mossa in campi di studio poco frequentati e, quando frequentati, troppo poco o per nulla valorizzati. È probabile che questo sia accaduto grazie a diverse zone di lettura, zone di contatto tra le aule universitarie (allora insegnavo a Napoli e ne nacque una originale scuola di giovani oggi distribuita tra cattedre e professioni in campo mediologico), alcuni gruppi creativi [...], infine alcuni lettori e forse in particolare quelli che frequentavano i corsi e convegni di cui si abbondava per iniziativa delle amministrazioni pubbliche di sinistra. Il tutto a dimostrare che *La Grande Scimmia* aveva e avrebbe continuato a raccogliere interdizioni, vi era comunque un processo di maturazione o comunque apertura culturale che ne promuoveva se non l'intera sostanza almeno alcuni poli di attenzione. E quei poli di attenzione hanno fruttato idee a vari miei allievi – che a loro volta avevano funzionato e ancora funzionano per me da sensori sul presente. Sino a ritornare – passando i decenni – persino negli allievi dei miei allievi [...].<sup>178</sup>

Il libro approfondisce e prosegue la riflessione iniziata con *Forme estetiche e società di massa* (1973) in un affascinante cammino che vede fra le tappe fondamentali per la costituzione del nostro immaginario, Piranesi, Grandville, Doré, Méliès, Hoffman, Balzac, Edgar Allan Poe, Chandler, Robbins, Hammett, *Tarzan*, *Frankenstein*, *King Kong*, fino ad arrivare all'attuale società dell'informazione indagata attraverso i videogames e i fumetti Marvel; filo conduttore è la *scimmia*, metafora perfetta dei rapporti fra mito e tecnologia.

L'impianto teorico, è chiaro già dalla problematizzazione dell'atto del guardare che finalmente mette in luce la complessità dei processi della visione (fino ad ora, anche in una saggistica più specializzata sul fumetto, abbiamo spesso incontrato un'ottica sbilanciata sul versante letterario che ha insistito sulla facilità e la povertà della comunicazione per immagini):

Guardare la pagina significa qualcosa di più che leggere semplicemente le parole scritte; significa una traiettoria dello sguardo; un soffermarsi ritmato tra le righe, tra le lettere; una attesa nel vuoto o un vagare intorno per “scambiare” la lettura con altri oggetti, a volte con altri personaggi, con altre situazioni e con altri racconti. Quando sulla pagina appare l'illustrazione, l'inserito, la vignetta, la pubblicità, allora

---

<sup>178</sup> Alberto Abruzzese, *La grande scimmia. Mostri, vampiri, automi, mutanti: l'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema all'informazione*, Napoleone, Roma, 1979, nuova edizione, Sossella editore, Roma, 2007, p.11.

il gioco dello sguardo si arricchisce e si complica. Alla mobilità del nervo ottico si collegano i numerosi meccanismi della memoria, e le immagini della parola si confondono con le immagini del disegno o della fotografia. Quanto più aumenta il “servizio” che la pagina di carta fornisce al consumatore, tanto più quest’ultimo è indotto a impegnare parti di se stesso, articolazioni della propria sensibilità, nervature del proprio corpo che prima restavano inattive o altrove dislocate.<sup>179</sup>

In questo percorso che ci trasporta dal pre-umano al post-umano, Abruzzese ovviamente non si preoccupa di definire una storia del fumetto o di mostrare i meccanismi soggiacenti al suo ‘funzionamento’ e alla sua struttura, ma la visione a volo d’uccello su questi processi permette al mediologo di afferrare una certa continuità tra processi apparentemente molto distanti ma accomunati nell’esplosiva ridefinizione dell’immaginario sociale.

Così nelle illustrazioni di Grandville e Doré, Abruzzese scorge non solo la sintesi di una lunga tradizione artistica e letteraria, in piena metamorfosi sotto la pressione delle nuove tecnologie e delle nuove dinamiche di produzione e consumo, ma anche un processo di riorganizzazione che permette di dare *immagini alle parole*:

È un lavoro che fa confluire in un sol punto gli studi di fisiognomica e le tecniche della recitazione; i manuali di scienze naturali e le illustrazioni zoologiche; i bestiari e gli almanacchi; il grottesco delle chiese e le arti popolari; la caricatura e gli esercizi di anatomia, le accademie e il reportage giornalistico; le storie dell’arte e la stampa politica; i libri di geografia e gli scenari teatrali; e molto altro ancora. Ciò consente a Grandville di vestire di panni umani gli animali delle favole di La Fontaine; di antropomorfizzare gli oggetti; di umanizzare gli insetti; di rappresentare “somaticamente” costumi e ideologie. Tutto questo secondo modalità che permangono immutabili sino ad oggi; secondo cadenze e ritmi che il fumetto e il cinema di animazione hanno usato per intero tali e quali e continuano a usare con lo stesso successo [...].<sup>180</sup>

Questa capacità di aggregazione e di rimescolamento iconico di molteplici fonti, mai nascoste e sempre esibite, la ritroviamo quindi anche nei fumetti di cui Abruzzese sottolinea la capacità di adattamento di fronte l’avvento della televisione. Al centro dell’analisi c’è il gran lavoro di riunificazione e riscrittura dell’universo Marvel, iniziato con Stan Lee, che non solo dona coerenza e unitarietà alla molteplicità delle riviste e personaggi, ma pure intreccia sapientemente alla cultura fumettistica statunitense quella

---

<sup>179</sup> Ivi, p.27.

<sup>180</sup> Ivi, p.29.

mitologica e archeologica europea senza dimenticare l'illustrazione fantascientifica e orrorifica.

Diventa, così, evidente, in questi supereroi in grado fondersi con caratteristiche animali, divine, meccaniche, e nei supercattivi diabolicamente tecnologizzati, la continuità e la prossimità tra «demoni e robot, tra gli dei e i mortali, tra gli animali e gli uomini, tra i mostri e gli eroi, tra il brutto e il bello e tra il male e il bene».<sup>181</sup>

Siamo di fronte a una lettura della riscrittura dei processi mitologici lontana anni luce da quella basata sulla sola identificazione del lettore e sulla sua necessità di riscatto dalla mediocrità della vita quotidiana.

Al centro sono poste le emozioni e il desiderio capaci di coinvolgere sensorialmente il lettore costretto a raffinare la propria lettura e le proprie capacità di decodificazione da questi fumetti che intrecciano senza remore cultura bassa e cultura alta:

L'eccesso che quelle immagini provocano e la *ripetitività* con cui l'immaginazione è sollecitata nella forma del conflitto [...] producono sul consumatore un surplus emotivo che spezza continuamente l'equilibrio tra desiderio e soddisfacimento: il lettore può avere esperienza del racconto favolistico ma è costretto a verificarlo per le strade di New York; può avere memoria della seconda guerra mondiale e tuttavia è costretto a desiderare l'immagine della guerra tra astrazioni mentali, forze occulte e campi elettromagnetici; può conoscere la storia ma la ritrova sconvolta nel futuro; può essere abituato a leggere storie poliziesche ma scopre la figura dell'assassino dove meno se la aspetta [...]; può avere una cultura visiva legata alla pubblicità o anche al cinema, ma è costretto a valutare le immagini in un vortice continuo e fluttuante in una sorta di alchimia del visibile (un visibile che uniforma, perché già ampiamente uniformato, quanto è stato visto nella realtà con quanto è stato visto nell'immaginazione).<sup>182</sup>

Le linee teoriche tracciate da Abruzzese e Faeti - la relazione tra le forme dell'industria culturale e l'immaginario, la tensione tra standardizzazione e innovazione, la nuova lettura della cultura visuale - trovano una originale e felice sintesi negli studi di Gino Frezza che a partire già dal suo primo saggio, *L'immagine innocente. Cinema e fumetti americani delle origini* (1978) fonde semiotica e sociologia dei media nell'esame integrato di cinema e fumetto statunitensi delle origini.

---

<sup>181</sup> Ivi, p.191.

<sup>182</sup> Ivi, p.191,192.

Come si evince dal sottotitolo, l'esame di questi due media rifugge da una loro rigida e circoscritta settorializzazione; una lettura trasversale può meglio evidenziare questioni fondamentali quali la producibilità, la complicità con il consumatore, i rapporti di contiguità e osmosi con altri settori, la progettualità e il lavoro di interpretazione del lettore/spettatore, in quanto:

Cinema, televisione, *comics*, non producono separatamente ma *insieme*: logica produttiva e soddisfacimento di «immaginario collettivo» si differenziano come livelli di realtà e oggetti di analisi di una teoria delle comunicazioni di massa, ma si inseriscono nello *stesso processo* come terminali che possono reciprocamente cedere il posto. Essi si forniscono vicendevolmente i materiali ricavati dall'esplorazione cibernetica della realtà semiotica che detengono essi stessi istituzionalmente.<sup>183</sup>

È la prima volta che il fumetto viene indagato a fondo da questa angolazione; la storia del medium si trasforma così da semplice aneddotta utile a una contestualizzazione a seria analisi dei modelli di produzione e consumo di un settore di vitale importanza per l'affermazione della cultura di massa; a questo livello di analisi si aggiunge una lettura semiotica che, lontana da posizioni astoriche e generaliste, si impegna a decodificare quei processi di costruzione e di decodificazione della pagina capaci di generare la profonda adesione del pubblico e nei quali si nasconde tutta la carica politica e sociale dei processi culturali.

Finalmente la saggistica sul fumetto si sgancia dalla supina riproposizione delle fonti americane, in particolare dalle tesi di Coulton Waugh, per proporre una genealogia del medium ragionata e non ideologicamente orientata a stabilire una assoluta paternità statunitense. Certo i fumetti sono visti come il prodotto delle dinamiche legate alla carta stampata *made in USA*, ma per la prima volta si insiste sul concetto di *processo* e non di nascita:

Come per il cinema, la storia dei *comics* inizia prima di Outcault e della lotta tra Hearst e Pulitzer [...]. Già percettivamente, la storia del fumetto nasce prima di Outcault e va al di là delle singole opere e dei singoli autori. Nel processo che vedo lo strutturarsi sempre più omogeneo di una prestazione astratta del lavoro intellettuale nella comunicazione a mezzo stampa, non si può ignorare la fitta rete

---

<sup>183</sup> Gino Frezza, *L'immagine innocente. Cinema e fumetto americani delle origini*, Napoleone, Roma, 1978, pp.15,16.

dell'esperienze dell'illustrazione e della caricatura, le cui sempre crescenti somiglianze attestano un aumento della *specializzazione* dei ruoli nelle catene delle riviste umoristiche o dei giornali. Lothar Meggendorfer, Christophe, Steub, Töpffer, lo stesso Doré, Nadar, Schröder, Bush, Frank Bellew, Oberlander, Albert Humber, sono tra quelli che attestano di un processo di sensibilizzazione dell'attività illustrativa a modelli già fortemente stabiliti: i termini produttivi di queste opere [...] sono tali da contenere già come possibilità verificate in maniera latente le esperienze successive, e significative per la storia del fumetto, di Outcault, Dirks, McCay. [...] Con la lotta tra Pulitzer e Hearst, che portò alla nascita «ufficiale» del fumetto (1895-'96) abbiamo quindi il termine di un processo: una compiuta organizzazione industriale in cui le «tecniche», i modelli semiotici preventivamente «sperimentati» e gli «universi di discorso» che compongono l'immagine dello spettacolo e della comunicazione possibile [...] vengono inseriti in un ciclo in cui, proprio per questo, l'emergenza del consumo incide produttivamente.<sup>184</sup>

È uno scarto fondamentale dalle precedenti teorie storiografiche che permette di porre l'accento sulla gradualità di un'acquisizione delle competenze semiotiche dei lettori e dei processi di produzione che comunque si nutrono dei bisogni sociali del pubblico acquirente.

Esiste insomma una riconoscibilità tra prodotto e lettore che non nasce dal nulla ma che si nutre di una serie di fondative esperienze precedenti, le quali una volta approdate al consumo giornalistico sono coinvolte in un processo di standardizzazione e formalizzazione che trova il suo apice con l'avvento dei Syndicates.

Il lavoro di Frezza si propone proprio di esaminare nel dettaglio come «questa istituzionalizzazione semiotico-produttiva dà al fumetto (apparso fino al 1907 solo in forma di tavola domenicale) un'identità riconosciuta nel consumo e nella sua produzione stessa come immaginario».<sup>185</sup>

L'affinità con il cinema delle origini viene evidenziata fin da subito, ma anche qui c'è una netta distanza dalla parentela stabilita da precedenti saggisti solo sulla base di una presunta subordinazione dei comics al più popolare medium.

Le due forme di spettacolo nella loro età 'embrionale' sono innanzitutto accomunate da una *genialità anonima* non condizionata da convenzioni e da norme, e da uno stesso spirito da grande esposizione universale, cioè «[dall'] uso un po' naif dei “materiali” che una

---

<sup>184</sup> Ivi, pp.19,21.

<sup>185</sup> Ivi, p.26.

cultura da esposizione universale metteva a disposizione e su un *gioco* di combinabilità e trasformabilità di tali materiali». <sup>186</sup>

Le prime esperienze fumettistiche e le tavole di artisti come Outcault, Dirks, Feininger e McCay sono improntate, quindi, da questo gioco combinatorio e metamorfico (in un antinaturalismo assimilabile ai primi trucchi cinematografici) in quanto è proprio nei termini di questa sperimentazione che si cela una ricerca delle possibilità dei comics di mettere in scena, e di far percepire al lettore, attraverso immagini fisse sulla tavola, il movimento.

In questa fase infatti: «il lettore deve imparare ad “apprendere” a livello percettivo-semiotico, il bizzarro “mantenersi” di un oggetto tra due vignette, materialmente ed empiricamente distanti, *al di là* delle *modificazioni concrete* di forma che ne sperimentano i limiti e le costanti di riconoscibilità». <sup>187</sup>

Su queste basi il legame tra società statunitense e fumetto viene completamente ripensato in un’ottica che rifugge una causalità diretta tra immaginazioni collettive e pubblico. Per Frezza, quindi, l’idea di Arthur Asa Berger <sup>188</sup> che lega la società americana, in una sua presunta fase di innocenza, a un fumetto semplice, infantile e appunto innocente, è del tutto inadeguata per comprendere a pieno i meccanismi che vanno a realizzare quelle complesse relazioni col sociale che, con profonde radici in una tradizione culturale e letteraria, si fondano su processi tutt’altro che semplici e innocenti.

Innanzitutto il sociologo napoletano evidenzia l’essenziale ruolo della comicità, condizione indispensabile per l’instaurarsi di un piacere della lettura, evidenziando come non solo buona parte della produzione delle origini sia dominata dal riso, ma anche come la comicità sia alla base di quel fondamentale processo di appropriazione e rappresentazione dello spazio:

La gag «visiva» è fondata sull’uso dello «spazio» e su una interpretazione di questo. [...] Il rapporto del personaggio con lo «spazio» rappresentato, nonché il ruolo che tale rappresentazione può svolgere (come espressione arbitraria-convenzionale) nella struttura semiotica del gioco-comico, è ben esemplificato dalle tavole di McCay, Verbeek e Feininger, in cui le dimensioni dello spazio e la sua

---

<sup>186</sup> Ibidem

<sup>187</sup> Ivi, p.28.

<sup>188</sup> Cfr. Arthur Asa Berger, *L'americano a fumetti*, Milano Libri Edizioni, 1976.

rappresentazione vengono continuamente messe in crisi; *nella forma particolare* dei limiti di riconoscibilità dello spazio e del movimento virtuale, «interno» ad esso, può essere assicurata la permanenza dei meccanismi del comico. [...] Nella lettura del fumetto di questi anni si può inferire, a mio avviso, *una struttura semiotica che fonda l'identità del soggetto*: quella che vede, dal punto di vista del «piacere» connesso al processo della lettura, il soggetto-lettore significato dal gioco (significante) che il comico realizza.<sup>189</sup>

Questo radicarsi di particolari strutture semiotiche in masse di lettori porta Frezza a interrogarsi sulla struttura del fumetto che, a suo parere, non può essere intesa come la semplice giustapposizione di disegni e parole, è impensabile infatti che i due piani possano rimanere 'puri' nella loro identità.

Inoltre vista la natura integrata dell'industria culturale, non è possibile pensare di costruire un'interpretazione chiusa al solo mondo dei comics: «Non solo perché la realtà comunicativa dei mass-media si fonda sull'integrazione-assimilazione reciproca degli oggetti da essi prodotti, ma perché l'integrazione-assimilazione non è, a mio avviso, che la *manifestazione* di generali leggi e costanti della semiosi che permeano di sé i prodotti dei diversi settori attraversandoli tutti».<sup>190</sup>

L'esame della messa in scena del movimento parte allora dalla consapevolezza della distanza dei meccanismi ottici propri del cinema dai processi percettivo-psicologici dello sguardo in atto nel fumetto, ma anche della forte identità strutturale tra i due media agli albori della loro storia. Vengono messi a confronto gli esperimenti di Muybridge con alcune tavole di Meggendorfer per mostrare la straordinaria omogeneità delle strategie utilizzate per riprodurre il movimento: «impressionante è la consapevolezza dei meccanismi psico-semiotici che danno luogo al senso del movimento e al ritmo suo interno».<sup>191</sup>

È un'affinità comprovata anche dal cinema tutto e in particolare da quello di animazione, come dimostrano le esperienze di Edwin Porter (che realizza nel 1906 la trasposizione di *Dream of the rarebit fiend* di McCay) e di James Stuart Blackton (tra i pionieri del cinema d'animazione).

---

<sup>189</sup> Gino Frezza, *L'immagine innocente. Cinema e fumetto americani delle origini*, pp.50,52.

<sup>190</sup> Ivi, p.55.

<sup>191</sup> Ivi, p.62.

La possibilità sequenziale come unica formula e l'obbligatorietà di una lettura di tipo alfabetico, che procede da sinistra verso destra, sono messe in crisi da Frezza con l'analisi di una tavola di *Yellow Kid*, in cui si evidenzia sia la continuità tra le vignette, che permette al lettore di ricostruire il movimento, ma anche il carattere 'capriccioso' e anarchico di uno sguardo che è libero di vagare e di costruire senso anche in maniera del tutto arbitraria:

il gatto inseguito da Yellow Kid varca con tutta tranquillità i limiti delle vignette e scappa liberamente dall'una all'altra, senza restrizioni dovute a direzioni obbligatorie o normative che racchiudono la sua fuga nel quadrato di ciascun disegno. Lo scappare liberamente del gatto è quasi la realizzazione di un segnale di continuità tra la seconda, la terza e la quarta vignetta, ma è insieme la messa in evidenza dell'arbitrarietà semiotica del meccanismo che fonda la permanenza di detta continuità finanche al suo protrarsi al termine della tavola.<sup>192</sup>

La parte del saggio dedicata più specificamente al fumetto si conclude con l'esame di due figure centrali del fumetto delle origini, Winsor McCay e Lyonel Feininger.

Per Frezza l'opera di McCay è uno straordinario esempio di come il fumetto riesca, nel suo essere prodotto commerciale, a integrare e a rendere operativo nel proprio codice una lunga tradizione culturale. Frezza analizza il percorso che ha portato il fumettista a organizzare la propria opera intorno ai poli del sogno e del risveglio «nell'illimitata gamma che passa tra *il senso della percezione in sé* e la precisione nettissima di *una visione come se fosse reale*»,<sup>193</sup> in una proficua dialettica che ha permesso a McCay di costruire mondi nitidamente e dettagliatamente allucinati e meravigliosi, in una continua metamorfosi che mina costantemente ogni ricerca di senso.

Nei *Dreams* e in *Little Nemo* v'è una intricata dialettica tra «realtà» del fumetto e «sogno» di cui la realtà precedente è la proiezione rivelata al termine della tavola: una dialettica costitutivamente sfumata e nella quale i limiti tra «sogno» e «realtà» si scavalcano e si sovrappongono in un magistrale gioco di travestimenti e rovesciamenti che assume a volte il compito di favorire una conoscenza più *profonda* degli «impasses» che McCay propone al lettore, ma altre volte invece il volto di un gioco ad incastro interminabile e misterioso.<sup>194</sup>

---

<sup>192</sup> Ivi, p.66.

<sup>193</sup> Ivi, p.76.

<sup>194</sup> Ivi, p.86.

Il rapporto tra avanguardia e industria culturale è invece al centro dell'analisi su Feininger, l'esperienza nel mondo dei comics è infatti decisiva per il suo lavoro d'artista nel vecchio continente. L'analisi di una tavola del 2 aprile 1906, in cui un Feininger burattinaio presenta i propri personaggi, permette di evidenziare come il rapporto con il pubblico e con la carta stampata, il rifarsi a una tradizione fumettistica (quella dei kids), non ostacoli l'artista dal sperimentare e trasgredire:

La creazione è esplicita: Feininger è già dentro all'industria come «artista», ma ne è già fuori perché il suo *gioco* non è che dichiarare il suo stare dentro. [...] Un gioco consapevolmente condotto entro una regolamentazione – ed è in base a quest'ultima che separazione e rappresentazione agiscono. Feininger condensa dei *Kin-der-Kids* le possibilità di regolamentazione di spazi linee grandezze diverse fino a che *dall'interno* queste possibilità si sgretolano.<sup>195</sup>

Questo saggio è solo il primo passo di una lunga e ininterrotta riflessione che porterà, come vedremo, il sociologo napoletano a interrogare il fumetto sulle più svariate questioni, dimostrando come questo particolare dispositivo sia capace di interpretare desideri e bisogni profondi della nostra società. Con le opere e gli autori esaminati in queste pagine, si apre così un nuovo modo di guardare al fumetto che non intende 'scalzare' gli studi semiotici, ma integrarli in una prospettiva più ampia capace di tenere insieme l'analisi dei processi mediologici e lo studio dell'immaginario.

---

<sup>195</sup> Ivi, p.91.

## 6 Sequenzialità U.S.A.

Negli Stati Uniti la riflessione sul medium e il dibattito intorno al valore culturale del fumetto è ravvivato e portato al centro dell'attenzione pubblica da due fumettisti. Il primo lavoro che analizzeremo è un'opera di uno dei numi tutelari del fumetto mondiale, quel Will Eisner a cui fu intitolato nel 1988, mentre era ancora in vita, il più prestigioso riconoscimento del panorama fumettistico, ovvero gli "Eisner Award".

I meriti di questo artista vanno oltre la straordinaria militanza nel campo dei comics di cui è un maestro e un innovatore universalmente riconosciuto, Eisner infatti ha contribuito non poco a rivoluzionare la percezione stessa del medium, anche attraverso manuali di successo e un'opera di rivalutazione culturale, e di allargamento del target a un pubblico adulto, che porta una ventata di novità negli Stati Uniti.

Eisner ha attraversato e fatto esperienza di diverse fasi della storia del fumetto americano, inizia la carriera agli albori di quella *golden age* che con l'avvento dei comic books cambia per sempre l'industria editoriale dei comics, ed è proprio la spietata concorrenza dei supereroi e di questo formato che costrinsero alcuni quotidiani a ripensare e a riformulare i propri supplementi.

Ad Eisner viene proposto, quindi, di creare una sezione dedicata al fumetto con quegli eroi in calzamaglia che ormai spopolavano in tutti gli Stati Uniti, e l'artista, in una geniale sintesi creativa, crea sì un eroe dalla doppia identità ma senza superpoteri ed elegantemente vestito in completo, con guanti e cappello a tesa larga, solo una sottile mascherina nasconde a tutti l'identità del detective, creduto morto, Denny Colt.

Il tema dell'identità segreta del supereroe, le atmosfere noir e pulp, la lotta al crimine, la lugubre presenza di un cimitero (che fa da segreta base operativa), meravigliose e pericolose femme fatale, insomma tutti quei temi che hanno fatto il successo delle pubblicazioni della DC, della Timely (la futura Marvel) e della EC, sono magistralmente condensati e rielaborati con un'ironia capace di andare oltre la 'semplice' parodia.

*The Spirit* compare nel 1940 come supplemento domenicale dei newspapers e in poco tempo diventa una delle serie più importanti e influenti per intere generazioni di fumettisti. Erede del chiaroscuro alla Caniff e, come lui, molto influenzato dalle contemporanee tecniche cinematografiche, Eisner avvolge i suoi personaggi in neri avvolgenti e morbidi;

dal fumetto supereroistico deriva una dinamicità e un'alternanza delle inquadrature che però si esalta in una finezza grafica ed espressiva senza pari, senza rinunciare a un uso continuato della caricatura che, nella dialettica con i toni noir, libera e fa deflagrare con forza un divertito sguardo su tutto il patrimonio culturale di genere a lui contemporaneo. A colpire e a meravigliare generazioni di lettori però non è solo questo straordinario concentrato di strumenti narrativi e la sintesi di tutta una tradizione fumettistica statunitense, a lasciare esterrefatti è l'uso innovativo delle splash page che, usate come parte integrante della storia, introducono i lettori, già dalla prima pagina, nell'atmosfera - che poteva essere comica, suspense, mystery, horror, ecc - della narrazione.

In queste splash page la maestria grafica di Eisner raggiunge vette altissime, il logo di *Spirit* è plasmato nelle forme più diverse, come tasti di un pianoforte, insegne, titoli di giornali, colonne di un porticato di una casa fatiscente, o può diventare un faldone da cui fuoriescono lettere in un gioco tridimensionale davvero sorprendente per l'epoca.

La cifra di Eisner è una costante sfida all'intelligenza del lettore, trascinato in un universo parallelo che, insieme a uno spiccato cromatismo architettonico e ambientale, getta un caustico, divertito, sguardo sui paradossi fantastici che illuminano le grigie esistenze umane di cittadini americani e cosmopoliti, condotte in tal modo sull'orlo del simbolo e della metafora. [...] Con questo inarrivabile *character*, Eisner inaugura un ciclo d'avventura che fa storia, capostipite di una estetica e di un gusto che dagli anni quaranta permane inalterato fino a oggi: osservazione partecipe, disincantata, spiccatamente drammatica eppure ilare sulle miserie umane. Con le tavole sonore del suo personaggio mascherato [...] il nostro disegnatore-autore porta l'occhio e la mente dei lettori a godere di una dinamica audiovisiva estremamente efficace. I chiaroscuri di *Spirit* s'accompagnano a una visualizzazione dei suoni, ritmica, sincopata dalla partitura jazz (i suoi fumetti sono sonori, eccome!) e vanno di pari passo con una insinuante, irresistibile ironia.<sup>196</sup>

Eisner continua ad esplorare le possibilità del fumetto anche quando abbandona *The Spirit*, l'occasione è il suo arruolamento nell'esercito degli Stati Uniti dove da caporale viene coinvolto per la realizzazione di fumetti dedicati alla formazione delle truppe, prima con la rivista didattica "Army Motors" e poi, da civile, a causa della necessità di istruire le truppe per la guerra in Corea, con la pubblicazione "PS, The Preventive Maintenance Monthly".

---

<sup>196</sup> Gino Frezza, *Le carte del fumetto. Strategie e ritratti di un medium generazionale*, pp.254,256.

È un'esperienza fondamentale per Eisner che scopre l'enorme versatilità e la forza didattica (forse esplorata seriamente per la prima volta) del medium a cui si dedica.

Quando nel 1978 fa il suo ritorno nella scena fumettistica è già circondato da un'aura mitica che contribuisce sicuramente alla leggenda del suo *Un contratto con Dio*. Parlo di leggenda perché vulgata vuole che con questo fumetto nasca il formato del *graphic novel*, ovviamente non è così, il *graphic novel* è frutto di un lungo processo transnazionale che coinvolge diverse pratiche creative, produttive e di consumo; come evidenzia bene Frezza:

il *graphic novel* è stato ampiamente preceduto dalla "classica" vocazione romanzesca del fumetto avventuroso e fantastico, che specialmente nell'immediato secondo dopoguerra ha cercato, già da allora, strade di indipendenza e di qualità editoriale. [...] Non v'è dubbio, infatti, che un fumetto spintamente "romanzesco" attecchisce e ben si sviluppa, secondo dinamiche strettamente seriali, nelle sterminate tavole dei fumetti pubblicati sia sui quotidiani che sui comic book. Dalle avventure di Caniff e dalle trame poliziesche di Gould a certe grandi serie di supereroi. In Europa, molti fumetti italiani, francesi e belgi risultano decisamente marcati dal segno d'autore già dagli anni trenta; si potrebbe iniziare dal *Tintin* di Hergé e giungere al gruppo italiano dell' "Asso di Picche" – Pratt, Battaglia, D'Ami – emerso subito dopo la seconda guerra, fino alle saghe narrative del fumetto d'avventura o di quello "nero" dei primi anni sessanta – *Diabolik* e *Kriminal* per un verso, ma anche *Valentina* e *Corto Maltese*, per in altro – che preludono, e insieme legittimano, l'esplosione delle "riviste d'autore", l'aprirsi di una decisiva stagione sperimentale [...]. Quella stagione investe a tutto campo [...] l'idea, il progetto e la dimensione dell'opera a fumetti nella cultura di massa, nella fase in cui questa gradualmente muta nella cultura dei consumi personalizzati e individuali. Insomma, l'approdo al *graphic novel* è la selezione di vari momenti della storia del fumetto, della dialettica fra lato universale e popolare della narrazione scritto-visiva delle storie vignettate, e lato sperimentale dell'impaginazione e del *narrabile*, ovvero della ricerca di nuove storie, di dimensioni esistenziali [...] che oggi il *graphic novel* esplicitamente s'incarica di raccogliere, ficcare e tradurre all'interno delle tavole scritto-disegnate.<sup>197</sup>

Eisner però ha un ruolo decisivo in questo processo, e nell'istituzionalizzare una formula che da tempo era nell'aria, spianando, con il suo carisma, la strada alla librarizzazione del fumetto; l'artista insiste molto sull'uso del termine *graphic novel* per cambiare la percezione del fumetto inteso da larghe fette di pubblico statunitense come un prodotto infantile o adolescenziale.

---

<sup>197</sup> Ivi, pp.140,141.

Ben presto il graphic novel diventa una categoria merceologica capace di risollevarlo il mercato in crisi del fumetto e di offrire una nuova direzione narrativa e artistica al medium che viene riconosciuto culturalmente anche dal mondo della letteratura (tanto che nel 1992 un fumetto vince per la prima volta il premio Pulitzer con *Maus* di Art Spiegelman). La sua è una esperienza tecnica e teorica - radicata ed evoluta all'interno del sistema industriale del fumetto in cui ha agito da indiscusso protagonista - che mette a disposizione degli studenti della "School of Visual Arts" di New York e che decide di sistematizzare e a raccogliere, prima nel 1985 con *Comics and Sequential Art*, e poi nel 1996 con *Graphic Storytelling and Visual Narrative*.

Sono due libri che hanno un forte impatto sulla comunità di fumettisti, sui lettori, sugli studiosi del medium e sulla percezione stessa del fumetto; la lunga e gloriosa carriera di Eisner e i suoi insegnamenti non possono essere trascurati da nessuna personalità che orbiti intorno all'universo dei comics.

Sono libri che nascono proprio come materiale di supporto per le sue lezioni e quindi hanno la forma pratica e agile del manuale per studenti, ma il tono semplice non deve trarre in inganno, è solo una parte di quella strategia affabulatoria maturata in anni di esperienza - in cui Eisner ha lavorato con i fumetti alla realizzazione di ogni tipo di prodotto, anche manuali militari come abbiamo visto - dietro questo tono è celata una impostazione coerente e dotata di fini strumenti teorici, tanto è vero che questi libri diventano per molto tempo un inevitabile termine di paragone per molti studiosi del medium.

Nella nostra analisi faremo riferimento al volume unico del 2010, che raccoglie le due opere, curato da Fabio Gadducci e Mirko Tavoranis, *L'arte del fumetto. Regole, tecniche e segreti dei grandi disegnatori*.

Bisogna subito dire che i saggi di Eisner sono attraversati da un'ansia di rivalutazione critica che si rispecchia molto bene nelle definizioni di graphic novel e in quella più generale di arte sequenziale; entrambi le formule infatti sono funzionali a un paragone con la letteratura, un campo da cui, per il nostro fumettista, deve arrivare un riconoscimento culturale in quanto l'arte del fumetto: «Nonostante il nome improprio che ha ricevuto [...] ha tutto il diritto di essere considerata "letteratura" perché le immagini sono impiegate

come un linguaggio. [...] Quando questo linguaggio viene impiegato per fornire idee e informazioni, non è più un intrattenimento visivo privo di significato. Diventa un mezzo di comunicazione che racconta storie».<sup>198</sup>

Se graphic novel pone l'accento sulla vocazione romanzesca del fumetto, la definizione di arte sequenziale si oppone all'indeterminatezza e inadeguatezza di quei termini - oramai storicamente e socialmente accettati - che schiacciano il medium solo su alcune delle sue caratteristiche (comics, funnies, historieta, fumetto, bande dessinée, ecc.).

Alla base di questa fortunata formula c'è quindi la volontà ideologica di sottolineare la natura di *linguaggio* del fumetto che in quanto tale può cimentarsi in ogni tipo di narrazione (come fa la scrittura), da quelle più amene a quelle più serie (graphic novel).

Il modello alfabetico, insomma, la fa ancora da padrone, le immagini sono lette e analizzate alla luce di questo approccio linguistico; la cosa ovviamente funziona se pensiamo ad alcuni fumetti classici e alle strisce, ma salta completamente quando entra in gioco la tavola e in particolare quelle strutturazioni complesse in cui lo sguardo è libero di perdersi e di creare un senso nella direzione che preferisce (penso ad artisti come Druillet, Crepax, Moebius, Ware e a tutti quei fumettisti che praticano direzioni e dimensioni completamente incompatibili con schemi di lettura alfabetico); la straordinaria complessità ed eversività dell'*immersione* nei fumetti è ben evidenziata già nel 1978 da Alain Rey in un suo celebre saggio:

La nostra lingua vuole dunque che il consumatore di fumetti *legga*. Naturalmente, dato che in esso c'è la scrittura: solo l'analfabeta guarda lettere e immagini senza comprendere. Questa «lettura» è tuttavia strana e riempie di sospetto, educatori e precettori [...]. Davanti a questo «complesso» di figurato e scritto, di raccontato in figure, di rappresentato in parole, davanti a questa successione breve o lunga di momenti articolati [...] il consumatore dovrebbe soffrire come davanti a un puzzle o un rebus. In realtà, egli paga. Insolita virtù del genere: senza movimento né parola udibile, alcune piccole figure si agitano davanti a me e parlano e gesticolano. Mi è necessario correre al loro seguito, fare il mio film, sfogliare la striscia molto presto, per liberare l'illusione. Se io cedo, se mi fermo, se ritorno indietro (in alto, a lato...) letteralmente affondo. Non però nel mio immaginario, come il lettore sognatore di un testo letterario, bensì in un tunnel o in un pozzo che tengono stretti i miei fantasmi. [...] Il lettore di un testo scritto ricorre (mentre interpreta in modo semantico forme sempre ambigue e da cui rigetta masse di senso possibile) alla

---

<sup>198</sup> Will Eisner, *Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press, Tamarac, FL, 1985. Fabio Gadducci e Mirko Tivosanis (a cura di), *L'arte del Fumetto*, Bur, Milano, 2010, p.7.

libertà di immaginazione visuale per alimentare il racconto. Mentre il voyeur cinematografico riceve una visione-audizione imperativa nel suo movimento obbligato, il lettore di fumetti è trascinato in maniera debole in una proposizione visuale. La sua relativa semplicità deformante lascia libere numerose operazioni psichiche, ma le controlla agilmente. La restituzione di uno spazio diegetico, referenziale popolato di oggetti e di esseri indicati allo stesso tempo come necessari [...] e impossibili [...] richiede il ricorso all'immaginario personale e sollecita l'inconscio. L'invenzione del movimento [...], la suggestione dei rumori e delle voci, significati dalle regole di una nuova scrittura, fanno appello alla libertà di una ricostruzione temporale. [...] Questi caratteri, all'inizio moltissimo impiegati – in particolare da McCay, Herriman, Pat Sullivan... –, in seguito apparentemente contrastati da pesanti convenzioni, si sviluppano fortemente nel fumetto contemporaneo. Un'opera di Guido Crepax, sorpassa, quanto a complessità di dubbi e suggestioni equivoche, il cosiddetto «nouveau» roman e richiede, per essere veramente vista, un ri-creatore.<sup>199</sup>

L'autorevolezza di Eisner però fa la fortuna di questa nuova formula adottata soprattutto per scopi commerciali e per ammantare il fumetto di un alone di serietà che possa convincere un pubblico restio a maneggiare pubblicamente i tanto vituperati comics a comprare e a leggere i più nobili graphic novel.



Figura 1

Quando iniziamo a esaminare questo manuale firmato da Eisner, incappiamo però in più di un esempio su come il fumetto possa andare oltre la pura sequenzialità e di come esistano strategie e meccanismi propri della narrazione visiva capaci di scardinare ogni regola di lettura alfabetica.

Nell'analisi di questa tavola (fig. 1) dopo aver sottolineato alcune somiglianze tra strutture della prosa e quelle del linguaggio visivo, Eisner conclude affermando e sottolineando una capacità di *rimbalzo* dello sguardo - e anche un'iconicità della parola - appartenente solo al fumetto:

<sup>199</sup> Alain Rey, *Les spectre de la bande – Essai sur la B.D.*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1978, trad. it di Gino Frezza, *Spettri di carta. Saggio sul fumetto*, Liguori, Napoli, 1982, pp. 57-60.

L'ultima transizione richiede al lettore di staccarsi dalla convenzione della lettura da sinistra a destra. L'occhio segue il flusso d'aria che scende da uno sfondo nebuloso fino al terreno solido; e poi rimbalza verso l'alto per vedere la nuvoletta a mezzi toni in cui è risorto Gehard. Questo "rimbalzo" è del tutto peculiare alla narrazione visiva. Per "leggere" questo passaggio, il lettore deve implicitamente utilizzare la propria conoscenza delle leggi fisiche (per esempio quelle che regolano il comportamento della forza di gravità o dei gas). Il testo di accompagnamento aggiunge alcune considerazioni che non trovano corrispondenza nelle immagini, anche grazie a un lettering manuale intonato al contenuto del testo. Il trattamento visivo delle parole costituisce parte del vocabolario.<sup>200</sup>

La possibilità di presentare una simultaneità di eventi in una tavola che non imponga direzioni prestabilite, o quella di immergere lo spettatore in suggestioni da ricostruire attingendo alle proprie capacità semiotiche/interpretative e culturali/emozionali, è mostrata in più di una occasione, anche se magari sottotraccia, come nella didascalia di questa tavola (fig.2): «Ho disegnato quest'ultima pagina in modo che fosse percepita nel



Figura 2

suo complesso. Vale a dire, sperando che il lettore vedesse e "sentisse" tutta la pagina come un'unica vignetta e che poi, dopo aver afferrato il tono o il messaggio, leggesse i giornali, che aggiungono spessore all'azione». <sup>201</sup>

Leggendo questa didascalia emerge, a mio parere, la consapevolezza del fumettista delle possibilità anarchiche dello sguardo e della complessità del processo di *lettura* di un fumetto.

Ovviamente la natura operativa di questo manuale fa sì che la tensione teorica sia tutta spostata sui meccanismi empirici che governano il fumetto (illustrati attraverso esempi attinti

dalla sua lunga carriera); non dobbiamo dimenticare infatti che questo libro nasce dal materiale di supporto per lezioni e corsi sulla sequential art.

<sup>200</sup> Will Eisner, *L'arte del Fumetto*, p.12.

<sup>201</sup> Ivi, p.91.

Troviamo però - come fanno notare anche i curatori italiani - argomenti raramente esaminati e poco approfonditi negli studi sul fumetto; le potenzialità e la storia del lettering sono affrontate con perizia e sapienza. Eisner dà grande importanza alla calligrafia che analizza a partire dallo sviluppo degli ideogrammi cinesi e giapponesi, l'iconicità di alcuni atteggiamenti e gesti familiari - esaminata proprio a partire dallo sviluppo di questa particolare scrittura - può essere manipolata dall'artista per veicolare diverse sfumature di significato ed emozionali: «Nelle mani dell'artista, la codifica diventa un alfabeto con cui fare un discorso completo che tesse un intero arazzo di interazioni emotive. Attraverso un'abile manipolazione di questa struttura apparentemente amorfa e la padronanza delle espressioni anatomiche, il disegnatore può raccontare storie dai significati più profondi che si confrontano con la complessità dell'esperienza umana».<sup>202</sup>

Le immagini possono quindi raccontare anche senza parole chiedendo al lettore una sofisticata capacità interpretativa e un continuo richiamo all'esperienza comune, ancora una volta nel corso di queste riflessioni Eisner sembra contraddire la sua formula di arte sequenziale:

Il numero di immagini che è possibile impiegare è limitato, mentre in un film un'idea o un'emozione possono essere espresse da centinaia di immagini mostrate in una sequenza fluida e a una velocità tale da imitare i movimenti reali, sulla carta stampata un effetto del genere può solo venir simulato. Ma questa sfida non è un limite, in realtà è il nucleo di quanto di più peculiare ha il fumetto: permette al lettore di osservare più immagini nello stesso tempo, o di osservarle in diverse direzioni – una possibilità che nei film manca completamente.<sup>203</sup>

Ogni aspetto e strumento del fumetto viene poi esaminato e mostrato, anche nelle sue varianti, sempre con una serie di esempi che possano aiutare la comprensione e la messa in opera di questi 'attrezzi del mestiere', dalla nuvoletta «trucco prodotto dalla disperazione [che] tenta di catturare e rendere visibile un elemento immateriale: il suono»,<sup>204</sup> alla vignetta che non solo definisce i confini dell'azione «ma stabilisce anche la posizione del lettore in rapporto alla scena e indica la durata dell'evento, [...] “racconta”

---

<sup>202</sup> Ivi, p.20.

<sup>203</sup> Ivi, p.30.

<sup>204</sup> Ivi, p.34.

il tempo»,<sup>205</sup> senza dimenticare le funzioni orientative ed emotive della prospettiva, e le possibilità espressive che scaturiscono da una sapiente resa grafica dei volti, dalle espressioni, dai gesti con cui solitamente comunichiamo.

In un manuale di questo tipo il ruolo della scrittura è analizzato soprattutto nella sua funzione di dispositivo di controllo e nella sua funzione di sceneggiatura:

Per considerare il ruolo del soggettista, occorre limitare arbitrariamente la “scrittura” per i fumetti alla funzione di concepire l’idea e la storia, scandendo il racconto e costruendo il dialogo o gli elementi narrativi. Da questo punto di partenza, possiamo delineare un ordine progressivo che si concretizza in questo modo: l’idea e la storia o trama in formato di un soggetto scritto include racconto e dialogo (vignette); le parole e la struttura espandono o sviluppano il concetto di storia. Le indicazioni date al disegnatore, con descrizione delle vignette e del contenuto delle pagine, trasferiscono quest’idea dalla mente dell’autore all’illustratore; ogni componente si piega alle esigenze dell’insieme.<sup>206</sup>

Proprio in queste pagine, dal riconoscimento della funzione di *comando* della scrittura nel processo creativo e dalla descrizione della divisione del lavoro, emerge, a mio parere, l’idea di fumetto di Eisner strettamente legata ai meccanismi e alle regole dell’industria culturale. Un’idea di fumetto in cui la creatività e il talento dell’autore devono sottomettersi alle regole della produzione, *piegarsi alle esigenze dell’insieme*; il fumettista è un artista ma anche un professionista con degli obblighi di chiarezza e con uno stretto legame con il proprio pubblico. L’essere inseriti in un sistema di regole industriali e di convenzioni, non significa però essere costretti a creare un *prodotto* banale o che non possa essere arte, e lo dimostra la lunga storia del fumetto americano a partire da *Little Nemo* McCay, passando per i paperi di Carl Barks fino a *The Spirit* di Eisner.

Un altro ‘sintomo’ di questa idea è l’attenzione per le limitazioni tecniche, lo spazio a disposizione e le tecnologie di riproduzione, che giocano da sempre un ruolo fondamentale nelle regole di costruzione di un fumetto.

---

<sup>205</sup> Ivi, p.36.

<sup>206</sup> Ivi, p.135.

Le competenze che un fumettista deve mettere in campo per la produzione di un fumetto (e di conseguenza, a mio parere, quelle che un lettore dovrebbe possedere per decodificarne strutture e contenuti) coinvolgono, per Eisner, un ampio ventaglio di discipline e capacità, esemplificate nello schema qui di seguito (fig.3).

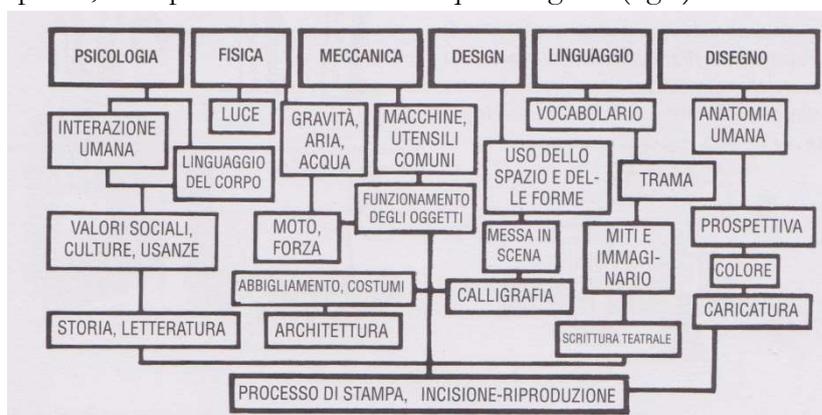


Figura 3

I cambiamenti provocati dall'avvento del digitale non passano inosservati, vengono esaminate le nuove possibilità artistiche offerte da computer e software e soprattutto la dirompente diffusione di fumetti attraverso il web capace di modificare termini di produzione e consumo; la possibilità di sfruttare l'interattività e la pagina potenzialmente infinita dello schermo infatti:

elimina la necessità di una disposizione convenzionale delle vignette. La tradizionale funzione della vignetta come punteggiatura o strumento di orientamento emotivo non trova applicazione. L'attenzione è rivolta all'azione e alla composizione delle scene. Le posizioni e i gesti dei personaggi devono essere ancor più facilmente riconoscibili, perché il lettore si sposti più rapidamente da una scena all'altra. Un fumetto tradizionale ha un diverso ritmo di lettura. Sulla pagina stampata, il lettore prima guarda tutte le vignette, poi si sofferma sulla singola, senza fretta. Ma in entrambi i casi si suggerisce un'azione, una percezione del tempo e una dimensione sonora. I progressi della tecnologia fanno sì che le immagini vengano caricate più velocemente e con una maggiore qualità, e questo permette che i disegni siano più dettagliati. Lo stile individuale e la personalità dell'artista conservano comunque la loro importanza.<sup>207</sup>

<sup>207</sup> Ivi, p.180.

Sono omesse una serie di questioni legate al digitale - il cambiamento epocale dell'editoria che si lega sempre più ai webcomics, i diversi dispositivi tecnologici coinvolti e le diverse esperienze di lettura, la sperimentazione e la commistione con forme e linguaggi puramente informatici e digitali, il ruolo sempre più attivo del pubblico, e così via - proprio perché la forma di manuale pratico e operativo non contempla questo tipo di riflessioni e anche perché questo è un mondo che solo da pochi anni ha cominciato a prendere una forma più chiara, evidente e analizzabile.

Quanto siano importanti questi manuali è dimostrato dalla forte risonanza che hanno avuto nel panorama del fumetto, sempre negli Stati Uniti la strada tracciata da Eisner è stata seguita da un altro fumettista che ha provato a descrivere in modo più sistematico, a partire dalle acquisizioni eisneriane, meccanismi e strutture del medium.

*Understanding Comics: The Invisible Art* (1993) di Scott McCloud si rivela un'opera decisiva per gli sviluppi dello studio sul fumetto - soprattutto negli USA, dove insieme al lavoro di Eisner, è considerato un po' la base da cui partire per meglio approfondirne l'analisi - sia per la vasta esplorazione storica e strutturale, sia per il tentativo di definizione ma soprattutto per aver condotto quest'esame attraverso un fumetto.

*Understanding Comics* è infatti un serio studio sul fumetto a fumetti, un'operazione in linea con le idee dell'autore (e di Eisner) sulle capacità e le possibilità del *linguaggio* che grazie alla sua straordinaria adattabilità può affrontare anche argomenti scientifici e accademici normalmente e storicamente sviluppati in prosa.

Dalla straordinaria chiarezza espositiva, dalla grande forza persuasiva dell'autore e soprattutto dalla rivoluzionaria forma a fumetti del saggio, deriva il grandissimo successo di questo libro che rivitalizza molto il dibattito sulla natura e sulla storia del fumetto, sia nella comunità di fumettisti che in quella accademica. L'aver dimostrato la possibilità di inserirsi con un fumetto nel discorso teorico ha riscosso l'ammirazione anche di alcuni numi tutelari di questo mondo come Eisner e Spiegelman.

La bibliografia di riferimento è piuttosto scarna in quanto McCloud sembra ignorare completamente la lunga tradizione di studi europei, nei ringraziamenti infatti afferma: «L'opera di Will Eisner è stata per me, e per migliaia di artisti, per molti anni una fonte di

ispirazione. “COMICS AND SEQUENTIAL ART” di Eisner è stato il primo libro ad esaminare la forma artistica che è il fumetto. Questo è il secondo». <sup>208</sup>

Il primo capitolo parte proprio dal tentativo di offrire più solide basi alla definizione di Eisner ampliandola e rendendola più specifica.

Per far questo, per costruire una definizione più neutra possibile che non contempli la qualità, lo stile o il soggetto del fumetto, McCloud separa la forma dal contenuto, un'operazione che gli permette di sganciarsi e prendere le distanze da quei fumetti che spesso sono solo «roba da ragazzini, mal disegnati, semianalfabeti, dozzinali e inutili» <sup>209</sup> e di approdare a una definizione che possa «smentire gli stereotipi e dimostrare che il potenziale dei fumetti è emozionante e non ha limiti!». <sup>210</sup>

È abbastanza evidente come tutto questo serva a riabilitare il nome e la reputazione del fumetto, una nobilitazione che però trascura tutta la storia editoriale e la natura di prodotto industriale del medium; quindi come succedeva spesso nei primi studi, sulla scia delle idee di Lancelot Hogben, queste omissioni e la tensione verso una rivalutazione culturale portano quasi inevitabilmente alla ricerca di nobili antenati.

Una definizione così aperta e astorica come quella a cui approda McCloud, «immagini e altre figure giustapposte in una deliberata sequenza, con lo scopo di comunicare informazioni e/o produrre una reazione estetica nel lettore», <sup>211</sup> è del tutto funzionale alla storia del fumetto che prova a tracciare.

Non è difficile così trovare esempi di immagini e figure in sequenza in antichi dipinti egiziani, in manoscritti illustrati precolombiani, nell'arazzo di Bayeux e nella colonna Traiana, una teoria di questo tipo, infatti, permette di ascrivere al fumetto narrazioni visuali antichissime.

Esiste certo, a mio parere, una sorta di continuità tra queste antiche rappresentazioni e il fumetto, ma solo perché entrambi appartengono alla più grande famiglia dei linguaggi visuali; trattare l'arazzo di Bayeux come un fumetto è come porre sullo stesso piano

---

<sup>208</sup> Scott McCloud, *Understanding Comics. The Invisible Art*, Kitchen Sink Press, Northampton, 1993, trad. it. di Leonardo Rizzi, *Capire il Fumetto. L'arte Invisibile*, Pavesio, Torino, 1996, p.4.

<sup>209</sup> Ivi, p.11.

<sup>210</sup> Ibidem.

<sup>211</sup> Ivi, p.17.

d'analisi le opere dei trovatori con la poesia contemporanea: i secoli trascorsi, le differenti condizioni culturali, sociali e tecnologiche non sono certo variabili neutre che è possibile ignorare, quando questo accade ci troviamo di fronte ad un appiattimento teorico incapace di guardare alle grandi mutazioni mediologiche che da sempre coinvolgono linguaggi, arti, uomini e società.

McCloud, ovviamente riconosce il decisivo apporto della stampa ma dimentica completamente anche solo di accennare a tutti quei processi che con l'avvento del moderno giornalismo hanno portato a una strutturazione e a una standardizzazione del fumetto, solo a livello tecnologico infatti esistono profonde differenze tra la stampa di Gutenberg e quella dei newspaper che non possono essere sottovalutate o taciute in un esame dell'evoluzione dei linguaggi visuali.

L'angolazione da cui il fumettista ha deciso di guardare e di analizzare il mondo dei comics, permette da un lato di allargare il campo slanciandosi nei meandri della storia, ma anche annettendo le stampe di Hogarth o libretti di istruzioni 'scritti' attraverso immagini, ma dall'altro lato pone anche alcuni limiti in quanto costringe all'esclusione delle vignette singole «che non sono fumetti più di quanto questo fotogramma di Humphrey Bogart non sia un film»;<sup>212</sup> è sicuramente una questione complessa, che McCloud non approfondisce, ma una dichiarazione del genere porta inevitabilmente all'esclusione di momenti fondativi del fumetto come ad esempio le prime grandi vignette di Outcault.



Figura 4

È un gioco formale, questo condotto dall'autore, volto alla ricerca dell'essenza del fumetto, del suo *potere nascosto* (fig.4); la delimitazione di un campo, per quanto ampio, è indirizzata alla scoperta delle caratteristiche e delle proprietà del medium, della sua forma *unica* capace di distinguerlo - mettendolo sullo stesso piano culturale - dagli altri media.

Questo tipo di intervento, per quanto possa sembrare utile a liberare potenzialità nascoste del medium liberandolo da 'concrezioni' storico/culturali

---

<sup>212</sup> Ivi, p.29.

che hanno portato a una sua svalutazione culturale, in realtà non tiene conto della natura integrata dell'industria culturale e delle fragili frontiere che esistono tra i media.

Frontiere spesso infrante con conseguente difficoltà di definizione dei prodotti che si pongono su questi instabili confini. Il fumetto, in particolare, ha fatto e continua a fare



Figura 5

della fragilità di questi confini la propria forza e la propria caratteristica più dinamica.

Una sorta di nomadismo mediale è ciò che alimenta e descrive meglio i processi vitali di questo medium, se pensiamo al 'fumetto digitale' e a come questo prodotto riesca a integrare perfettamente al 'fumetto classico', gif, linguaggi informatici, pagine web, social e animazione, possiamo avere un'idea della forza creativa che può derivare da questo vagabondare tra i media.

Molte delle teorie elaborate da McCloud sono debitorie - come si evince dal titolo che non a caso richiama *Understanding*

*Media* (1964) - del lavoro di Marshall McLuhan (già il separare la forma del fumetto dal suo contenuto si può ascrivere a questa influenza)<sup>213</sup> e degli studi sulla percezione di matrice gestaltista; le proprietà di medium freddo del fumetto sono approfondite e messe in primo piano già a partire dal secondo capitolo dedicato al potere delle icone.

Secondo McLuhan i fumetti sono un medium a bassa definizione e in quanto tale richiedono un alto livello partecipazionale, questa caratteristica dei comics, unita alla facoltà tutta umana di riconoscere forme familiari (e

soprattutto volti) anche nelle strutture casuali e amorfe che ci circondano, è alla base del grande potere fascinatore delle figure iconiche capaci di far leva sul nostro bisogno di identificazione (fig.6).

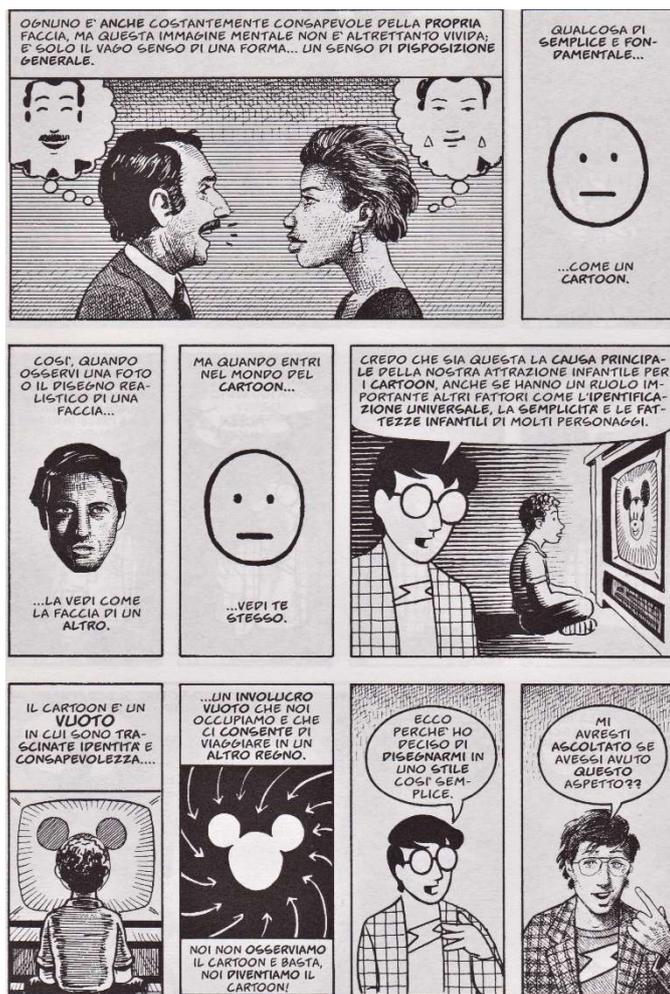


Figura 6

<sup>213</sup> «Perché il “contenuto” di un medium è paragonabile a un succoso pezzo di carne con il quale un ladro cerchi di distrarre il cane da guardia dello spirito. L’effetto del medium è rafforzato dal fatto di attribuirgli come “contenuto” un altro medium. Il contenuto di un film è un romanzo, una commedia o un’opera. Ma l’effetto della forma cinematografica non ha nulla a che fare con il suo contenuto programmatico. Il “contenuto” della scrittura o della stampa è il discorso, ma il lettore è quasi totalmente inconscio della stampa o del discorso. [...] L’analisi dei “contenuti” non serve a chi voglia scoprire la magia di questi media o la loro carica subliminale». (Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, pp.38,40.)

McCloud scardina così l'idea che da un maggior realismo grafico derivi un maggior coinvolgimento mettendo in primo piano «la nostra capacità di estendere la nostra identità agli oggetti inanimati».<sup>214</sup>

Esiste ovviamente un continuum che va dall'astrazione iconica al realismo, dove l'astrazione definitiva per McCloud è la parola, questi sono i primi due vertici di un'area triangolare in cui il terzo vertice è costituito dal piano della figura «nel quale forme, linee e colori possono essere se stessi senza fingere di essere altro»,<sup>215</sup> in quest'area sono racchiuse possibilità e limiti del fumetto (fig.7).

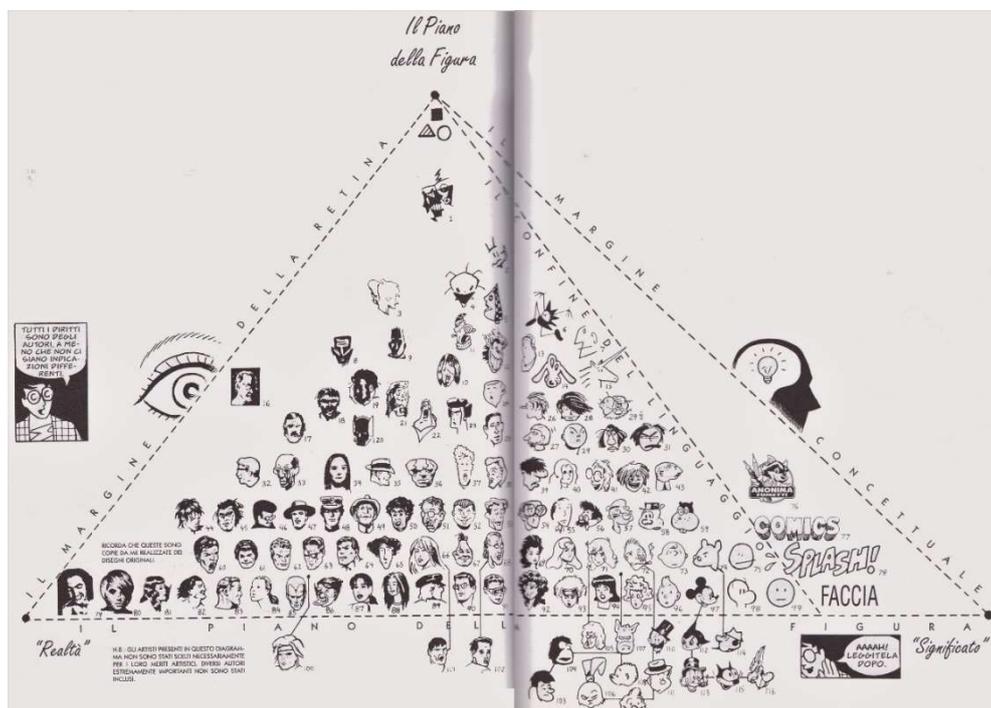


Figura 7

<sup>214</sup> Scott McCloud, *Capire il Fumetto. L'arte Invisibile*, p.47.

<sup>215</sup> Ivi, p.59.



Figura 8

McCloud passa poi a un esame della *closure* (ovvero il completamento per inferenza in base all'esperienza), nello spazio tra due vignette si nasconderebbe il *vero potere* del fumetto, la closure infatti permette di collegare i frammenti di tempo rappresentati nelle vignette e «di costruire mentalmente una realtà continua ed unificata».<sup>216</sup> È un meccanismo così importante che McCloud arriva addirittura a identificarlo con il fumetto stesso (fig.8).

Si fa coincidere così tutto il fumetto con l'idea di arte sequenziale, come vedremo Groensteen<sup>217</sup> criticherà questo concetto affermando come non esista solo una connessione lineare tra vignette 'confinanti', ma relazioni più ampie che coinvolgono anche le vignette compresenti in una pagina fino alle diverse pagine di un albo. McCloud entra poi nel dettaglio di questo meccanismo descrivendo e catalogando sei tipi di closure:

1. Da momento a momento
2. Da azione ad azione
3. Da soggetto a soggetto
4. Da scena a scena
5. Da aspetto ad aspetto
6. Non-sequitur

Questo tipo d'analisi, e l'uso di grafici a barre per esemplificare la quantità di ogni tipo di closure in diversi fumetti, permette all'autore di tracciare una differenza fondamentale tra il fumetto occidentale e quello giapponese, mentre negli USA e in Europa il tipo di passaggio più usato è quello da azione ad azione, in oriente il numero di questi passaggi è eguagliato da quello da soggetto a soggetto con una fondamentale presenza del quinto tipo di passaggio quasi completamente assente in occidente.

Secondo McCloud questo accade perché «In oriente vi è una ricca tradizione di opere cicliche e labirintiche. Il fumetto giapponese potrebbe essere erede di questa tradizione che spesso enfatizza l'essere in qualche luogo piuttosto che arrivare in qualche luogo. Attraverso queste tecniche di narrazione, i giapponesi offrono una visione del fumetto

---

<sup>216</sup> Ivi, p.75.

<sup>217</sup> Cfr. Thierry Groensteen, *Il Sistema Fumetto*.

molto diversa dalla nostra. Perché in Giappone più che in ogni altro luogo il fumetto è un'arte... di intervalli».<sup>218</sup>

McCloud mette in atto una capacità di analisi analitica unita a una straordinaria opera di sintesi condotta con toni affabulatori e persuasivi nel corso di tutta l'opera, si capisce bene allora il perché del successo di questo libro e della sua adozione a manuale di base in molti corsi sul fumetto negli USA; l'esame della complessa questione della rappresentazione del tempo dimostra tutte le qualità di quest'opera.

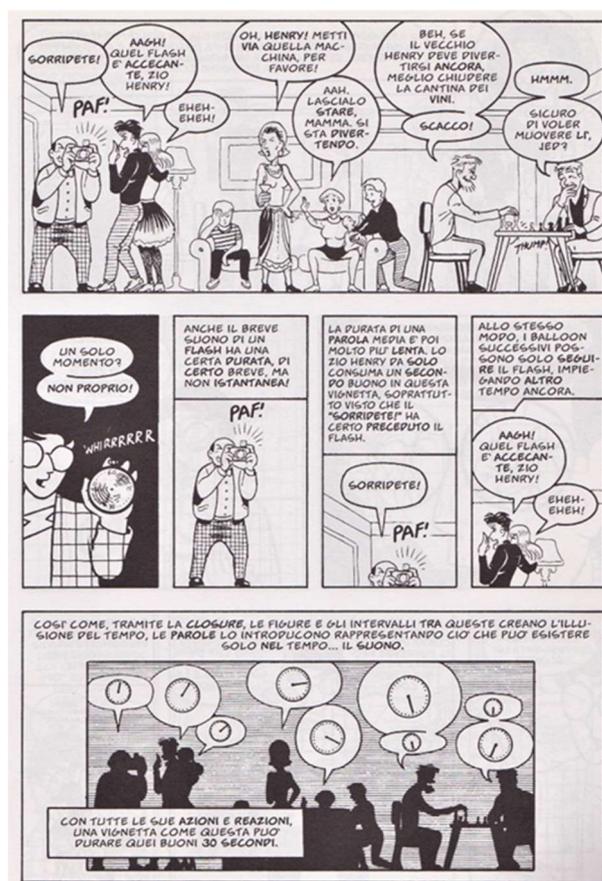


Figura 9

Una tavola come questa (fig.9) riesce infatti a mostrare e a esemplificare con chiarezza la stretta relazione che intercorre tra spazio e tempo, il ruolo fondamentale dei dialoghi e quello delle onomatopee. McCloud analizza anche dimensione, forma e bordi delle vignette spiegando come queste possano influenzare la percezione del lettore. Non può mancare in questo capitolo dedicato al tempo un esame delle linee cinetiche che parte dalle acquisizioni dei futuristi e di Duchamp: «In un luogo a metà tra il movimento dinamico dei futuristi e il concetto schematico di movimento di Duchamp, si trova la “linea cinetica del fumetto”».<sup>219</sup>

McCloud entra anche nel dibattito della relazione tra parole e immagini e di come questa si sia evoluta storicamente. Non si tratta di una minuziosa analisi storica, ma più che altro, come fa notare il fumettista Dylan Horrocks, di una vera e propria mitologia:

<sup>218</sup> Scott McCloud, *Capire il Fumetto. L'arte Invisibile*, pp.89,90.

<sup>219</sup>Ivi, p.118.

This chapter isn't intended as a serious history. It's a myth; a kind of genealogy (or origin story) for comics, which goes something like this:

1. There are pictures, which are used to tell stories and show things.
2. Pictures give birth to words.
3. After a long estrangement, words are reunited with 'their parents, . . . pictures' in the form of comics.

Comics are, according to this mythology, our chance to return to an original, pure language of communication - essentially a language of pictures.<sup>220</sup>

Ancora una volta poi, McCloud procede con una analitica classificazione dei diversi modi di combinare parole e figure, con la consapevolezza che questi possono però essere illimitati, la conclusione è che:

Nei migliori fumetti, parole e figure sono simili ai partner in un ballo: condurre tocca ad uno alla volta. Quando cercano di condurre entrambi, la rivalità può minare l'obiettivo generale anche se un po' di giocosa concorrenza a volte può produrre risultati gradevoli. Ma quando ciascuno di questi partner conosce il proprio ruolo e sostiene i punti di forza dell'altro il fumetto può tener testa a qualsiasi forma artistica da cui trae gran parte della sua forza.<sup>221</sup>

---

<sup>220</sup> Dylan Horrocks, "Inventing Comics: Scott McCloud's Definition of Comics", *Comics Journal* n. 234, giugno 2001.

[In rete] <http://www.hicksville.co.nz/Inventing%20Comics%206.htm> (Ultimo accesso il 19/11/2018).

<sup>221</sup> Scott McCloud, *Capire il Fumetto. L'arte Invisibile*, p.164.

La *vaga nostalgia*, espressa a fine capitolo, per quel puro linguaggio per immagini che connotava la comunicazione scritta dei primi uomini nasconde in realtà la stessa utopia che nutriva Hogben, ovvero il sogno di un linguaggio universale capace di trascendere le diverse lingue nazionali grazie all'uso di simboli ed icone universalmente accettate: i fumetti rappresenterebbero in questo senso la strada maestra verso questa forma di comunicazione ideale.

Nonostante limiti e debolezze teoriche questo libro si pone comunque come un'opera decisiva e di grande ispirazione per molti fumettisti, guardare alla *pura*

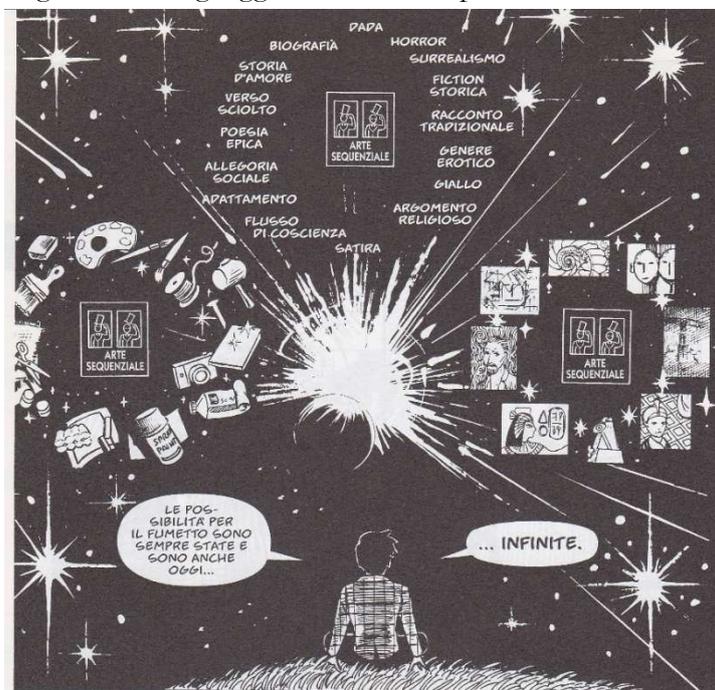


Figura 10

*forma* dei comics mostra come le possibilità di questo mezzo siano pressoché illimitate, l'entrare con un fumetto in questioni così complesse permettendo anche a lettori sprovvisti di grandi riferimenti teorici di penetrare facilmente nel cuore del dibattito, è la dimostrazione più efficace che questo medium può affrontare con successo qualunque argomento. *Understanding comics*, tradotto in sedici lingue e vincitore dell'“Eisner Awards”, del “Prix de la critique di Angoulême” e di un “Notable Book of New York Times”, centra in pieno l'obiettivo di ravvivare la discussione intorno la forma e le potenzialità del medium provocando una catena di consensi e reazioni critiche che, come vedremo, contribuiranno ad un approfondimento di molte delle questioni affrontate in questo libro; è in particolare la definizione di arte sequenziale a scatenare polemiche e controversie, l'attenzione (importante) per questioni puramente formali provoca però una certa cecità sui fondamentali processi culturali e mediologici che spesso vengono trascurati o lasciati in secondo piano.

## 7 Il fumetto come territorio simbolico

La linea teorica che abbiamo visto consolidarsi, nel sesto capitolo, a partire dalle acquisizioni di Faeti, Abruzzese e Frezza, pur facendo tesoro degli studi sulla forma del fumetto continua le sue indagini in tutt'altre direzioni. I meccanismi del consumo, lo stretto legame tra vissuto quotidiano e media, la traduzione e la trasformazione di miti e immaginari antichi nelle forme del *divertimento* contemporaneo, continuano ad essere il nucleo dal quale si diramano le linee di ricerca di questa 'scuola' di pensiero che ha saldissime radici in Italia.

Così dopo essersi dedicato con *L'immagine innocente* (1978) ad una trasversale lettura del fumetto e del cinema delle origini - capace di guardare con occhi nuovi alla genealogia dei comics, alla sua forma e allo stretto legame con la società statunitense - Frezza si occupa, con *La scrittura malinconica. Sceneggiatura e serialità nel fumetto italiano* (1987), del fumetto italiano. Il metodo, l'impalcatura teorica, le strategie d'analisi, sono così lontane da quelle operate dal primo lavoro di Becciu sui comics nostrani (*Il fumetto in Italia*, 1971) che l'autore non sente nemmeno il bisogno di marcare le enormi differenze, eppure, nel ristretto novero delle opere dedicate a questo argomento, l'opera di Frezza segna un decisivo avanzamento verso la decodifica di un immaginario nazionale capace di tenere insieme le dinamiche culturali più diverse (dalla letteratura popolare e di genere a quella colta, dal cinema alla televisione, ecc.); sulla linea tracciata da Faeti poi si fa definitivo il recupero della fondamentale esperienza, finora messa ai margini, del "Corriere dei Piccoli".

La storia del fumetto italiano non è vista più come una serie di aneddoti da annodare con la sociologia, ma è usata come un grimaldello teorico per entrare nel cuore pulsante del territorio simbolico nazionale, nelle sue forme di produzione e consumo, e la particolare angolazione scelta per guardare a questi processi permette di scavare a fondo in questa direzione; come fa notare Alberto Abruzzese nell'introduzione:

La sceneggiatura spiega la traduzione e quindi anche il tradimento del patrimonio artistico della tradizione preindustriale: appunto il gioco di progressiva socializzazione e massificazione delle forme estetiche fondato sul *depistamento* dai

canoni classici dell'espressione e degli stili [...]. Sono i territori dell'espressione e della comunicazione a mutare, grazie alla riproducibilità tecnica consentita dalle «macchine» della rivoluzione industriale. [...] A questo punto la sceneggiatura da tensione interna alla produzione letteraria e spettacolare dell'ottocento si trasforma in procedure professionali che caratterizzano sempre più le forme di comunicazione e rappresentazione del novecento. [...] Un lavoro di traduzione della morte dell'arte [...] che riducendo, citando, contaminando, frantumando e riorganizzando rende possibile il *passaggio* (esattamente come le «gallerie» metropolitane divenute esemplari per Benjamin nell'osservare, *dopo* Baudelaire, la Parigi nel XIX secolo) dal passato al presente, dalla tradizione al mercato dell'immaginario. Un lavoro, dunque, che oscilla continuamente tra esibizione di universi culturali in disgregazione e riedificazione di nuove mitologie, tra la distruzione del tempo antico e la definizione di nuovi ritmi.<sup>222</sup>

L'esame della sceneggiatura e dei meccanismi seriali propri del fumetto permette dunque di calarsi nel nucleo delle metamorfosi culturali e mediologiche del nostro paese, la serialità si lega infatti indistricabilmente al vissuto quotidiano *costringendo* pratiche di produzione e consumo ad adattarsi continuamente all'evoluzione sociale, comprendere questo significa comprendere come: «In fondo il mercato [...] non è che l'evidenza, insieme superficiale e profonda, di fatti, comportamenti, oggetti, scenari e scelte che riguardano l'identità dell'individuo che consuma e di una cultura nazionale-internazionale».<sup>223</sup>

Allacciandosi al discorso tracciato da Faeti in *Guardare le figure* (1972) - e aggiustandone il tiro - Frezza individua un primo sviluppo dei fumetti italiani nello stretto legame con l'editoria per l'infanzia da cui deriva buona parte del loro patrimonio espressivo; le didascalie di ottonari a rima baciata e la cura di stampo illustrativo del disegno sono, insieme al repertorio fiabesco, i pilastri essenziali del nostro fumetto delle origini. La tradizione e l'imagerie popolare italiano però cominciano presto a intrecciarsi ai modelli statunitensi aprendo, per i figurinai italiani, la strada a nuove possibilità grafiche e narrative.

Nei fenomeni che conducono al passaggio «dal figurinaio al cartoonist» si opera uno spostamento complessivo dell'immaginario del fumetto, collegato non più soltanto alle tradizioni e ai modelli che hanno costituito le condizioni della sua

---

<sup>222</sup> Gino Frezza, *La scrittura malinconica. Sceneggiatura e serialità nel fumetto italiano*, pp.IX,X.

<sup>223</sup> Ivi, p.15.

genesi. Da questa fase, l'immaginario del fumetto fa soprattutto riferimento ad una dinamica di rapporto fra fumetto e cinema.<sup>224</sup>

Il dispositivo della sceneggiatura, allora, trova nutrimento nel fecondo rapporto tra fumetto e cinema con ricadute sulle forme del romanzo e nella storia dei generi del fumetto: «Taluni autori “completi” del nostro fumetto praticarono i generi più diversi [...] con intuizioni e risultati espressivi derivanti dal lavoro di sceneggiatura. È questo il caso, manifestatosi diversamente nel tempo e per le singolarità personali, di Sto, Altan, Filippo Scòzzari, Andrea Pazienza, Massimo Mattioli».<sup>225</sup>

Le peculiarità italiane e il più lento assestamento degli apparati produttivi dipendono per gran parte dal peso della nostra tradizione scolastica e culturale, ma soprattutto dagli anni Trenta in poi il fumetto italiano riesce a sovrapporre a visioni e a figurazioni di genere transnazionali (western, horror, fantascienza, ecc.) strutture pienamente letterarie:

Non più solo la fiaba o il *reportage* giornalistico di viaggi, non più solo racconti e novelle (come nelle pagine dei primi settimanali per l'infanzia) ma tutta la letteratura fantastica e avventurosa, colta e popolare. Da Jules Verne a Emilio Salgari, Robert Stevenson, Joseph Conrad, Mark Twain, Hermann Melville, Goethe... Dal fumetto *western* alle numerose riduzioni salgariane, dalle avventure di *Saturnino Farandola* di Federico Pedrocchi e Pier Lorenzo De Vita, al *Faust* di Federico Pedrocchi e Rino Albertarelli, al Saturno contro la Terra di Federico Pedrocchi, Cesare Zavattini e Gianni Scolari, al *Kit Carson* di Rino Albertarelli e poi di Walter Molino, il fumetto italiano conosce una stagione essenziale al suo sviluppo produttivo e alla sistemazione dei suoi apparati e dispositivi di consumo.<sup>226</sup>

Questi e altri prodotti *confezionati* negli anni dell'autarchia fascista mostrano come l'immaginario statunitense avesse già da tempo cominciato a modellare le attese del pubblico e come questo territorio simbolico, contaminato e arricchito dalla nostra tradizione culturale e letteraria, rappresenti per i nostri fumettisti e per i loro lettori una patria comune pienamente interiorizzata.

Con la fine della guerra assistiamo a un prepotente ritorno del fumetto americano e a una prima formazione di apparati produttivi autonomi; l'immaginario cinematografico inoltre

---

<sup>224</sup> Ivi, p.24.

<sup>225</sup> Ivi, pp.24,25.

<sup>226</sup> Ivi, p.26.

si fa sempre più centrale. Frezza è bravo a ricostruire modelli produttivi e forme di consumo del fumetto che si rispecchiano in generi, tendenze e scuole, è un lavoro di scavo - condotto senza pregiudizi culturali - che permette di arrivare al cuore delle formazioni emotive e culturali che nutrono fumetti e lettori; l'esame dei generi western e avventurosi, ad esempio, permette all'autore di tracciare un percorso che parte dagli anni Trenta fino agli Ottanta, mostrando contaminazioni e fondamentali metamorfosi legate all'evoluzione mediologica. È un genere di decisiva importanza per il fumetto italiano in quanto proprio grazie a cowboy, pistoleri, indiani e grandi praterie si è formata la scuola orbitante intorno alle operazioni editoriali del gruppo Bonelli; inoltre il western già dagli anni Trenta mostra una fruttuosa capacità di dialogo con i generi più disparati, dal noir al melò, dal fantasy alla detective story, in una continua dialettica con l'immagine cinematografica a cui si salda «l'estenuante e talvolta manierata ricerca di margini affascinanti e “preziosi” dell'avventura stessa».<sup>227</sup>

E proprio in questa particolarità, Frezza riconosce una delle impronte più caratterizzanti del fumetto italiano che dagli anni Cinquanta ha visto l'affermazione di due gruppi artistici di diverso orientamento culturale:

Franco Caprioli (maestro del fumetto avventuroso «di mare»), Antonio Sciotti, Carlo Boscarato, Benito Jacovitti (nella cui opera si ritrova un paradossale attraversamento dei generi dell'avventura), Lino Landolfi, Gianni De Luca, Kurt Caesar (Cesare Avai) – nomi di spicco dei settimanali cattolici *Il Vittorioso* e *Il Giornalino* – producono di fianco ad un gruppo esplicitamente influenzato da Milton Caniff e teso a trasporre la lezione di sceneggiatura e di chiaroscuro. Hugo Pratt e Dino Battaglia, Mino Milani e Aldo Di Gennaro, Mario Uggeri, Rinaldo D'Ami, Renzo Calegari e Gino D'Antonio, Mario Faustinelli e, più tardi, Sergio Toppi, Attilio Micheluzzi, Alfredo Castelli e Fernando Tacconi pubblicheranno in prevalenza sulle pagine del *Corriere dei ragazzi* e del *Giornalino* traendo spunti dal modello caniffiano e da uno studio della narrativa anglosassone e delle opere di Joseph Conrad, Mark Twain, Robert Stevenson, James Fenimore Cooper, Edgar Allan Poe.<sup>228</sup>

La capacità di saper leggere il mercato e le sue trasformazioni, adattando il processo seriale ai desideri emergenti del pubblico, caratterizza il gruppo della Bonelli che, sempre

---

<sup>227</sup> Ivi, p.39.

<sup>228</sup> Ibidem

focalizzato sul genere avventuroso, adegua i propri fumetti per reggere il confronto con l'egemonico potere televisivo. *Martin Mystère* infatti:

si avvale [...] di una programmata operazione di scavo nell'immaginario dello spettatore/lettore italiano degli anni ottanta. A questo fornisce risultati in cui, mentre vi riconosce la tradizione avventurosa, nel contempo si fanno spazio alcune modificazioni percettive di scrittura del testo. Alla "riduzione su carta" dell'effetto speciale elettronico e del multischermo a grandi dimensioni prospettiche corrisponde una trama di scritture in cui i "tagli" delle sceneggiature tengono avvinto il lettore.<sup>229</sup>

La macchina produttiva italiana della Disney, appartenente per lungo tempo al gruppo Mondadori, costituisce un'altra tappa fondamentale di questo cammino descritto da Frezza.

Dall'esordio del *Paperino* di Pedrocchi e Pinochi negli anni Trenta fino all'assestamento di quella produzione nostrana capace di far proprio e di mutare sostanzialmente l'universo Disney (introiettando dinamiche e temi del cinema e della televisione comica degli anni Cinquanta), viene messo in luce come la Mondadori riesca sin dal dopoguerra ad andare oltre il livello di diffusa artigianalità, tipico della situazione italiana, per configurarsi pienamente in un modello industriale in grado anche di valorizzare lo standard e al tempo stesso i propri autori.

La *definizione schematica dei personaggi* permette l'attuazione di logiche da situation comedy, mentre la *parodia e il travestimento* sono le chiavi «attraverso cui l'universo disneyano ha assunto dentro di sé l'intero campo dei classici della letteratura, l'immaginario cinematografico e televisivo, le tecniche dell'informazione e dello spettacolo sul piccolo schermo».<sup>230</sup>

Adattamenti di classici della letteratura, contaminazione di linguaggi, la grande riconoscibilità di stampo divistico dei personaggi, arricchiscono trame e narrazioni che riescono a sfuggire a ogni logica strettamente pedagogizzante, in un gioco colto e popolare allo stesso tempo. Il peso dei processi televisivi e i nuovi equilibri culturali si fanno ancora più evidenti negli anni Sessanta con il dilagare del *fenomeno* dei fumetti neri:

---

<sup>229</sup> Ivi, p.43.

<sup>230</sup> Ivi, p.46.

*Diabolik* è una serie emblematica di una fiction semplificata nei suoi elementi narrativi e tuttavia suscettibile di trasformarsi secondo le dinamiche comportamentali e il gusto dei suoi lettori, le alterazioni collettive della domanda d'immaginario e dei giudizi nel consumo, i processi di successiva delineazione di un lettore più coinvolto nella politica e nelle ideologie di massa.<sup>231</sup>

La nuova dimensione domestica dell'albo a fumetti fa da sponda alla stessa dimensione di cui vive la televisione e porta lentamente alla modificazione delle riviste che cominciano a presentare rubriche sportive e di attualità, di moda, di musica e di spettacolo, adeguandosi a un pubblico sempre più avvezzo al consumo televisivo anche attraverso l'ampliamento dei generi narrativi.

Le edizioni Lancio e Universo hanno mirato in questi ultimi anni sul consumo rapido, frammentato, incompleto degli albi a fumetti; su una programmata interazione tra disegno e immagine del fumetto e corpo ed occhio del lettore; sull'applicazione e estensione della serialità ad ogni meccanismo o tema narrativo e figurativo; su un sommario integrato da rubriche, fumetti «liberi», fumetti di serie di «alta» o «bassa» qualità la cui funzione è di selezionare, tenendoli ad ogni numero compresenti come potenziali lettori, pubblici e destinatari diversi.<sup>232</sup>

È l'inizio di quel processo di frammentazione del pubblico che lentamente comincia a trasformarsi in entità sempre più molecolari e che trova il suo apice nella nostra contemporaneità, così mentre mercato e produzioni si vanno assestando cominciano, già dagli anni Sessanta, a emergere nuove istanze e nuovi desideri connotati da una più forte carica ideologica e culturale.

Queste sollecitazioni sono accolte con successo dal fenomeno delle riviste specializzate, come "Linus" (1965) e le sue epigoni capaci di stimolare una più seria riflessione e una lettura critica del medium. Frezza nell'analisi delle dinamiche che animano queste particolari riviste, va al di là di una lettura 'mitologica' e coglie non solo elementi di novità e processi di avanzata sperimentazione ma anche il germe di una crisi identitaria che costringerà il fumetto, dinanzi ad un crollo editoriale senza precedenti, a riorganizzarsi su nuove basi. Al centro di questa analisi non ci sono solo gli *autori* dei fumetti ma

---

<sup>231</sup> Ivi, pp.55,56.

<sup>232</sup> Ivi, p.62.

l'immaginario che questi riescono a dispiegare e lo stretto rapporto che si va a creare con il pubblico:

Le riviste hanno ascoltato costantemente la voce del pubblico affezionato, redigendo rubriche *ad hoc* in cui una significativa e densa coscienza, conoscenza o incoscienza dell'immaginario del pubblico si è potuta esprimere in modo esemplare. In questo ascolto hanno preso corpo alcune delle forme, nascenti ed embrionali all'inizio del decennio, di una soggettività «giovanile» il cui odierno pronunciamento si rivela nelle tavole degli autori di *Frigidaire*, *Orient Express* e sulle storiche *Linus*, *Alter*, *Eureka*. Il panorama tematico delle riviste edite nei primi ottanta appare fortemente contraddittorio e contrastato, percorso dal confronto e dall'opposizione con le forme dell'immaginario tecnologico del cinema, della televisione, della videomusica, dei giochi elettronici, dell'informazione su scala planetaria. Questo panorama ricostruisce le soggettività costituenti il mercato secondo una composizione spesso a tal punto generazionale che alcune riviste si basano su un reciproco riconoscimento tra editori-autori e consumatori, tra giovani o adulti o gruppi intergenerazionali.<sup>233</sup>

Da questa angolazione Frezza esamina e scruta tendenze, ancora in svolgimento nel momento in cui scrive, riuscendo a coglierne i nodi critici fondamentali; sono passate a setaccio le esperienze di Altan, di Vittorio Giardino, e in particolare del gruppo di "Frigidaire" (con una particolare attenzione per l'esplosivo Andrea Pazienza) nella cui opera «il funzionamento dell'intera macchina dei *media* si svela come magazzino interminabile di strumenti narrativi ed in essa un'opzione critica si esercita dall'interno dell'attività produttiva, attraverso segnali laterali, dettagli improvvisi ed esplosivi».<sup>234</sup>

Tra operazioni buffonesche, ridefinizioni di immaginari infantili, rimeditazione del lavoro della generazione precedente di autori, sfondamento avanguardistico delle possibilità del fumetto e lettura catastrofica della contemporaneità, il fumetto sembra oltrepassare la soglia della propria riconoscibilità, la restrizione del mercato e lo sfaldamento dei gruppi creativi fanno da eco alla grande crisi editoriale del settore.

Diventa allora importante per il fumetto riuscire a interpretare il nuovo panorama mediale sempre più scosso da nuove rivoluzioni tecnologiche e ripensare sapientemente il rapporto tra serialità e avanguardia «secondo un contesto di eventi per il quale le domande "è arte? è merce? è evento?" non hanno più tanto senso, essendo trapassate nell'esperienza

---

<sup>233</sup> Ivi, p.64.

<sup>234</sup> Ivi, p.75.

e nella memoria dei soggetti che producono e consumano. Tutto questo non azzerava i problemi ma esalta ancora di più la necessità di una ricerca essenziale alla produzione stessa».<sup>235</sup>

Queste riflessioni trovano una felice sintesi nel contributo pubblicato nella *Letteratura italiana* edita da “Einaudi” e curata da Alberto Asor Rosa. La presenza di questo saggio nella gigantesca opera (ben 17 volumi composti dal 1982 al 2000 grazie alla estesa collaborazione di numerosi intellettuali) rappresenta una tappa fondamentale nel tortuoso cammino verso il riconoscimento culturale del fumetto. Se un’analisi centrata non tanto sulla forma quanto sui rapporti fra immaginario e forme di produzione e consumo trova il proprio spazio in questa sorta di enciclopedia della letteratura italiana, è perché il fumetto, nel corso degli anni, ha contribuito con forza, prima a scardinare antiche e radicate logiche pedagogizzanti (incarnate nella retorica risorgimentale e nell’incapacità della nostra letteratura di guardare oltre i confini nazionali), e poi a costruire «forme di narratività che sfondano oltre i propri perimetri e che ben presto riguardano la struttura medesima della lingua parlata-scritta e le forme “classiche” di romanzo. [...] Nei confronti dei modelli tradizionali dell’Italia “scolastica” – ben prima del boom televisivo degli anni ’60 – i fumetti propongono [...] le strutture e le implicazioni più vivaci e dinamiche dell’industria culturale che contribuiscono a ridefinire norme e procedure del comportamento nei moduli di consumo» (Frezza 1989, p.1247).<sup>236</sup>

È un primo riconoscimento, da parte del sapere istituzionale ‘classico’ italiano, del potere e del contributo del fumetto nel modellare non solo l’immaginario nazionale ma l’idea stessa di letteratura che lentamente e con difficoltà comincia a estendersi anche oltre le soglie del romanzo.

Nel 1990 Antonio Faeti pubblica *La Freccia di Ulceda* un libro, interamente dedicato al fumetto, dalla struttura composita; il volume raccoglie infatti interventi dell’autore comparsi sulla rivista “Comic Art” nella sua rubrica “L’occhio del gatto” dalla metà degli anni Ottanta fino agli anni Novanta.

---

<sup>235</sup> Ivi, p.116.

<sup>236</sup> Gino Frezza, “Il fumetto”, in Alberto Asor Rosa (a cura di), *Letteratura Italiana. Storia e geografia, III: L’età contemporanea*, Einaudi, Torino, 1989, p.1247.

Ogni saggio parte quindi inevitabilmente dall'esperienza personale di Faeti, l'esame del fumetto nasce spesso da un'occasione di lettura e si sviluppa attraverso una sapiente e, allo stesso tempo, intuitiva e metodologica lettura della cultura visuale. Questo aspetto del libro, che lo allontana da ogni preoccupazione accademica, permette all'autore di lasciarsi guidare da suggestioni capaci di rendere visibili anche le più sottili connessioni che legano il medium all'arte, al cinema, alla letteratura, alla politica, all'archeologia e alla storia dell'umanità.

Faeti riesce così a calarsi con leggerezza nelle viscere del fumetto mostrandoci le sostanze più intime e nascoste che compongono questo medium; ogni articolo di questo libro sembra il tassello di un grande mosaico che guardato dalla giusta distanza può svelare l'immagine più vera del fumetto. Il tentativo di definizione che appare nel primo capitolo, lascia emergere tutta la passione e l'amore per un compagno di infanzia e di vita, tutta l'esperienza accumulata dalla navigazione nelle turbolente acque della cultura visuale:

Dunque: ritengo che oggi il fumetto sia una specie di zona di libero scambio, un grande crocevia in cui si determinano incroci imprevedibili, un'area sperimentale in cui, ormai da un quarto di secolo, si danno convegno i portatori di istanze di rinnovamento altrimenti inesprimibili, un sistema di raccordi e collegamenti in cui, spesso nella distratta noncuranza dei cultori di molte discipline, si ritrovano contenuti e modalità comunicative che tendono a transitare, da una incerta separatezza a una coerente ricomposizione unitaria. Il fumetto, oggi, ha stabilito i termini di un confronto, a vari livelli di intensità e di operatività, con l'illustrazione, con il cinema, con la letteratura, con la fotografia, con la pittura. [...] Il nuovo, ambizioso, quasi beffardo statuto del fumetto è tutto scaturito dai suoi stessi creatori, nasce dal senso del rischio che si rende palese nei laboratori molto privati, proviene dal desiderio di rinnovare un patrimonio espressivo, proprio mentre, del resto, se ne ritrovano le radici più profonde. La critica, per contro, non solo quella specificamente rivolta al fumetto, ma quella attenta alle manifestazioni variabilmente connesse con molti media, non riconosce nel fumetto lo spazio più ambiziosamente deciso ad accogliere frammenti dell'Immaginario che, in altri contesti, sono trascurati.<sup>237</sup>

Questa definizione mostra apertamente quali sono i livelli di analisi che interessano Faeti, il quale esprime subito una comunità di intenti con il lavoro di Frezza (1978, 1987) - «più capace di rendere conto di certi accadimenti che gli ermeneuti di superficie non sanno

---

<sup>237</sup> Antonio Faeti, *La freccia di Ulceda. Di fumetti e altro*, Comics Art, Roma, 1990, nuova edizione: Coniglio Editore, Roma, 2008, p.11.

interpretare»<sup>238</sup> - e una distanza da approcci di tipo formalistico incapaci di andare oltre i meccanismi di funzionamento esteriori del fumetto.

Ad interessare Faeti è la profonda ragnatela di connessioni intessuta dal fumetto capace di andare oltre ogni distinzione tra popolare e colto, e di agganciare ad antichi repertori visuali le più contemporanee tendenze audiovisive in un continuo sciamare fra le arti più diverse che permette di lasciar affiorare in superficie ansie, timori, e pezzi di immaginario lasciati ai margini.

Questa visione del medium permette all'autore di offrire un'inedita ipotesi capace di tenere insieme teorie opposte sulla nascita del fumetto. Su questo tema abbiamo visto varie tendenze derivanti da diversi tipi di approccio alla questione: ci sono i primi lavori apparsi negli Stati Uniti che, spinti da una forte carica ideologica, vedono in *Yellow Kid* il primo fumetto della storia; il modello proposto da Lancelot Hogben, che inquadra il fumetto nel continuum della lunga storia della figurazione narrativa e che ha un grande successo in quel processo di rivalutazione culturale avvenuto negli anni Sessanta; c'è un'ottica sociologica (vedi Gubern 1972) che insiste sulla natura di prodotto di massa inquadrando la nascita del fumetto nella rivalità fra i newspaper di Hearst e Pulitzer; c'è chi come Frezza (1978) pone l'accento sul processo di formazione del medium più che sulla nascita; fino ad arrivare alla aperta e astorica idea di fumetto come arte sequenziale di McCloud (1993) che annulla ogni specificità del fumetto mettendo sullo stesso piano di analisi oggetti culturali estremamente diversi.

Faeti non nega la natura industriale del fumetto, ma nemmeno sottovaluta la forte continuità con antichi linguaggi figurali; è proprio questa strana dialettica a nascondere un elemento di forte vitalità del medium:

Le riflessioni sulle origini, o meglio sulla doppia nascita del fumetto, con l'anagrafe minuziosa che lo sistema nei giornali statunitensi della fine dell'Ottocento, oppure con la vaghezza del *feuilleton* fondato su orfano illustri a cui si assegnano nobilissime ma approssimative origini, dall'Egitto fino a Bayeux, hanno il merito di tenere aperte molte prospettive di indagine. Proprio riferendosi al mistero della doppia nascita si può meglio accettare, oggi, la vocazione complessa che spinge a dialogare con tanti apporti, con fonti così diverse, con ambiti intricati e contraddittori. [...] E non deve stupire che un medium esorcizzato, emarginato criticamente, fatto

---

<sup>238</sup> Ivi, p.14.

ancora oggetto di sogghigni tolleranti da parte di un'intellettualità paga del proprio autocompiacimento, possa tanto finemente procedere verso così colte contaminazioni. Il fumetto oscilla, da sempre, tra serialità e sperimentazione, può offrire, di sé, un aspetto che resta immobile per decenni (per esempio nelle saghe dei grandi eroi dei *comics*) e può lasciarsi attraversare da tempeste che demoliscono convenzioni e ristrutturano completamente l'assetto linguistico. [...] Le capacità comunicative del medium non si legano a questa o a quella tendenza, ad autori particolari, o a epoche specialmente dotate di rilievo, ma all'insistita vocazione che si collega a quell'"arte narrativa figurata", tesa sempre a condensare in sé, le molteplici propensioni di cui il fumetto diventa protagonista.<sup>239</sup>

Nel *mistero della doppia nascita* si nasconde quindi la malleabilità e la capacità di contaminazione del fumetto, è un'angolazione, questa, dalla quale è possibile leggere passato, presente e futuro del medium. Il sistema di citazioni che permette il continuo dialogo con le più diverse forme d'arte rende il fumetto un'enorme *enciclopedia del visuale*, per questo motivo un approccio puramente formale, volto a svelare strutture e meccanismi puramente esteriori, non permette un'immersione nella sostanza più profonda di questo magmatico e stratificato medium.

Per calarsi nel cuore dei processi che vivificano il fumetto è necessario, quindi, guardare alle due *officine* che forgiavano le nostre storie figurate: «il laboratorio di scrittura di cui si è dotato lo sceneggiatore, con le sue letture, le sue allusioni, le sue rielaborazioni di infiniti materiali, e il tavolo del *cartoonist* su cui sono presenti tutti gli elementi, o i riferimenti, o le particolari e personalissime notazioni che provengono dalla civiltà grafica di cui l'autore fa parte».<sup>240</sup>

È questo un modo del tutto diverso, da quello messo in campo dagli studi semiotici, di guardare alla relazione testo/immagine, più preoccupato di scovare impronte e derivazioni di un immaginario in continuo divenire che di stabilire rapporti di forza tra i due termini apparentemente opposti.

Faeti è spinto dalla necessità di abbattere le fittizie barriere culturali che vogliono circoscrivere e isolare le varie forme di comunicazione visiva, andare oltre la ricerca della specificità di ogni singolo medium, senza annullare i complessi percorsi evolutivi in nome di una comune identità completamente astorica; lo scopo è quello di creare una cultura

---

<sup>239</sup> Ivi, pp.22,23.

<sup>240</sup> Ivi, p.28.

visuale in grado di comprendere gli evidenti collegamenti e le connessioni spesso sottaciute in nome di una indipendenza artistica.

Da alcuni decenni, e comunque fin dagli studi e dalle ricerche con cui ho realizzato il mio *Guardare le figure* del 1972, cerco una ridefinizione critica unitaria del visivo, che metta in evidenza l'inutilità, il danno, la pretestuosità di certe separazioni. Una cultura visiva fondata sul riconoscimento dei tanti legami che stringono fra loro strumenti, vocazioni, stili, ambienti editoriali e mercantili è, fra l'altro, l'unica soluzione accettabile per quella educazione all'immagine a cui, ormai, sono chiaramente assegnati anche compiti certo non settoriali.<sup>241</sup>

L'autore bolognese propone una strada per l'esame del fumetto fatta di rigoroso metodo ma anche di caotiche intuizioni; dissemina in questo libro molti indizi e tracce utili per la difficile ed entusiasmante decifrazione di «questo sogno di parole e immagini, questa soda, ossimorica impalpabilità»<sup>242</sup>. Siamo catapultati così in un percorso in cui ogni steccato fra fumetto colto e popolare è abbattuto, in cui pittura, cinema, letteratura, stampe popolari, televisione e fumetto confondono le proprie tracce, il rischio di perdersi è costante ma Faeti da bravo scout riesce ogni volta a indicare la via per una comprensione più profonda del medium.

Transiti e risonanze mediali del fumetto sono al centro di *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media* (1994) di Sergio Brancato che, sulla linea impostata da Abruzzese e da Frezza, traccia una storia del fumetto dal punto di vista dei suoi apparati produttivi e di consumo. In quest'ottica il fumetto diventa la chiave per comprendere le trasformazioni del sistema dei media dalle sue origini metropolitane agli emergenti mondi delle reti informatiche. Per Brancato il fumetto si inserisce perfettamente in quei processi che, alla fine del XIX secolo, hanno portato alla maturazione dei media di massa all'interno dei più vasti cambiamenti culturali, sociali ed economici, e che hanno stretto media e metropoli in una relazione capace di portare a una rivoluzione della percezione:

L'occhio viene sempre più sollecitato da un caleidoscopio di immagini vertiginose, che occupano spazi impensabili fino a poco tempo prima, che istituiscono nuovi

---

<sup>241</sup> Ivi, p.30.

<sup>242</sup> Ivi, p.37.

luoghi di *lettura*, che ridisegnano le traiettorie dello sguardo sul territorio. Pensiamo alla funzione di “arredamento urbano” garantita dall’*affiche* pubblicitaria, che ai suoi esordi vide il contributo di artisti come Toulouse Lautrec. Da questo *choc*, generato nelle inedite prospettive della metropoli, nascono le forme dell’immaginario novecentesco e i suoi linguaggi, i suoi canali, i suoi mediatori. Ed allora si comprende meglio perché la scena di questo immaginario sia eminentemente la stessa metropoli, che si riflette perfino nelle sue paradigmatiche negazioni (i mari malesi di Sandokan, la giungla di Tarzan), contenitore e contenuto delle pratiche fantastiche, di un’immaginazione che è divenuta *sistema*.<sup>243</sup>

Il fumetto allora non nasce, ma, come già notava Frezza, trae le sue origini da un lungo processo di formalizzazione con salde radici nelle precedenti esperienze della caricatura e dell’illustrazione; un processo in cui il pubblico di massa ha il decisivo ruolo, tutt’altro che passivo, *di regia del consumo*.

È il *pubblico* che costituisce un medium, che lo rende linguaggio. È il pubblico che rende “operativi” il cinema, la radio, la televisione. È il pubblico che ne decodifica, in modo comunque “competente”, i messaggi e le strategie. Al di fuori del pubblico non esiste alcuna possibilità di esistenza per un medium.<sup>244</sup>

Brancato segue l’evoluzione della macchina produttiva e del pubblico nelle sue prime fasi “esplorative” fino alla strutturazione completa del medium inquadrando tre decisivi scatti tecnologici, ovvero il passaggio dalle Sunday pages alle strisce quotidiane, la nascita dei Syndicate e quella successiva dei comic book.

Di questi snodi decisivi si sottolineano trasformazioni formali, ricadute sulle dinamiche produttive e di consumo, ma anche debiti e connessioni con il resto del panorama mediale. Così gli anni Trenta vedono sostanziali modificazioni del fumetto anche grazie alla nascita del cinema sonoro e alla diffusione della radio che contribuiscono a una ulteriore modificazione percettiva del pubblico:

Tutto questo influì necessariamente anche sulle grammatiche del fumetto. Le storie tendevano ad essere sempre più dinamiche, attraversate da un esteso commento di *suoni*, resi attraverso un uso massiccio ed ormai anche “iconico” delle onomatopoeie. Ma è soprattutto nel dialogo fitto tra i personaggi e nella progressiva marginalizzazione della didascalia che cogliamo l’esigenza di correlare il fumetto ad un sistema tecnologicamente sempre più in grado di coinvolgere i sensi dello

---

<sup>243</sup> Sergio Brancato, *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media*, DataneWS, Roma, 1994, p.22.

<sup>244</sup> Ivi, p.32.

spettatore. [...] La soluzione tecnologica più rilevante messa a punto in quegli anni del fumetto fu – anche qui in singolare relazione con quanto avveniva negli apparati produttivi del cinema – la centralità della sceneggiatura come piano di organizzazione complessiva della produzione e del consumo.<sup>245</sup>

La storia del fumetto italiano è analizzata a partire dal “Corriere dei Piccoli”<sup>246</sup>, Brancato qui però dimentica di menzionare importanti esperienze precedenti che hanno nutrito il fumetto italiano delle origini (penso non solo a riviste per l’infanzia come il “Novellino” o “Il giornalino della domenica”, ma anche alla satira e alla caricatura di giornali come il “Pasquino” o “L’Asino”), e soprattutto sottostima la novità del formato comunicativo del “Corriere dei Piccoli”.

È vero che c’è una netta distanza con il sistema pienamente industriale statunitense, ma è qui che si gettano le basi per una nuova scena del divertimento (che finalmente comincia a guardare fuori dai confini nazionali) non strettamente legata a logiche puramente pedagogiche; quella del giornale milanese è un’esperienza che rispecchia pienamente l’ambiguità e le contraddizioni sociali del suo tempo ma che è anche capace di indicare una via nuova in cui non a caso si inseriscono grandi personalità come Antonio Rubino, Attilio Mussino, Sergio Tofano, Bruno Angoletta, Carlo Bisi e tanti altri artisti capaci di muoversi con disinvoltura nella scena mediale dell’epoca.

La storia del fumetto italiano è poi seguita nelle consuete tappe costituite dalla Disney della Mondadori, il gruppo Bonelli, e le testate cattoliche e laiche sulle quali si sono andati formando i nostri autori. Brancato sottolinea poi l’importanza di Hugo Pratt e della sua *Una ballata del mare salato* nelle dinamiche che portano all’affermazione del fumetto d’autore:

Corto Maltese diviene il simbolo di un fumetto capace di prospettive inedite, di giocare con le fonti, di competere con la letteratura e con il cinema sul piano della complessità affabulatoria. [...] Le 160 pagine di *Una ballata del mare salato* inaugurano un atteggiamento nuovo nei riguardi del medium, paragonabile a quello di molti registi cinematografici. Sulla strada aperta da Pratt confluiranno molti autori di grande valore. Che hanno finalmente la possibilità di fare comics sganciati

---

<sup>245</sup> Ivi, pp.43,44.

<sup>246</sup> Brancato attribuisce erroneamente la direzione del periodico ad Antonio Rubino, in realtà in tutta la sua prima fase il “Corriere dei Piccoli” è diretto da Silvio Spaventa Filippi. Rubino ha un ruolo fondamentale nell’impostazione del giornale ma non ne è mai stato direttore.

da condizionamenti troppo rigidi. Micheluzzi, Battaglia, Toppi, Magnus, Manara ed altri lasceranno le testate cattoliche o quelle nero-erotiche per approdare a spazi nuovi e relativamente liberi come “Alter Alter”, “Il Mago”, “L’Eternauta”, “Pilot”, “Orient Express”.<sup>247</sup>

Un nuovo immaginario legato all’emergere delle tecnologie informatiche comincia a prendere piede negli anni Ottanta, Brancato legge bene queste trasformazioni individuando nella letteratura, nel cinema e nel fumetto, un’aria di crisi epocale; opere come *Neuromancer* di William Gibson, *Blade Runner* di Ridley Scott e *The Long Tomorrow* di Moebius sono il frutto di questo transito da una cultura e un’economia classica alle inedite possibilità aperte dall’informatica.

L’autore mostra anche una particolare attenzione al mondo del fumetto giapponese che proprio in quegli anni sta facendo il suo ingresso trionfale in occidente, e che solo pochi studiosi europei hanno cominciato ad esaminare (è del 1991 uno dei primi lavori dedicati a questo universo, *L’univers des mangas, une introduction à la BD japonaise* di Thierry Groensteen). Viene ripercorsa la genesi dei manga e degli anime, e si descrive la particolare e avanzata struttura che l’industria dei fumetti giapponesi ha messo in campo a partire dagli anni Ottanta:

Ormai lo scenario su cui agiscono i manga è tecnologicamente strutturato, si arricchisce costantemente attraverso una pianificazione economica imperniata sulla logica della redditività differita (un prodotto viene concepito per essere tradotto in altri media e distribuito su una rete diversificata di canali). [...] Il fumetto è, in Giappone, un autentico mass medium. [...] I manga coprono attualmente il 25% del fatturato complessivo dell’editoria. Il loro pubblico è composto da decine milioni di persone. [...] Dovendo far fronte ad una domanda quantitativamente così elevata, i manga hanno sviluppato una concezione del lavoro fondata sull’*équipe* (in cui ogni *mangaka* coordina un gruppo di disegnatori specializzati nelle particolari fasi del lavoro e nelle diverse esigenze del disegno). La loro è una serialità molto sofisticata, capace di aderire anche alle più settoriali richieste del mercato. I tradizionali generi dell’industria culturale si sono quindi moltiplicati, generando un altissimo numero di sottogeneri che si attagliano in modo selettivo alle più diverse fasce di utenza.<sup>248</sup>

---

<sup>247</sup> Ivi, p.77.

<sup>248</sup> Ivi, pp.124-127.

Il successo del manga si estende fuori dai confini nazionali influenzando fortemente anche le strutture del fumetto occidentale ma è l'emergere della cultura digitale a provocare gli scossoni più forti nel sistema mediale, i vecchi media sono costretti a confrontarsi con nuove e competitive forme di divertimento. Brancato guarda ai videogame senza pregiudizi evidenziando come questi abbiano «attinto copiosamente alla “fonte meravigliosa” dell’immaginario contemporaneo, maturato nella complessa esperienza dell’industria culturale, segnato dai trapassi dell’egemonia linguistica della letteratura al cinema fino alla televisione».<sup>249</sup>

La nuova narratività interattiva dei videogame, la dinamica immersione dei giocatori, non può non mettere in crisi il fumetto che deve adattarsi cercando soluzioni espressive sempre più coinvolgenti ed estreme «integrandosi ai linguaggi dell’informatica o letteralmente “debordando” su di essi».<sup>250</sup> I primi esperimenti di fumetto digitale mostrano, per l’autore, grandi potenzialità ma anche forti limiti.

Lo stretto collegamento di questi fumetti e delle loro storie ai linguaggi informatici, e a un immaginario cyberpunk, non basta a rendere accattivante una rozza e alle prime armi grafica elettronica: «sembra evidente che, a meno di sostanziali progressi tecnologici, capaci di superare l’attuale frigidità dei digicomics, questa strada non sia destinata ad accendere nuove modalità di rapporto tra pubblico e media».<sup>251</sup>

Oggi conosciamo bene la portata della rivoluzione digitale e sappiamo come l’intera industria culturale si sia modificata (e con essa le nostre esistenze), Brancato coglie uno snodo fondamentale di questo processo, tuttora in divenire, arrivando a comprendere un punto cruciale di questa epocale trasformazione:

La principale tendenza indicataci dalla Realtà Virtuale – una tendenza che al presente è solo opzionale ed attende la verifica del tempo – individua un punto di non ritorno nell’economia dei processi comunicativi: il passaggio dall’epoca dei *mass media* a quella degli *individual media*, un transito epocale che sancisce la fine della comunicazione di massa.<sup>252</sup>

---

<sup>249</sup> Ivi, p.133.

<sup>250</sup> Ivi, pp.135,136.

<sup>251</sup> Ivi, p.137.

<sup>252</sup> Ivi, p.138.

Molto diversa è l'operazione di Frezza che, nel 1995, esamina la storia e l'evoluzione del fumetto, e del suo rapporto con il cinema, attraverso il tema del mito, nel suo *La macchina del mito tra cinema e fumetto*. Questi due media hanno da sempre incanalato domande, troppo spesso evase, intorno le nostre mutazioni antropologico/culturali; miti, simboli della società, tecnologie, trovano uno spazio di rappresentazione, poco analizzato, in fumetti, letteratura di genere, televisione e cinema; uno spazio abitato e in buona parte costruito da spettatori e lettori:

Nessuna opera audiovisiva, nessun autore grande o piccolo del cinema e del fumetto si è mai permesso – non avrebbe nemmeno potuto concederselo – il lusso di accantonare le capacità di lettori e spettatori di ricostruire, destrutturare, com/partecipare alla ricchezza del sistema mediologico, dei depositi narrativi e delle mitologie.<sup>253</sup>

Lo sviluppo di questi temi, i traumi di una mutazione tecnologica, sono cercati e indagati a partire dalle specifiche modalità di configurazione dei media; così la narrazione portata avanti nei fumetti avventurosi rispecchia pienamente il loro particolare formato di strip.

Il trauma tipico degli eroi del fumetto si riproduce e si estende, dunque, nella dialettica che la stasi percettiva degli istanti colti dai singoli disegni intraprende con il movimento narrativo che scaturisce dalla successione delle vignette e dall'interscambio immagine/testo. Inteso in questo modo, il trauma non indica una deficienza funzionale del racconto e diviene, anzi, momento che riconduce all'identità profonda che lega i personaggi con lo statuto espressivo del fumetto.<sup>254</sup>

Frezza individua e scinde l'evoluzione della struttura mitologica dell'eroe a fumetti in tre fasi che rimandano a diverse tappe delle metamorfosi mediologiche e sociali: quella dello sdoppiamento, della doppia identità e della mutazione. Il fumetto è visto come una vera e propria *macchina del mito* capace di assimilare e tradurre nel proprio dispositivo la realtà esterna e le sue contraddizioni.

---

<sup>253</sup> Gino Frezza, *La macchina del mito: tra film e fumetti*, pp.4,5.

<sup>254</sup> Ivi, p.10.

La fase dello sdoppiamento è ben rappresentata dai primi eroi del fumetto avventuroso, *Buck Rogers*, *Flash Gordon*, *Brick Bradford* e *The Phantom*, personaggi strappati alle loro vite ordinarie e capaci di mettere in campo un eccezionale coraggio e straordinarie abilità nel far fronte alle più diverse e fantastiche avversità. Sono eroi ‘eccessivi’, epici, la loro estenuante corsa verso prove e avventure sempre nuove è un’eco del movimento espansivo, senza ritorno, del fumetto:

L’altalena che segna l’avvio dei cicli narrativi tra morte e vita rappresenta in modo sintetico la dinamica strutturale alle cui condizioni il mito si libera nella specificità comunicativa del fumetto. La morte simbolica dei precedenti ambienti dai quali l’avventura è tradotta (la letteratura, il film, ecc.) corrisponde ad una presa di possesso, ad una interazione di spessori simbolici eterogenei.<sup>255</sup>

Il ‘salto’ verso la doppia identità è compiuto sulle pagine di “Action Comics” dal padre di tutti i supereroi, *Superman*. Clark Kent non è altro che il travestimento umano di questo immortale e potente alieno, la sua identità segreta; questo supereroe abita una natura doppia che riflette simbolicamente il rapporto uomo-macchina, la nuova sostanza e le capacità del lettore di interpretare e decodificare le trame del mito circolanti nel panorama mediale.

Per meglio comprendere questi rapporti è necessario, per Frezza, ripensare alla temporalità messa in campo da questo fumetto, e riformulare quella lettura – che prende le mosse da Eco (1964) – in cui si individua in queste storie un intreccio senza consumo che possa colpire il lettore (pigro e assuefatto allo schema narrativo) con ostacoli stravaganti ma di facile risoluzione. Per il sociologo napoletano, la condizione di Superman è stata definita a partire da una sopravvalutazione della sua condizione immortale:

La configurazione immortale del superman è stata, a torto, ritenuta preminente. Se ne è sopravvalutata la funzione nell’ambito dialettico, ambivalente incrociarsi delle conseguenze traumatiche della doppia identità. Così, anche il tempo narrativo di questi fumetti è stato in modo erroneo considerato chiuso in una forma reiterata, in una apodittica immutabilità. Apparenza ingannevole. Invero le storie di Superman non si collocano in un presente continuo, bensì in un tempo narrativo

---

<sup>255</sup> Ivi, p.12.

che al fondo mostra l'ipoteticità della sua curva, la sua molteplice estendibilità. Le famose storie ipotetiche [...] catapultano, ad esempio, il superman all'interno di uno spazio/tempo soggetto ad intense manipolazioni. [...] Queste storie immaginarie reintegrano nella saga dell'Uomo d'Acciaio l'immanenza e l'imminenza della morte che il doppio Superman/Clark Kent conduce con sé dalle sue prime storie. [...] Le eccentriche forme del tempo narrativo strutturano i rapporti tra immaginario, possibile e reale. Il tempo stesso della lettura risulta moltiplicato sulle combinatorie dei travestimenti dell'io.<sup>256</sup>

È un modo di guardare al mito, e alle sue rimodulazioni all'interno dell'industria culturale, che va oltre la mera identificazione del lettore (che in questo modo troverebbe una via di fuga dalla mediocrità quotidiana) per approdare a una relazione speculare che amplifica il rapporto tra lettore, comic book e mito; solo così Superman può essere inteso come il simbolo «dell'identificazione del lettore con le nuove capacità della percezione, del vissuto e della fantasia consentite dall'epoca industriale».<sup>257</sup>

Gli anni Cinquanta e il nuovo assetto del panorama mediale provocato dall'impetuoso avanzamento delle logiche televisive vedono un crescente successo del fumetto horror che porta ad una radicalizzazione di quei processi e di quelle relazioni dinamiche fra lettori e immaginario che nutrono il mondo dei comics. La catastrofe, l'orrore fanno qui da sponda ai sempre più violenti contrasti sociali che scuotono la società dei consumi; se in questo periodo il fumetto supereistico non sembra più in grado di incanalare queste tendenze, l'horror a fumetti invece con la sua ironia dissacrante, scalfisce vecchie certezze e rimodula la mappa delle forme e dei generi narrativi, ponendo le condizioni di una rinascita, su basi diverse, dell'immaginario popolato da eroi in calzamaglia.

I fumetti della "Marvel", i supereroi con super problemi creati da Stan Lee, portano il tema della doppia identità in una fase successiva, più problematica e dilemmatica; la narrazione tragica e teatrale ridisegna la composizione della pagina a fumetti che si 'impregna' di marche televisive e cinematografiche. Sotto il segno della mutazione persone normali sono costrette a confrontarsi con penosi dilemmi morali, ogni emozione è esasperata e «il mito si rimpasta in una non più duplice, bensì molteplice esposizione delle connessioni morte-immortalità-vita. Il supereroe, ambizioso e tragico, è catturato in una

---

<sup>256</sup> Ivi, pp.18,19.

<sup>257</sup> Ivi, p.104.

rete di prigioni invisibili, di strappi emotivi che mostrano la sostanza del dubbio e dell'incertezza psicologica».<sup>258</sup>

Siamo di fronte a una brusca accelerazione delle dinamiche finora analizzate, «ogni delimitazione, confine, limite, barriera concreta e metaforica dell'immaginario è varcata».<sup>259</sup> Non esistono però assetti definitivi e stabili, così tra gli anni settanta e gli anni ottanta tecnologie, forme di comunicazione e società conoscono una accelerata metamorfosi; la sensazione di essere sempre sull'orlo della catastrofe è l'emozione, forse, predominante. Queste tensioni si riversano in un nuovo tipo di fumetto horror (*Dylan Dog*), ma anche nelle ironiche e cupe visioni di Pazienza, Tamburini, Liberatore. Non si tratta più, come per i fumetti della EC, di un *rovesciamento rigenerativo del mito*, in quanto ora:

l'immaginario incarna le fattezze dei cambiamenti reali del sistema mediologico. [...] Lo sguardo e l'emozione non scoprono l'ingenua eventualità di un loro rovescio nella morte. Né indossano, come per gioco, i panni putrescenti del cadavere. Adesso sono, essi medesimi, i produttori di territori nei quali la morte può rappresentarsi. Cioè *dirsi*, e non semplicemente, essere detta, nella negatività delle forme che i media sono giunti a conquistare nel suo terreno.<sup>260</sup>

Fumetti come il *Ritorno del Cavaliere Oscuro* di Frank Miller e *Watchmen* di Alan Moore riscrivono, inoltre, la mitologia del supereroe costretto ora a un confronto più serrato con la morte, il mutamento, la precarietà. Frezza vuole dimostrare come i grandi traumi sociali, derivati dagli innumerevoli snodi che l'umanità è costretta ad attraversare, siano metabolizzati dalle forme e dalle narrazioni offerte dai dispositivi medialì che nutrono costantemente il nostro immaginario:

La costante catastrofe dei media, la crisi del regime televisivo, la previsione di nuovi assetti del sistema danno modo di vedere come le procedure di legittimazione e di mediazione simbolica tra individuo e società avvengano in forme diverse dal passato. Bisogna guardare nel cuore del processo che disegna «l'evoluzione delle forme di fantasmizzazione della realtà in relazione alle innovazioni tecnologiche». In altre parole, occorre svelare la qualità originale dell'apporto che la tecnologia, in

---

<sup>258</sup> Ivi, p.24.

<sup>259</sup> Ivi, p.25.

<sup>260</sup> Ivi, pp.27,28.

specie quella delle comunicazioni, fornisce alle forme individuali e comunitarie della socializzazione.<sup>261</sup>

Questo libro indica insomma una nuova direzione per lo studio del fumetto i cui dispositivi formali e narrativi sono raccontati ed esaminati da un'ottica che vuole svelare l'inestricabile rapporto (in continua evoluzione) di questi termini con individui, società, tecnologie, memoria e immaginario. È evidente come questo modello d'analisi intenda portare gli schemi e le acquisizioni formaliste ad uno stadio successivo, lo studio storico dei meccanismi 'esteriori' di funzionamento dei comics *devono* potersi arricchire e integrare con le motivazioni profonde che rendono operativi questi strumenti semiotico/percettivi sulla pagina, altrimenti è impossibile arrivare a comprendere ciò che veramente fa pulsare il cuore della comunicazione a fumetti.

Per concludere questo capitolo può essere utile ritornare ad Alberto Abruzzese e a uno dei suoi ultimi interventi sul fumetto; l'occasione è fornita dal centenario della nascita del "Corriere dei Piccoli"; per l'occasione Sergio Brancato cura per Tunué il volume *Il secolo del fumetto. Lo spettacolo a strisce nella società italiana 1908-2008* (2008). In questa pubblicazione collettanea è presente un contributo di Abruzzese (non a caso dedicato a Gino Frezza e a Sergio Brancato) dal significativo titolo: *Sul luogo del delitto. Metafore della critica e inattualità del fumetto*, in cui si tenta di comprendere i motivi della fascinazione nei confronti del fumetto e di portare al pettine tutti i nodi che riguardano lo studio del medium. È una riflessione sulla critica, sulle sue possibilità e i suoi riti, capace di scavare nel fondo delle motivazioni che spingono a questo eterno ritorno sul *luogo del delitto*.

Perché - «cadesse il mondo», e non sta forse cadendo? – insistere per anni su uno stesso argomento? Potrei tagliare corto dicendo che con il nostro lavoro critico, egocentrico e ambizioso, facciamo da chiromanti a noi stessi e a quanti sono irretiti al pari di noi negli stessi oggetti di attenzione, di culto. Di convenienza. Per capire, invece che all'etica professionale, ci si potrebbe affidare al grande tema sacrificale degli oracoli, delle arti divinatorie. Artifici con cui l'oggetto prescelto come significante – si tratti di viscere, carte o fondi del caffè – viene magicamente tradotto in significato, sottratto per un istante al suo mondo arcano e trasformato in «verità». [...] Perché si torna sul luogo del delitto? Per tante ragioni, forse buone

---

<sup>261</sup> Ivi, p.236.

o forse cattive [...]. Ma anche, e forse soprattutto, per la sensazione (politica?) di avere lasciato qualcosa fuori posto, per la paura di non essere stati «perfetti». Per il timore non tanto di essere stati scoperti e dovere confessare la propria colpa – poiché il delitto è di per sé già una forma sublima di confessione – ma piuttosto di ritrovarsi ancora vivi al posto del cadavere in cui c'eravamo felicemente e pietosamente riconosciuti: benevoli assassini quali siamo, o comunque, quali l'Occidente ci vuole e ci ha fatti. Perfetti discepoli dell'umanesimo.<sup>262</sup>

Con la consueta ironia che lo contraddistingue, prova a insinuare dubbi laddove si cercano certezze, e a evocare tonalità tragicomiche che secondo l'autore costituiscono la cifra essenziale del fumetto. Abruzzese tenta di capire i motivi dell'accanimento della critica nella dissezione del fumetto, il cui corpo è stato sezionato e analizzato a microscopio con una ciclicità che ricorda la giornata eterna del film *Groundhog Day* (1993), una condizione meravigliosa e spaventosa allo stesso tempo che spinge tuttavia a cercare «una qualche illusione infantile – via di fuga, fessura, piega, sfumatura – di qualche variazione climatica in quel tutto che ci ha imprigionato nella sua bolla di coazioni a ripetere».<sup>263</sup>

In questa analisi ammantata di teli metaforici e densa di paradossi, Abruzzese ha anche il tempo di cogliere, in maniera laterale e non approfondita, uno degli aspetti più particolari della 'lettura' del fumetto (un termine quello di lettura che non riesce a cogliere l'eccentricità dei processi messi in campo da questo medium), ovvero quella vacillazione dello sguardo che ci fa sprofondare nella superficie scritto/disegnata e che costantemente ci costringe a cercare una possibile via di fuga, un'uscita, perché se siamo entrati vorrà dire che anche possibile uscire, magari seguendo le tracce che il fumettista ha disseminato sulla tavola:

Appena il mio sguardo lambisce le immagini e – essendo questa la natura del fumetto – vi viene risucchiato, ecco che, in qualche modo inconsapevolmente e istantaneo, ne esco fuori con un guizzo, come – dopo un'apnea troppo lunga – s'esce in superficie per paura di soffocare. [...] e di questa interrotta immersione (sì, è qui in gioco proprio il richiamo a una ben più nota pratica *interrupta*) posso al massimo conservare riverberi da far fruttare altrove.<sup>264</sup>

---

<sup>262</sup> Alberto Abruzzese, "Sul luogo del delitto. Metafore della critica e inattualità del fumetto", in Sergio Brancato (a cura di), *Il secolo del fumetto. Lo spettacolo a strisce nella società italiana 1908-2008*, pp. 11,12.

<sup>263</sup> Ivi, p.15.

<sup>264</sup> Ivi, p.17.

Questa riflessione sulla natura del fumetto porta inevitabilmente a una considerazione sul metodo d'analisi: si può intendere *veramente* il medium e la sua sostanza profonda solo attraverso minuziose dissezioni o bisogna saper leggere la sottile ragnatela di relazioni che i comics tessono con ogni forma culturale umana «inseguendo i riverberi di letture distratte e gassose come fuochi fatui?». <sup>265</sup> E ancora, oggi che la cultura di massa si va frantumando in realtà sempre più molecolari «è ancora utile tenere in piedi i metodi che hanno reso possibile una forte e spesso perfetta adesione tra analisi – sociologica o semiotica ed estetica che fosse – e piacere del testo?». <sup>266</sup>

Sono questioni importanti che riguardano il futuro e il presente di questo campo di studi, purtroppo o per fortuna, ancora perso nella ricerca di una identità e di una riconoscibilità, e con cui è necessario fare i conti se si vuole tentare di comprendere e sentire il mondo e noi stessi attraverso questo medium.

Così se nel cogliere le trasformazioni in atto, spinte dall'avvento delle reti e del digitale, la mutazione sociale e antropologica che stiamo vivendo, Abruzzese consiglia di guardare all'immaginario che i fumetti hanno contribuito ad alimentare (densa di una visione post-umana del presente) perché può essere utile per capire come nuovi strumenti sperimentali e innovativi possano colmare quel posto lasciato ormai vuoto dalle istituzioni appartenenti alle estinte società di massa.

La densa e fluttuante molteplicità dei fumetti, una volta dissolta la loro storia e una volta dispersa nell'aria la loro tradizione, occupa – forse in modo provvisorio, terminale, ma proprio per questo efficace – le zone in cui l'immaginario collettivo dei moderni è stato costretto a precipitare e ad abbandonare ogni suo detrito, ogni sua scoria. Gran parte dei territori del fumetto è roba fatta non più per politici, borghesi, guerrieri o contadini, diverse predisposizioni del lavoro intellettuale e dei suoi insediamenti residenziali, ma è roba fatta per nomadi e raccoglitori. Per i loro sciamanico andare e sostare. <sup>267</sup>

Questo breve scritto, volutamente provocatorio e con una forte impronta ideologica, non offre (apparentemente!) analisi puntuali del medium e non prova a offrire risposte certe, rilancia però la posta in gioco; a volte poche domande, se ben calibrate, possono agire

---

<sup>265</sup> Ivi, p.17.

<sup>266</sup> Ivi, p.18.

<sup>267</sup> Ivi, p.27.

come colpi d'ascia e squarciare (sempre per essere in tema con la retorica delittuosa usata da Abruzzese) il corpo della vittima, solo per scoprire che quello che pensavamo fosse un cadavere già ampiamente dissezionato ha in realtà misteriose capacità di rigenerazione; possiamo quindi tornare sul luogo del delitto e continuare ad accanirci sul corpo del fumetto, sperando che il nostro crimine e la nostra prigionia siano ancora utili per interpretare lo *sciamanico fluire* nostro e del fumetto.

## 8 Sviluppi del modello strutturalista

In Italia è proprio un allievo di Umberto Eco a portare avanti le prime intuizioni proto-semiotiche delineate in *Apocalittici e Integrati* (1964) e a sviluppare i modelli impostati negli anni Settanta da Fresnault Deruelle (1972) e Román Gubern (1972).

Con *I linguaggi del fumetto* (1991), Daniele Barbieri prova a tracciare una complessa mappa del territorio delle comunicazioni di massa usando come bussola il medium del fumetto. Al centro del libro - riferimento imprescindibile per uno studio di impronta semiotica sui comics - c'è ovviamente la questione del linguaggio, ma Barbieri nella sua analisi non si appoggia unicamente a modelli di stampo strutturalista; le acquisizioni e le intuizioni di Faeti e Frezza, nonostante siano lontani da questo tipo di preoccupazioni formali, rappresentano una lezione importante (soprattutto per la capacità di inserire il fumetto in una ampia rete di relazioni) che però viene sviluppata da un'ottica più strettamente semiologica.

Il discorso è sviluppato quindi a partire dalla preoccupazione linguistica di mettere a nudo meccanismi e ingranaggi formali del fumetto, questo esame è condotto però attraverso una metodica perlustrazione dei rapporti che legano il medium ad altri linguaggi; alla base c'è l'idea che «i linguaggi non sono solamente *strumenti* attraverso cui comunichiamo [...]: sono, anche e soprattutto, *ambienti* in cui viviamo e che in buona parte determinano quello che *vogliamo*, oltre a quello che possiamo *comunicare*. [Inoltre] i linguaggi non costituiscono dei mondi separati, ma rappresentano piuttosto aspetti diversi dell'ambiente globale della comunicazione, e sono di conseguenza fortemente interconnessi, intrecciati, in continua interazione reciproca».<sup>268</sup>

Lo scopo di Barbieri non è quello di cercare il *proprium* del fumetto nelle sue specificità, in quanto ciò che rende unico questo medium è proprio il suo modo di relazionarsi alle altre forme di linguaggio. Sono individuati, in questa rete, quattro tipi di rapporti: inclusione (in quanto il fumetto è parte della più grande famiglia dei linguaggi narrativi), generazione (per la 'discendenza' da un crogiuolo di forme espressive come illustrazione, caricatura, ecc.), convergenza (ovvero quelle somiglianze non dettate da una discendenza ma da

---

<sup>268</sup> Daniele Barbieri, *I linguaggi del fumetto*, Bompiani, Milano, 1991, p.1.

affinità espressive o formali), e adeguamento (la capacità di imitare e riprodurre nella propria forma un altro linguaggio).

Il libro si divide in tre sezioni, si inizia indagando le relazioni con illustrazione, pittura, caricatura e linguaggi grafici, per proseguire affrontando i rapporti con poesia, musica e letteratura, e si conclude con l'esame delle relazioni con cinema e teatro; tre parti in cui si suddividono questioni legate alla spazialità e questioni legate alla temporalità. Siamo di fronte a un'opera molto dettagliata e articolata capace di spaziare da un'indagine sui meccanismi di significazione legati al disegno, al colore, alla prospettiva e alle convenzioni tipiche del fumetto, fino a un'analisi sugli schemi di equilibrio della pagina, sul ritmo, e sulle strutture macronarrative; non mancano poi numerose schede di approfondimento su specifici fumetti in grado di illuminare le considerazioni più generali tracciate nei vari capitoli.

La prima parte, dedicata ai *linguaggi di immagine*, scava a fondo nelle caratteristiche del disegno a fumetti a partire dalle convergenze e dalle differenze con l'illustrazione:

Al livello del disegno è davvero difficile tracciare una riga che separi l'illustrazione dal fumetto; ma [...] si nota che certe tecniche (in particolare quelle che sottolineano azione e dinamismo) vengono privilegiate piuttosto dal fumetto che dall'illustrazione. Detto ciò, esiste un tale scambio tra i due linguaggi da poterli considerare, a questo livello, praticamente un linguaggio, un ambiente solo, con più o meno accentuate sfumature locali.<sup>269</sup>

La dinamicità o la staticità di una linea, le sue modulazioni, la tessitura, mostrano una carica informazionale ed emotiva esemplificata nella splendida analisi svolta nella scheda di approfondimento, dedicata all'evoluzione della linea in *Flash Gordon*, in cui si evince come morbidezza o rigidità del tratto, linee lunghe o spezzate, assenza o presenza di tessiture, siano strettamente legate a generi narrativi, allo spazio a disposizione, e funzionali alle emozioni che si vogliono trasmettere, al modo di raccontare le storie. Non mancano approfondimenti sulle tecniche e sugli strumenti adottati per la realizzazione di un fumetto.

---

<sup>269</sup> Ivi, p.15.

Una delle caratteristiche più pregevoli di questo libro è la capacità dell'autore di ripercorrere la storia del fumetto anche attraverso un'analisi puramente formale da cui emerge comunque una elevata capacità critica e interpretativa delle tendenze artistiche e dei contesti storici. Parlando dello sviluppo della antica arte della caricatura, Barbieri sottolinea come il suo spazio privilegiato sia sempre stato la satira e come questa forma, anche se legata all'umorismo, può essere utilizzata per i più diversi scopi espressivi. Così Lyonel Feininger nei suoi *Kin-der-Kids* fa ricorso alla caricatura per far risaltare le caratteristiche dei suoi personaggi e per questioni legate al formato e ai dispositivi dell'epoca:

Con pochi tratti è possibile rendere riconoscibili delle personalità per riconoscere le quali un disegno più realistico renderebbe necessarie lunghe narrazioni. Il disegnatore aveva in quegli anni a disposizione generalmente una pagina alla settimana (o, di lì a poco, una striscia al giorno) per raccontare una qualche vicenda dotata di senso. Il lettore doveva inoltre essere in grado di capire almeno in linea di massima i caratteri dei personaggi fin dalle prime settimane. Non si poteva aspettare che arrivasse a capire attraverso il racconto. La comunicazione doveva essere molto più immediata, diretta, coinvolgente. La caricatura ha queste caratteristiche. Non è un caso che per vedere la nascita dei primi fumetti "realistici" si debba aspettare la fine degli anni Venti, quando ormai il linguaggio dei fumetti è consolidato, e lo è anche il suo pubblico.<sup>270</sup>

Jacovitti, poi, crea un modo di fare caricatura tutto suo capace di far esplodere, da pochi elementi, una miriade di personaggi e situazioni, con Altan invece ci troviamo di fronte a un feroce sarcasmo deformante ed espressionista che mostra come la caricatura possa evidenziare difetti e vizi (moralì e fisici), e non debba essere per forza di cose comica e pacifica.

Barbieri conduce la sua analisi attraverso i fumetti di Caniff, di Chester Gould ed Eisner, fino ad arrivare agli autori della più recente avanguardia dei fumetti, i quali «vogliono sfruttare al massimo le potenzialità espressive del linguaggio dei fumetti; più di quanto son sia mai stato fatto nel passato».<sup>271</sup>

---

<sup>270</sup> Ivi, p.71.

<sup>271</sup> Ivi, p.85.

I fumetti di Muñoz e Sampayo, allora, fanno tesoro della lezione di Gould per creare una situazione completamente inedita, se normalmente «la caricatura rende più rapida e più semplice la lettura delle immagini, aiutando in concisione [...] in Muñoz e Sampayo succede il contrario: la caricatura non rende le figure più leggibili, bensì meno, le complica invece di semplificarle, rallenta la lettura invece di accelerarla».<sup>272</sup>

Con *Fuochi* di Lorenzo Mattotti assistiamo a un ulteriore uso della caricatura che, depurata dagli effetti grotteschi, comici o sarcastici, diventa una modalità per costruire un intero mondo narrativo, «semplicemente il modo di costruire le figure».<sup>273</sup>

Le questioni riguardanti taglio spaziale e temporale sono viste in relazione alla fotografia, un mezzo che ha contribuito non poco a problematizzare i rapporti che intercorrono tra immagine e realtà. La scelta del momento e dell'inquadratura infatti, spesso esprime molto di più dell'oggetto raffigurato; l'inquadratura «aggiunge all'immagine questa sottolineatura: *trasforma cioè un frammento di realtà in un pezzo di discorso*. In linea di massima, dunque, inquadrare significa *isolare sottolineando* [...]».<sup>274</sup>

È evidente come questo discorso abbia una sua validità anche per il fumetto che attraverso tagli spaziali e temporali organizza il proprio discorso narrativo (è inoltre fondamentale per un autore cogliere il momento giusto da rappresentare per donare equilibrio e leggibilità ed efficacia narrativa alle scene); i comics però a differenza del cinema e del fumetto possono mettere in campo un'estrema variabilità del formato delle immagini, le vignette infatti possono mutare la propria forma sia per adattarsi al loro contenuto ma anche in relazione al rapporto con le altre vignette e con l'impianto grafico della tavola. L'equilibrio tra le parti che costruiscono la tavola è dunque fondamentale per la riuscita di un fumetto perché «dal modo in cui vengono messe in relazione le varie parti della pagina dipende la lettura che se ne darà».<sup>275</sup>

Nel quinto capitolo Barbieri inizia dunque ad espandere la propria analisi al di fuori di ciò che compone e regola la singola immagine per dedicarsi ai rapporti, sia grafici che narrativi, che regolano la 'regia' del fumetto. L'esame dell'equilibrio della pagina è

---

<sup>272</sup> Ibidem

<sup>273</sup> Ivi, p.87.

<sup>274</sup> Ivi, p.130.

<sup>275</sup> Ivi, p.147.

condotto attraverso una serie di esempi tratti dalla storia del medium che permettono di mostrare sia l'evoluzione legata ai vari cambiamenti di formato, sia l'estrema variabilità di soluzioni escogitate dai fumettisti.

L'autore sottolinea come la nascita del comic book negli anni Trenta abbia portato, con la *separazione* dalle grandi pagine dei newspaper, a un formato autonomo ma più piccolo, agevolando così il passaggio da una pagina divisa in quattro strisce ad una divisa in tre; un passaggio quasi obbligato dalla necessità di evitare di rendere eccessivamente piccole le vignette:

Avere maggior spazio per ciascuna vignetta significa naturalmente poter curare meglio il disegno e la spettacolarità di ciascuna immagine. Significa una piccola vittoria del visivo sul puramente narrativo. In questo senso va l'operazione di quegli autori di comic book che riducono a due le strisce della pagina.<sup>276</sup>

Non esistono però unicamente schemi di tipo ortogonali e 'statici', come dimostra l'esperienza francese de *Les Humanoïdes Associés*, la forma quadrata o rettangolare della vignetta può cedere sotto il peso del segno grafico e della grandiosità delle immagini rappresentate acquistando nuove sagome e costruendo strutture di ogni tipo; si marca, così, l'accento sull'impianto visivo piuttosto che sull'intreccio della storia puntando quasi esclusivamente sul potere delle immagini e sull'impatto emotivo.

Una lezione, questa, assimilata dalla scuola argentina e italiana, le quali però viaggiano verso una maggiore delicatezza espressiva delle forme e verso un recupero di quella narratività messa in secondo piano dall'avanguardia francese. L'impostazione della tavola gioca un ruolo di cruciale importanza nella gestione del ritmo grafico, l'estensione di un'immagine al di fuori dei bordi della vignetta, la sua compressione rispetto al bianco della tavola, la regolarità della griglia o la sua rottura, l'assenza o la presenza di margini o dello spazio tra le vignette, possono regolare la forza e la carica emotiva delle immagini, donare continuità o discontinuità al racconto, evidenziare momenti o contrasti, e influenzare fortemente la nostra lettura.

---

<sup>276</sup> Ivi, pp. 152,154.

La seconda parte del libro, dedicata ai *linguaggi di temporalità*, è tanto breve quanto suggestiva e ricca di intuizioni. Raramente lo studio del fumetto si è focalizzato sui rapporti con la musica e la poesia; secondo l'autore sono le questioni riguardanti l'armonia e il ritmo ad accumunare questi linguaggi. Barbieri intende quindi esplorare quegli usi del fumetto che richiamano alcuni espedienti tipici della poesia e della musica. L'uso della polifonia, ad esempio, nella musica «comporta [...] sia l'attenzione alle singole linee musicali, una per una, che all'effetto generale che deriva dalla loro interazione».<sup>277</sup> Il fumetto può sfruttare questa peculiarità facendo divergere la linea narrativa portata avanti con le parole e quella portata avanti con le immagini, con distanze ed effetti che possono variare anche di molto. Un'altra caratteristica tipica della musica e della poesia che il fumetto ha interiorizzato è quella della ripetizione modulata, ovvero la ripetizione di parole o suoni, a distanza uguale o variabile. Barbieri analizza una tavola de "Il cuore rivelatore" (1974) di Alberto Breccia, tratto dal racconto di Edgar Allan Poe e costruito proprio su un sapiente gioco di ripetizioni (fig.11):

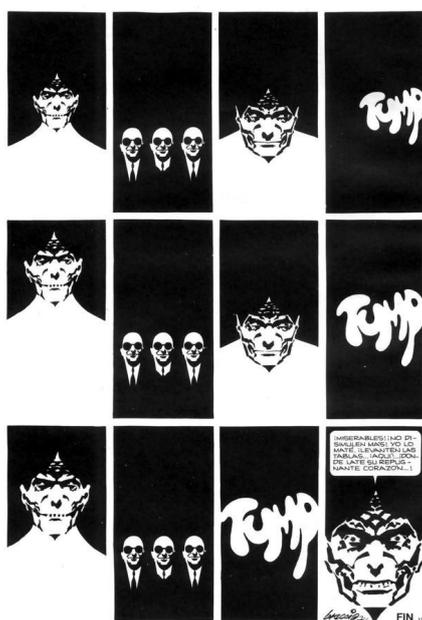


Figura 11

Le tre strisce di questa pagina presentano, con la parziale eccezione dell'ultima, la stessa sequenza di immagini [...]. La sequenza ha inizio nella pagina precedente, composta da tre strisce di quattro vignette, come questa, con la medesima sequenza ripetuta in ciascuna striscia; e mentre la seconda e la terza vignetta di ogni striscia sono sempre uguali, l'oggetto della prima e della quarta diventa sempre più grande ad ogni striscia. Si tratta insomma di un lento *crescendo*, all'interno del quale la ripetizione crea un'atmosfera di tensione e di attesa, mentre la crescita di emotività è data dalla leggera variazione delle immagini. Nell'ultima striscia infine, l'improvvisa rottura del ritmo, con l'immagine della quarta vignetta passata al terzo posto, e il primissimo piano della quarta vignetta, sancisce l'attesa conclusione – un po' come l'improvviso colpo di grancassa che conclude un crescendo musicale.<sup>278</sup>

<sup>277</sup> Ivi, p.194.

<sup>278</sup> Ivi, pp. 199,200.

La terza parte è dedicata invece ai *linguaggi d'immagine temporalità* e a tutto ciò che accumuna il fumetto al teatro e al cinema.

Esattamente come nel teatro infatti, anche nel fumetto, o meglio in molti fumetti comici, le espressioni e le situazioni sono in larga parte canonizzate, stereotipizzate in standard facilmente riconoscibili. [...] Mentre il fumetto a tendenza realistica ha cercato, per quanto possibile, di evitarla: il riferimento di quest'ultimo tipo di fumetto va cercato non a caso, nel cinema. Ma vi è almeno un caso di fumetto a tendenza realistica in cui l'importanza del teatro, nonostante tutto, è rimasta forte. Mi riferisco ai fumetti di supereroi americani, la cui tendenza ai lunghi monologhi e alla forte presenza dei dialoghi ha una forte relazione con la necessità teatrale di esprimere con la parola quello che l'azione non può mostrare.<sup>279</sup>

Dopo aver passato a setaccio, gesti, espressioni emotive e peculiarità del monologo nei fumetti supereotistici della "Marvel", viene affrontata la questione del movimento, fondamentale per capire come una singola vignetta sia capace di rappresentare il tempo: le linee cinetiche infatti, comportandosi come connettori temporali capaci di unire e tenere insieme figure statiche, possono dare la sensazione di una durata temporale che va oltre l'istante.

La rappresentazione del tempo, però, non dipende semplicemente e unicamente dal contenuto della vignetta, è il contesto, la loro messa in sequenza a caratterizzarne maggiormente la dimensione temporale. Ecco perché la questione del montaggio, in larga parte, secondo l'opinione di Barbieri, derivata e influenzata dal cinema, è di fondamentale importanza nella narrazione a fumetti. Ovviamente nel rappresentare una durata temporale anche dialoghi e didascalie hanno un ruolo decisivo, sia perché le parole hanno appunto una durata e sia per la loro influenza sul tempo di lettura e quindi sulla costruzione del ritmo: «La quantità di parole presenti in una vignetta determina in larga misura il tempo di lettura necessario, e al tempo stesso la durata rappresentata (e quella raccontata) della vignetta».<sup>280</sup>

Le parole possono ad esempio rallentare l'azione costringendo il lettore a rimanere più tempo su una vignetta assumendo così una rilevante funzione ritmica. Vengono

---

<sup>279</sup> Ivi, pp.218,219.

<sup>280</sup> Ivi, p.252.

sottolineate poi distanze e similitudini tra inquadrature e sequenze proprie del cinema e quelle proprie del fumetto:

Ci sono [...] una quantità di effetti cinematografici che sono radicalmente intraducibili nel fumetto (e di certo è vero anche il reciproco) non solo per quello che riguarda caratteristiche ovviamente differenti come l'uso della fotografia contrapposto a quello del disegno, o la presenza di una colonna sonora contrapposta alla silenziosità della carta stampata. Le differenze stanno anche nel modo stesso di raccontare, di mettere in sequenza le immagini, di costruire gli effetti di durata temporale. Tutto il problema degli autori di fumetti che cercano di ricostruire il cinema nel fumetto sta nel capire quali effetti si riescano a rendere e quali no, e nel concentrarsi sui primi tralasciando gli altri. Ne esce un'immagine del cinema abbastanza limitata, è ovvio; ma è altrettanto ovvio che qui quello che conta davvero non è il cinema, ma il fumetto, e non conta quanto riesca a riprodurre quello, ma solo quanto il fumetto riesca ad esprimersi efficacemente facendo uso dei mezzi che preferisce, magari anche quelli del cinema.<sup>281</sup>

Barbieri dunque pur cercando di mettere a nudo gli ingranaggi del fumetto, non schiaccia il medium su impossibili regole fisse e valide universalmente, la capacità del fumetto di intrecciarsi ad altri media ne aumenta la flessibilità e la varietà di forme; forme che vanno contestualizzate all'epoca, al panorama mediale e ai formati disponibili, se davvero si vuole comprendere quali sono i meccanismi che mettono in moto la macchina narrativa.

L'opera di impianto strutturalista che negli ultimi anni ha avuto il maggior impatto sulla comunità di studiosi è *Système de la bande dessinée* (1999) del belga Thierry Groensteen, tradotta in italiano solo nel 2011 con il titolo *Il sistema fumetto*. Sin dall'introduzione l'autore dichiara la sua distanza da approcci di tipo microsemiotici in cui la ricerca di senso avviene attraverso una scomposizione del fumetto in unità costitutive elementari; inoltre alla base delle teorie dell'intellettuale belga c'è l'idea che nell'analisi del medium bisogna assegnare un rilievo maggiore alle immagini rispetto al testo.

Personalmente sono convinto che non è prendendo in considerazione il fumetto al livello del dettaglio che si potrà, mediante un ampliamento progressivo, arrivare a una descrizione coerente e ragionata del suo linguaggio, ma al contrario affrontando la questione dall'alto, al livello delle sue grandi articolazioni. [...] Lo ripeto: per l'oggetto particolare che è il fumetto, l'operatività della microsemiotica

---

<sup>281</sup> Ivi, p.267.

si rivela, con l'uso, estremamente debole. [...] Se ritengo indispensabile che all'immagine venga riconosciuto uno status preminente, non è perché salvo rare eccezioni, essa occupa nei fumetti uno spazio più importante rispetto a quello riservato alla scrittura. La sua predominanza nell'ambito del sistema dipende piuttosto dal fatto che la maggior parte della produzione di senso si effettua per suo tramite.<sup>282</sup>

In questo esame *dall'alto* c'è un netto rifiuto di stabilire la predominanza di un codice rispetto a un altro (Groensteen lamenta una lettura eccessivamente subordinata ai codici cinematografici) in quanto il fumetto mobilita simultaneamente tutti i codici che lo compongono: per questo motivo può essere descritto solo in termini di *sistema*.

Il tentativo di trovare una definizione esaustiva del fumetto (o meglio della sua forma, in quanto sono assenti prospettive storiche, sociologiche e mediologiche) si scontra con l'estrema varietà delle possibilità formali del medium: «Cercare l'essenza del fumetto significa quindi essere certi di trovare non una penuria, bensì una profusione di risposte».<sup>283</sup>

L'autore vuole evitare di cadere nella trappola di un dogmatismo, dal carattere normativo, non in grado di adattarsi all'estrema varietà dei comic, ma nel tentativo di offrire una definizione capace di tenere insieme tutte le manifestazioni del fumetto prova a basarsi proprio su di una norma, il principio di solidarietà iconica:

[...] bisogna riconoscere quale unico fondamento ontologico del fumetto il fatto di mettere in relazione una pluralità di immagini solidali. La relazione stabilita tra le immagini ammette doversi gradi e coniuga diverse operazioni, che distinguerò più avanti. Tuttavia il loro comune denominatore, e pertanto l'elemento centrale di qualsiasi fumetto, il criterio primo nell'ordine di fondazione, è la *solidarietà iconica*. Definiremo solidali le immagini che, facendo parte di una sequenza, presentano la doppia caratteristica di essere separate [...] e di essere plasticamente e semanticamente sovradeterminate dal fatto stessi di coesistere in *praesentia*.<sup>284</sup>

La mancanza di prospettive storiche e mediologiche annulla ogni distinzione tra il *prodotto* nato con l'industrializzazione e antiche narrazioni visuali, entrambe le forme sono libere di entrare nel perimetro tracciato da questa definizione; è un po' la stessa 'trappola'

---

<sup>282</sup> Thierry Groensteen, *Il sistema fumetto*, pp.10,11,14.

<sup>283</sup> Ivi, p.17.

<sup>284</sup> Ivi, p.22.

formalista in cui cade Scott McCloud, e infatti proprio come in *Understanding comics* (1993) la vignetta unica viene esclusa (non solo *Yellow Kid* e altri fumetti delle origini ne resterebbero esclusi, ma anche molti webcomic basati su altre regole formali).

A questo punto, per indicare l'insieme delle relazioni tra le immagini si introduce il concetto di *artrologia*. Viene forgiato anche il termine di *spaziotopia* per indicare contemporaneamente i concetti di spazio e di luogo pur mantenendoli distinti. Con questa operazione Groensteen intende sottolineare l'importanza delle relazioni spaziali e topologiche, le quali avrebbero più rilevanza delle strategie narrative:

Il fatto di considerare il supporto e quello di pensare in anticipo alla modalità di organizzazione spaziale che verranno adottate sono, come spero di dimostrare condizioni preliminari a qualsiasi inizio di esecuzione e obblighi che continueranno a informare ogni fase della creazione. [...] Lo studio del sistema fumetto deve pertanto essere affrontato, secondo me, attraverso la spaziotopia. Come ho già detto, questa precedenza non si giustifica con la cronologia delle operazioni compiute in successione nel corso del processo di elaborazione di un fumetto. Essa dipende piuttosto dalla preesistenza di ciò che in precedenza ho chiamato "forma mentale". [...] La spaziotopia è il punto di vista che si può avere sul fumetto prima di pensare a un singolo fumetto, e a partire dal quale è possibile pensare a una nuova performance del mezzo.<sup>285</sup>

Per meglio comprendere le strutture soggiacenti al funzionamento del fumetto questo viene 'spogliato' dei suoi contenuti e ridotto a un insieme di quadri e nuvolette vuote; all'interno del dispositivo spaziotopico, poi, vengono distinti due gradi di relazione tra le immagini, quello dell'artrologia ristretta che governa le relazioni lineari, e quello dell'artrologia generale che governa le relazioni a distanza, translineari.<sup>286</sup>

Parametri spaziali e topologici diventano così fondamentali anche per descrivere la vignetta, che al di là del suo contenuto è definita da tre termini: la forma, la superficie e il sito; ma se le vignette sono solidali tra loro vuol dire che appartengono, come frammenti, a una forma globale: «Questa forma assume in generale l'aspetto di un rettangolo, le cui dimensioni sono quasi del tutto omotetiche a quelle della pagina. La linea esterna di questa

---

<sup>285</sup> Ivi, pp.26,27.

<sup>286</sup> Cfr. ivi, p.25.

forma, il suo perimetro, può ricevere il nome di *iperquadro* [...]. Ovviamente continueremo a parlare di *tavola* per designare l'insieme delle vignette "piene" riunite in una pagina».<sup>287</sup>

Al di là dell'iperquadro c'è il margine, ovvero la «parte del supporto esterna all'iperquadro»<sup>288</sup> che ha la funzione di isolare l'opera dalla realtà esterna. Le vignette, o meglio i quadri, hanno, secondo l'autore, sei diverse funzioni capaci di informarne il contenuto: di chiusura, separatrice, ritmica, strutturante, espressiva, di lettura.

Un quadro indica sempre al lettore che c'è qualcosa da leggere, lo invita a entrare nel percorso definito dal layout, il quale tradizionalmente assembla le vignette nello *spazio intermedio* della striscia; sono due i criteri che possono regolare l'integrazione delle vignette nella striscia e delle strisce nella tavola, quello estetico e quello narrativo.

Così quando il layout, più o meno regolare, osserva la divisione canonica in strisce separate, la lettura di un fumetto obbedisce a un ritmo naturale, a una respirazione suscitata dal suo dispositivo di enunciazione discreto, scaglionato e tabulare. [...] Quando il layout è frastornante, la respirazione diventa ostacolata, anarchica, oppure sparisce del tutto in quanto fenomeno di accompagnamento della lettura. Se la tavola eventualmente ne guadagna in espressività, possiamo pensare che, correlativamente, qualcosa del potere di attrazione quasi ipnotico esercitato dalla finzione in disegni venga allora perso. Di fatto al contempo vengono prodotti due effetti che vanno nello stesso senso. La trasformazione del layout in performance ostentatrice (al posto di un dispositivo apparentemente neutro, e quindi tendente alla trasparenza) distoglie in favore di parametri formali una parte dell'attenzione che, altrimenti, sarebbe stata interamente dedicata al contenuto narrativo; e nello stesso tempo si perde questa cattura del lettore da parte del ritmo, su cui si basavano, forse anche ingenuamente, la maggior parte dei fumetti riconosciuti come classici.<sup>289</sup>

Come si può notare emerge una certa 'diffidenza' nei confronti di quei layout, che l'autore definisce frastornanti, basati più su criteri estetici che narrativi. È evidente, qui, una forte preferenza per uno schema regolare che, lungi dal riflettere pigrizia o inerzia del fumettista, si adatta meglio - in virtù della sua supposta neutralità - alla narrazione:

Personalmente credo che [...] sarebbe opportuno riabilitare la griglia ortogonale regolare quale modello al contempo rigoroso e che alla pianificazione come all'intreccio offre molteplici possibilità interessanti. [...] Il layout regolare è dunque

---

<sup>287</sup> Ivi, p.34.

<sup>288</sup> Ivi, p.35.

<sup>289</sup> Ivi, p.60.

anche quello che esalta certi effetti di intreccio perché consente di produrre le disposizioni più semplici e pregnanti da un punto di vista percettivo e perché rafforza le corrispondenze tra luoghi predeterminati. Possiede infine quell'ultima virtù di predisporre la possibilità di rotture improvvise e spettacolari con la norma fissata in precedenza.<sup>290</sup>

Questo tipo di giudizio è mosso, a mio parere, non solo da una certa nostalgia per la narrazione classica a fumetti, pulita, regolare e affabulatoria, ben rappresentata - per rimanere nel campo belga - dalle straordinarie storie di *Tintin*, ma soprattutto dall'assenza di qualunque prospettiva mediologica.

Il fumetto infatti non viaggia da solo nel sistema dei media, le sue forme si *impregnano* di trasformazioni tecnologiche e sociali, la rottura della gabbia regolare allora non risponde solo a criteri puramente estetici, ma riflette nuovi bisogni e nuove tendenze dell'immaginario; ad esempio, le operazioni 'grafiche' portate avanti dal gruppo francese degli *Umanoidi Associati* sono il sintomo dell'esplosione di nuove tensioni nel sistema mediale: la predominanza di logiche televisive, l'avanzare delle nuove tecnologie informatiche, il senso di catastrofe che annuncia enormi metamorfosi sociali ed economiche, si riversano nei *frastornanti* layout di Moebius e dei suoi compagni di percorso.

Comunque Groensteen va oltre un'idea di fumetto inteso come mero meccanismo sequenziale, mettendo in luce come non sia la semplice messa in sequenza delle vignette a creare senso: «l'artrologia generale dimostrerà che la vignetta può anche essere oggetto di determinazioni semantiche distanti, che oltrepassano il quadro della sequenza e procedono da un funzionamento in rete».<sup>291</sup>

La disposizione alla lettura lineare, tipica della prosa, è dunque presente ma interagisce con la natura di sistema del fumetto, così anche se la rete formata dalle vignette è ovviamente orientata dalla narrazione, la stessa rete esiste anche «su una modalità decronologizzata, quella della collezione, della ripartizione panottica e della coesistenza, predisponendo la possibilità di relazioni translineari e di percorsi plurivettoriali».<sup>292</sup>

---

<sup>290</sup> Ivi, p.90.

<sup>291</sup> Ivi, p.102.

<sup>292</sup> Ivi, p.132.

Le idee di Groensteen permettono agli studi di impronta semiotica di compiere un notevole passo avanti e un radicale cambio di prospettiva, guardare al fumetto svuotandolo dai propri contenuti sembra utile per cogliere anche quei meccanismi che vanno oltre la relazione tra due vignette; non è ben chiaro però se questo ‘scheletro’ esaminato dall’autore ha proprietà unicamente narrative o è adattabile a qualunque tipo di messaggio, la ricerca di una teoria universale del fumetto non chiarisce dunque in che modo le articolazioni e i meccanismi descritti concorrono alla creazione di significato, insomma viene scalfita solo la superficie della *bande dessinée* e si rinuncia a scavare nelle profonde miniere di senso del medium.

La mancanza più grave però è l’assenza di un esame dei processi percettivi e sensoriali in atto durante la lettura, addirittura Groensteen arriva ad affermare che «il fumetto non mobilita altri sensi a parte la vista»<sup>293</sup>, un’idea smentita dall’esperienza quotidiana di milioni di lettori, dai recenti studi che integrano cognitivismo e neuroscienze, ma anche dalle analisi svolte solo un anno prima da Marco Pellitteri in *Sense of Comics* (1998).

La lettura di un fumetto (se lettura si può chiamare, abbiamo già parlato infatti dell’inadeguatezza del termine) è un’esperienza capace di coinvolgere il nostro corpo e i nostri sensi; è la sua natura multimediale - anticipatrice per molti versi dell’attuale multimedialità del sistema delle comunicazioni – a renderlo pienamente un’arte sincretica. Pellitteri parla, a questo proposito, di un paradosso:

[...] il fumetto è monosensoriale e contemporaneamente *multisensoriale*. È monosensoriale in quanto una storia a fumetto, per lo meno apparentemente, la si guarda e basta: si leggono le didascalie e i *balloons* [...], s’apprezzano i disegni, si comprende l’intera vicenda narrata – nelle sue più piccole sfumature – grazie al co-linguaggio segnico. E perciò coinvolto, effettivamente, solo un senso fisico: la vista. Tuttavia, il fumetto è nel contempo multisensoriale perché il fatto stesso di leggere un albo comporta il prendere in mano il libro o la rivista che lo contiene, lo sfogliarne le pagine (tatto), il sentire l’odore della stampa (olfatto). Ma questi sono i riferimenti sensoriali oggettivi: la multisensorialità risiede piuttosto in tutto ciò che la storia narra. Attraverso le vicissitudini dei personaggi il lettore può rivivere, nella sua fantasia, le loro esperienze sensibili [...]. Questo rivivere la storia nella propria mente, questo processo interiore [...], questo «esser vissuti» dalla vicenda, è comune ad ogni forma di letteratura [...]. La proprietà originale del fumetto [...]

---

<sup>293</sup> Ivi, p.142.

è che queste impressioni sensoriali interiori sono suggerite non solo con l'andamento della vicenda raccontata, ma anche – e principalmente – con l'uso del co-linguaggio grafico, e spesso con l'aiuto degli altri co-linguaggi, soprattutto di quello cinematografico.<sup>294</sup>

Le teorie esposte da Pellitteri si basano essenzialmente sulla psicologia della Gestalt e su studi di impronta semiotica (in particolare Barbieri 1991), senza ignorare aspetti mediologici e sociologici; *Sense of Comics* è uno dei primi lavori interessati specificamente alle percezioni degli utenti dei comics, un campo che diventa centrale, e viene meglio sviluppato, in tempi più recenti anche grazie alle nuove acquisizioni derivate dalla linguistica cognitiva e delle neuroscienze.

Il primo capitolo, dedicato alla vista prova a mostrare tutti i fenomeni percettivi presenti nel fumetto che permettono a linee e a campiture di creare figure riconoscibili sulla pagina; si esamina dunque quel «processo fisiologico e intellettuale per mezzo del quale il soggetto percipiente seleziona, organizza, interpreta stimoli sensoriali per giungere a una rappresentazione dotata di significato».<sup>295</sup>

Le proprietà della linea, le tecniche prospettiche, la resa dei volumi e delle ombre, l'impaginazione, e tutte le convenzioni grafiche (dalle linee cinetiche alle onomatopée), sono analizzate nel dettaglio e in tutta la loro varietà di forme per esplorarne la carica espressiva ed emotiva, gli effetti sui lettori. Pellitteri si sofferma anche sugli schemi di lettura, che non devono necessariamente seguire il canonico percorso a serpentina:

L'occhio umano [...] è sempre molto abile a dare sguardi d'insieme a figure anche grandi e complesse: per questa ragione può evitare di procedere in questo modo «meticoloso» di scansione visiva dell'immagine che ha davanti, e decidere quasi istantaneamente cosa leggere e in quale ordine, ferme restando le regole linguistiche da seguire per non ritrovarsi nella spiacevole situazione di scambiare l'ordine di ascolto di un dialogo fra due personaggi.<sup>296</sup>

La capacità del fumetto di presentare una contemporaneità di situazioni, anticiperebbe le forme dell'ipertesto multimediale «dove la lettura è saltellante e decisa dal fruitore».<sup>297</sup>

---

<sup>294</sup> Marco Pellitteri, *Sense of comics. La grafica dei cinque sensi nel fumetto*, Castelvecchi, Roma, 1998, p.15.

<sup>295</sup> Ivi, p.31.

<sup>296</sup> Ivi, p.57.

<sup>297</sup> Ibidem

Il secondo capitolo è invece dedicato all'udito. La rappresentazione grafica del suono è un problema molto complesso e completamente differente dalla rappresentazione del movimento, quest'ultima infatti deriva per gran parte dalle «deformazioni ottiche ottenute dai “pionieri” già nei primi anni della fotografia – pressoché in contemporanea con gli esordi del profumetto – e poi del cinema. [...] Il suono invece è semplicemente *invisibile* nel cinema e nella fotografia. La sua rappresentazione è dunque stata introdotta [...] dal fumetto, con una ricchezza di forme e stili anche maggiore di quella riservata al movimento».<sup>298</sup>

Balloon e didascalie sono evidentemente i principali mezzi attraverso cui il fumetto integra la scrittura e veicola la ‘voce’; in che modo però riusciamo a leggere queste voci, a dare vita a intonazioni e variazioni? Secondo l'autore il primo elemento capace di definire una voce è il lettering, che nelle sue varie modulazioni può offrire una vasta gamma di atmosfere. I balloon, che sono «semplicemente una convenzione grafica far leggere «l'audio» durante lo svolgimento dell'azione»<sup>299</sup> possono assumere una grande varietà di aspetti e forme, al loro interno lettering e punteggiatura possono donare intonazioni e carattere alle parole ‘pronunciate’:

Attualmente, comunque, sono in uso mezzi come il rimpicciolimento del testo in un balloon sproporzionatamente più grande (con l'effetto di una frase pronunciata con tono indeciso, o freddamente, o a bassa voce); l'alterazione della calligrafia per rendere il tono felice, sdegnato, serio o giocoso del personaggio; la trasformazione fantasiosa del balloon in una sagoma strana che si riferisca al suo contenuto.<sup>300</sup>

Una volta immersa tra le vignette, insomma, la parola scritta assume una dimensione ‘altra’, una consistenza e una sonorità; è così che acquistiamo la capacità di *vedere i suoni*: «È dunque compito esclusivo delle soluzioni grafiche suggestionare il lettore non solo affinché possa capire che il *boom*, disegnato dentro una vignetta, significa “sta esplodendo qualcosa”: anzi, la grafica dovrà essere elaborata e “sottile” a tal punto da suggerire *che tipo* di esplosione stia avendo luogo».<sup>301</sup>

---

<sup>298</sup> Ivi, pp.88,89.

<sup>299</sup> Ivi, p.99.

<sup>300</sup> Ivi, p.101.

<sup>301</sup> Ivi, p.103.

Fondamentale a questo proposito il rapporto convenzionale tra suoni e onomatopoeie che è particolarmente stretto ed evocativo in lingua inglese; i suoni però non sono semplicemente scritti, vanno disegnati, integrati a ciò che è rappresentato nella vignetta, all'azione in atto. Inoltre possono essere usati per dinamizzare una scena e donargli ulteriore profondità; per



Figura 12

esemplificare queste caratteristiche, Pellitteri mostra una significativa vignetta di *Sin City* di Frank Miller in cui l'onomatopoea oltre a farci sentire lo stridio delle gomme indica anche la brusca sterzata e il tragitto dell'auto (fig.12).

Non esistono però solo balloon, didascalie e grandi rumori; spesso sono introdotti numerosi *effetti di realtà* capaci di donare tridimensionalità alle scene, rumori di fondo, musiche, versi di animali, ecc. contribuiscono a impregnare di sonorità la carta stampata. Generalmente questo avviene in due modi:

Il primo è un modo *diretto* e consiste in piccole onomatopoeie grafiche singole o ripetute (cioè disegnate «in serie», al fine di segnalare la continuità del rumore), poste nel mezzo del disegno o, il più delle volte, in fondo alla vignetta. La seconda maniera, quella *indiretta*, è un espediente puramente narrativo, dal momento che è assente qualsiasi segno grafico, e la tavola (o la vignetta) è praticamente muta.<sup>302</sup>

A questo proposito è molto interessante l'analisi condotta sulla sonorità *suggerita*: non sono solo le onomatopoeie infatti a rappresentare suoni e rumori, un ruolo molto importante è giocato anche da una calibrata scansione delle vignette, dal ritmo e da espedienti grafici; è necessario infatti che il lettore si immerga completamente nell'esperienza: «Soltanto calandosi in tal modo nella storia, sarà possibile [...] *vivere* il fumetto».<sup>303</sup> Il richiamo alle nostre esperienze di vita, e alle nostre esperienze medialità (film visti, libri letti ecc.) permette

<sup>302</sup> Ivi, p.109.

<sup>303</sup> Ivi, p.119.

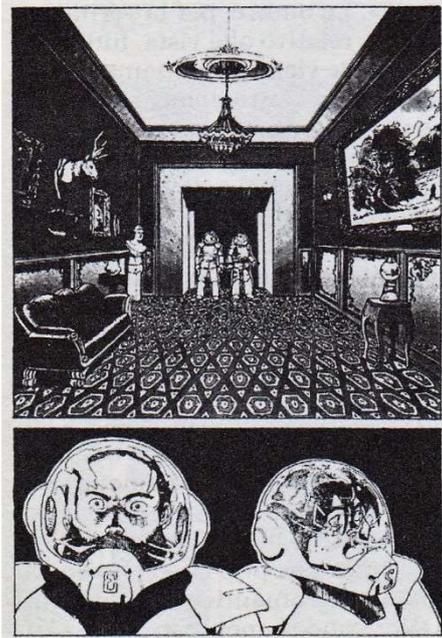


Figura 13

agli autori di creare intense e suggestive atmosfere anche là dove non sono presenti onomatopoeie. Pellitteri esemplifica il concetto mostrando questa tavola di Katsuhiko Ōtomo tratta da “I ricordi della signora...” (fig.13) in cui si cita *2001: Odissea nello spazio* di Stanley Kubrik:

in una tavola muta, attonita, in cui il tempo sembra essersi fermato insieme al respiro dei personaggi raffigurati. Molto efficace l'espedito di grafica sottrattiva dovuto all'assenza delle onomatopoeie visive e alla contemporanea suggestione, nel lettore, di flebili suoni quali il respiro degli astronauti e il tonfo dei passi, presenti in una dimensione puramente narrativa. (Pellitteri 1998, p.120).

Il fumetto riesce, inoltre, a coinvolgere anche l'olfatto e il gusto, sia attraverso l'odore del supporto fisico, ma soprattutto attraverso l'andamento della storia e a vari espedienti grafici.

Indicazioni narrative, forte caratterizzazioni ambientali e il richiamo alle nostre esperienze, permettono di suggerire esperienze olfattive provocando disgusto, desiderio, appetito.

Le informazioni *odorose* passano spesso attraverso linee simboleggianti l'aria, capaci di indicare una grande varietà sensazioni (pensiamo al profumo emanato dalle torte di *Nonna Papera*, o all'olezzo che sale dai bidoni della spazzatura). Onomatopoeie che richiamano masticazioni, segni grafici capaci di indicare molliche, pezzi di cibo, nuvolette di fumo che danno la sensazione di trovarci davanti a bevande calde, hanno lo scopo di suggerire un'esperienza, di *suggestionarla*.

indurre cioè il lettore, tramite una sorta di riflesso condizionato (Pavlov e i comportamentisti sarebbero contenti di questa ipotesi), a sentire dentro, magari anche molto debolmente, una specie di reminiscenza sensoriale associata, [...] da un lato alla propria esperienza passata e dell'altro all'immaginazione di percezioni non ancora sperimentate ma ipoteticamente «costruibili» all'interno della nostra mente. [...] Nel fumetto è dunque possibile e auspicabile il creare una «realtà virtuale» [...] dove le sensazioni esperite dai personaggi della storia strizzano per

così dire l'occhio al lettore guidandolo alla ricerca e all'individuazione mentale dell'idonea percezione sensoriale da associare all'andamento della vicenda.<sup>304</sup>

Infine il tatto, chiamato in causa soprattutto nei fumetti erotici, è strettamente legato alla vista e al desiderio; la brama di possessione che nasce alla vista di un oggetto ambito è capace di *scatenare* una tattilità virtuale e un forte coinvolgimento sensoriale:

Il gioco psicologico proposto (e per certi versi «imposto») dai disegnatori, nel caso di scene ove il tatto sia il motivo di fondo che giustifica l'esistenza di tutta la scena, consiste sostanzialmente nel far sì che il lettore identifichi le sue mani con quelle del personaggio che nella storia sta toccando, sfiorando, palpando: è ovvio il riferimento ai fumetti erotici e pornografici, dove lo scopo dell'intera storia è il portare all'eccitazione il lettore, con mezzi più o meno raffinati.<sup>305</sup>

Anche qui, sono una serie di tecniche a provocare queste suggestioni tattili, la narrazione, le ombre e i volumi che esaltano le forme, onomatopee che richiamano gemiti, il richiamo all'esperienza, l'imporsi di una smania, riescono a *trasformare* le mani del protagonista nelle nostre mani.

L'interesse verso gli aspetti formali del fumetto, declinato in questo capitolo verso tre diverse direzioni - le reciproche interazioni tra il *linguaggio* dei comics e altri linguaggi della comunicazione di massa in Barbieri; lo scheletro svuotato dai contenuti del *sistema fumetto* di Groensteen; e il coinvolgimento sensoriale esaminato da Pellitteri - ponendo interrogativi sulla forma del fumetto arrivano spesso a definizioni che delimitano o allargano il campo dei comics. L'assenza di preoccupazioni storiche e mediologiche lascia però evasa la questione della nascita del fumetto; come vedremo nel prossimo capitolo, allora, emerge un filone di studi che si concentra proprio su questa questione, cercando di portare alla luce, attraverso un lavoro di tipo storico e filologico, problematiche spesso annullate dal luogo comune che vuole *Yellow Kid* come il primo fumetto della storia.

---

<sup>304</sup> Ivi, pp.137,138.

<sup>305</sup> Ivi, pp.144,145.

## 9 Nuove esigenze storiografiche

A un primo sguardo potrebbe sembrare che l'esigenza di creare un nuovo modello storiografico del fumetto nasconda semplicemente l'ansia di molti ricercatori europei di uscire dalla fortunata impostazione americano-centrica avviata da Coulton Waugh; si potrebbe anche pensare che nuovi afflitti nazionalistici spingano questi autori a posizionare i padri di questa forma entro i propri confini nazionali, spingendo i francesi a insistere sull'importanza di Rodolphe Töpffer, i tedeschi a enfatizzare il lavoro di Wilhelm Busch, e gli inglesi a ribadire la centralità di *Ally Sloper* di Charles H. Ross.

Effettivamente anche la posizione di Waugh - che vede nel fumetto un'espressione artistica tipicamente americana, nuova, popolare, vivace e dinamica - sembrerebbe rispondere all'esigenza nazionalistica di affermare la capacità degli Stati Uniti di produrre una propria cultura, genuina e identitaria.

A ben guardare le pagine di *The Comics* (1947) ci accorgiamo però che questa dichiarazione è supportata da una descrizione formale in cui si identificano i comics con le newspaper strip. *Yellow Kid* infatti si differenzerebbe dalle precedenti esperienze inglesi appartenenti alla tradizione satirica grazie alla presenza di un personaggio fisso - che con cadenza regolare si appresta a diventare 'caro amico del lettore' - delle immagini in sequenza che raccontano una storia, e infine dei balloon che rappresentano il parlato.<sup>306</sup>

Oggi che i fumetti hanno esplorato le più diverse forme è molto facile confutare queste affermazioni, sappiamo bene infatti che non sono queste le condizioni minime per poter parlare di fumetto in quanto esistono esempi di storie senza balloon e senza personaggio fisso (inoltre i comics sono un medium esclusivamente narrativo o possono ambire anche ad altro?).

Insomma già a quest'altezza appare evidente come la questione della nascita sia strettamente legata alla definizione del fumetto, non si tratta quindi solo di stabilire a quale artista può essere attribuita una presunta paternità, la vera patata bollente è la delimitazione delle possibilità formali, stabilire confini oltre i quali non si può parlare di fumetto.

---

<sup>306</sup> Cfr. Coulton Waugh, *The Comics*, p.14.

Il problema è che alla base del fumetto non c'è un'invenzione tecnica da porre come spartiacque certo e universalmente riconosciuto (come accade per il cinema), tutti gli elementi che lo compongono hanno una storia che precede largamente la comparsa di *Yellow Kid*, e se la tesi di Waugh ha avuto successo è perché si è usato come discriminante fondamentale l'enorme diffusione di massa del medium che si è avuta a partire da questo personaggio.

Abbiamo già visto come però Faeti (1972) e Frezza (1978), in opere lontane da preoccupazioni di tipo storiografiche, ripensano le classiche genealogie (quella della linea impostata da Hogben e quella di Waugh) inserendo il fumetto in un processo che affonda le proprie radici nel XIX secolo e che lentamente porta alla nascita di convenzioni accettate universalmente, e a una standardizzazione che dona al medium una propria identità e una più sicura riconoscibilità.

Nel 1996 la questione si fa più accesa, nel pieno dei festeggiamenti per il centenario della nascita di *Yellow Kid* vari studiosi cominciano a sistematizzare la storiografia del fumetto con coordinate che divergono ampiamente dalle tesi di Waugh e che, seppur lontane dalle visioni di Hogben, scavano a fondo in quell'ampia zona grigia da sempre definita come il campo del profumetto.

A questo proposito l'opera del ginevrino Rodolphe Töpffer (1799-1846) è fondamentale, la sua figura e i suoi lavori diventano un po' il simbolo di questa nuova tendenza storiografica volta a scardinare la paternità di Outcault; quello che colpisce di più di Töpffer, oltre ovviamente la modernità delle sue "Histoires en estampes" è la capacità di teorizzare e riflettere intorno a questo particolare modo di raccontare.

Il suo *Essai de Physiognomonie* (1845) è considerato da molti il primo testo di teoria sul fumetto, se si pensa poi che l'autore nell'introduzione all' "Histoire de monsieur Jabot" (1833) scrive: «Questo piccolo libro è di natura mista. È composto da una serie di disegni accompagnati da una o due righe di testo. I disegni senza testo avrebbero un significato oscuro. I testi senza disegno non avrebbero alcun significato»<sup>307</sup>, si ha un'idea del perché molti studiosi insistono a dichiarare quest'artista padre del fumetto: è evidente infatti che Töpffer va oltre la mera illustrazione in cui il disegno è subordinato al testo, riuscendo a

---

<sup>307</sup> Rodolphe Töpffer, *Storia del signor Jabot*, Garzanti, Milano, 1973.

raggiungere un equilibrio tra parola e immagini che è tipico del fumetto; inoltre anche il layout delle sue pagine è completamente funzionale all'andamento della trama, insomma è indiscutibile che molti elementi formali del fumetto siano già usati, da quest'artista apprezzato anche da Goethe<sup>308</sup>, con finezza e consapevolezza.

Il dibattito acquista spessore a partire dal 1994 con la pubblicazione di *Töpffer invente la bande dessinée* di Groensteen e Peeters, e con *Forging a new medium* (1998) una raccolta di saggi a cura di Pascal Lefèvre e Charles Dierick in cui studiosi di diversi paesi si confrontano sullo spinoso tema delle origini del medium.

In particolare in *Forging a new medium* assistiamo allo sforzo di uscire da una storiografia limitata ai propri ambiti nazionali, si tenta infatti di ampliare gli orizzonti guardando anche ai proficui scambi culturali fra vari paesi:

Important authors such as Töpffer and Busch were published and copied in various countries. Gravett explains how both cartoonists were received by their English colleagues and Kunzle demonstrates in his essay how the Europeans influenced American comic strip publications.<sup>309</sup>

Tutti gli autori che hanno contribuito al libro si scontrano però con la difficoltà di formulare una definizione di fumetto capace di accontentare tutti:

Every author defines the comic strip differently and regards different features (semiotic, publication, economy) as essential if the term is to be used, which leads to an impasse. For each definition, someone can indicate exceptions to the rule. The reason is that they define comics by componential analysis, which splits the meaning of the term into parts to construct a definition of everything included therein.<sup>310</sup>

A questo si aggiunge il problema dell'evoluzione storica del medium che nel corso del tempo ha esplorato le strade e le forme più diverse, è quasi impossibile trovare una

---

<sup>308</sup> Goethe ha dichiarato: «C'est vraiment trop drôle! C'est étincelant de verve et d'esprit! Quelques-unes de ces pages sont incomparables. S'il choisissait, à l'avenir, un sujet un peu moins frivole et devenait encore plus concis, il ferait des choses qui dépasseraient l'imagination». Cit. da Thierry Groensteen e Benoît Peeters (a cura di), *Töpffer. L' invention de la bande dessinée*, Hermann, Paris, 1994, p.83.

<sup>309</sup> Pascal Lefèvre e Charles Dierick (a cura di), *Forging a new medium. The comic strip in the nineteenth century*, VUB University Press, Brussels, 1998, p.11.

<sup>310</sup> Ivi, p.12.

definizione 'fissa' capace di abbracciare i primi fumetti e quelli contemporanei, per non parlare delle configurazioni che verranno in futuro.

Per aggirare questa montagna teorica, viene proposto nell'introduzione di ricorrere ad una definizione 'di base' più inclusiva possibile: «The juxtaposition of fixed (mostly drawn) pictures on a support as a communicative act».<sup>311</sup>

Appare ovvio come anche questo tentativo arrivi a escludere alcuni tipi di fumetti, in particolar modo quelli digitali, ma almeno le forme studiate in questo volume riescono in questo modo a rientrare nella categoria.

I curatori sono consapevoli anche dell'impossibilità di trovare un padre, un inventore del fumetto, e questo perché - come abbiamo già detto - alla base del medium non c'è nessuna invenzione tecnica, ma solo lo sviluppo graduale di un linguaggio visivo antichissimo e sempre attivo nella storia umana. Lo scopo del libro, a questo punto è evidente, si vogliono allargare i termini storici entro i quali si può parlare di fumetto per evidenziare come questa forma fosse presente in Europa già nel XIX secolo, ben prima che Outcault disegnasse il suo *Yellow Kid* per i newspaper americani:

[...] the invention of the European comic strip in the 19th century was the result of a long cultural evolution. On the one hand, it originated in political and satirical caricatures and, on the other hand, it was a variation on the popular broadsheets of the period. But, above all [...] it emerged thanks to the experimental, expressive daring of authors in various countries in venturing beyond the merely 'peculiar' and creating a new expressive medium. In this volume one can discover creative cartoonists such as Rowlandson, Töpffer, Busch, Cruikshank, Mestres, Zimmerman and many others.<sup>312</sup>

Nato in Europa, il fumetto è stato esportato negli USA dove dopo un lungo periodo di incubazione e incroci si sarebbe trasformato in un medium di massa grazie alle particolari condizioni sociali, economiche e tecnologiche del nuovo ambiente. Il successo commerciale dei comics ha ovviamente un impatto fortissimo sulla loro forma, il 'modello americano' diventa dominante in tutto il mondo grazie all'opera di artisti come Outcault, Dirks e altri:

---

<sup>311</sup> Ibidem

<sup>312</sup> Ivi, p.14.

It is now clear that the history of the comic strip is not one of genuine invention, but, rather, of genuine creative artists who accelerated the development of graphic storytelling. Rather than debating dates, we and other historians see more value in establishing the relations between different artists and how they fit into the whole ongoing history of comics.<sup>313</sup>

Se non c'è stato nessun inventore allora è giusto esplorare con serietà tutto quello che c'è stato prima del fumetto USA. Le esperienze europee del XIX secolo sono state troppo spesso lasciate in ombra a causa della loro dimensione 'proto-fumettistica', ma è essenziale saper cogliere l'importanza di questi autori dimenticati, non solo per comprendere l'evoluzione del fumetto, ma anche per meglio delineare la cultura dell'ottocento europeo. I lavori di artisti come Töpffer, Busch, Caran d'Ache e molti altri non hanno meno valore della grande letteratura dei loro tempi ed è chiaro che portare alla luce queste esperienze non può che arricchire la nostra comprensione del XIX secolo.

Bisogna però essere attenti a non confondere panorami sociali e mediali completamente diversi, le operazioni di questi artisti sono completamente differenti da quelle messe in campo dai fumettisti statunitensi. A mio parere, definire fumettisti gli artisti dell'ottocento europeo potrebbe essere fuorviante, in effetti stiamo parlando di due esperienze diverse, collegate tra loro dalla natura del linguaggio usato e da un rapporto stretto di parentela, ma con sistemi di produzione e consumo molto distanti.

La discussione<sup>314</sup> del 2016 tra Thierry Groensteen e Thierry Smolderen (autore di *Naissance de la bande dessinée* del 2009, altra opera dedicata alla sistematizzazione storica del fumetto in cui si mette al centro il ruolo di William Hogarth), sulle pagine della rivista web *Töpfferiana, Littératures graphiques des XIX<sup>E</sup> et début XX<sup>E</sup> siècles*, riassume molto bene i punti di interesse e le questioni che animano il più ampio dibattito.

Al centro della 'disputa' c'è la figura di Töpffer; Smolderen sin dall'inizio avanza perplessità sull'appiattimento storico provocato dall'utilizzo della parola fumetto per

---

<sup>313</sup> Ivi, p.18.

<sup>314</sup> Thierry Groensteen e Thierry Smolderen, *La place de Rodolphe Töpffer: débat entre Thierry Groensteen et Thierry Smolderen*, *Töpfferiana, Littératures graphiques des XIXE et début XXE siècles*, 16 ottobre 2015. [In rete] <http://www.topfferiana.fr/2015/10/la-place-de-rodolphe-topffer-debat-entre-thierry-groensteen-et-thierry-smolderen/> (Ultimo accesso effettuato il 01/12/2018)

opere create quando questo termine ancora non esisteva: guardare alle opere passate attraverso le logiche del presente comporta il rischio di banalizzare la complessità dell'invenzione töpfferiana, analizzarle come si analizzano i fumetti non ci permette di comprendere pienamente le basi culturali e sociali che hanno dato vita a questo peculiare dispositivo.

Thierry Smolderen: [...] En projetant rétrospectivement toute cette histoire sur Töpffer, on fait, à mon sens, une opération qui se coupe de la vraie question historique. Dans une vision synchronique contemporaine, il est légitime de chercher et de retrouver des éléments qui nous rappellent totalement la bande dessinée chez Töpffer et donc de faire l'assimilation. Mais cette opération a tendance à me choquer parce qu'elle familiarise, elle banalise le travail de Töpffer à son époque, et il est nécessaire de faire un travail rigoureux d'historien. [...] Et donc, en le regardant à travers le prisme de la bande dessinée du XXe siècle, on banalise une invention qui est insolite, mystérieuse au XIXe siècle. Très naturellement, on donne aux albums de Töpffer le statut de bande dessinée et il faut donc faire un effort pour voir leur originalité à ce moment-là. La question qu'il pose en termes historiques c'est: qu'est-ce qui a poussé Töpffer à créer ces albums? Quelles étaient les bases culturelles de l'époque sur lesquelles il s'est fondé? Est-ce qu'il est possible d'expliquer ça autrement qu'en disant «il a inventé la bande dessinée».<sup>315</sup>

Groensteen, ovviamente è consapevole della grande differenza tra i fumetti contemporanei e l'opera del ginevrino, ma quello che importa, a suo parere, è capire da dove si origina questo linguaggio, e nonostante non si possa parlare di inventori, Töpffer è sicuramente un precursore decisivo. Il discorso sulle origini, poi, tira in ballo la questione della forma, anche per questo è impossibile trovare un comune accordo, ma le innovazioni estetiche, il supporto dell'album, la consapevolezza degli strumenti usati, fanno dell'opera di Töpffer uno snodo cruciale per l'evoluzione della narrativa per immagini.

Groensteen: [...] La question qui est posée est: peut-on assigner à la bande dessinée une origine? Et cette question, il est non seulement possible, mais légitime, de la poser pour n'importe quel art, pour n'importe quelle forme d'expression. S'agissant de la bande dessinée, elle a reçu toutes sortes de réponses déjà. La mienne, et je ne suis pas le seul à la partager, c'est de dire que même si les choses sont toujours plus compliquées, il me semble qu'il y a un faisceau de raisons concordantes qui permettent de voir en Rodolphe Töpffer non pas l'unique et seul inventeur – ce

---

<sup>315</sup> Thierry Groensteen e Thierry Smolderen, *La place de Rodolphe Töpffer: débat entre Thierry Groensteen et Thierry Smolderen*, Töpfferiana, Littératures graphiques des XIXE et début XXE siècles, 16 ottobre 2015.

mot ne me plaît pas mais je n'en ai pas d'autre –, mais en tout cas comme le précurseur décisif. Töpffer est celui par lequel les choses ont vraiment commencé. Pourquoi? La question des origines de la bande dessinée est en règle générale étroitement corrélée à une autre question qui est celle de sa définition. Evidemment, il y a toutes sortes de définitions, et selon celle que l'on va adopter, le curseur historique va remonter plus ou moins loin ou, au contraire, se rapprocher de nous. Par exemple, si on juge que l'album, le fait que les histoires soient imprimées, est quelque chose de décisif alors, effectivement, c'est un point pour Töpffer. Mais si l'on juge que la bulle est un élément absolument déterminant du langage de la bande dessinée, les albums de Töpffer ne seront pas considérés comme de la bande dessinée mais comme de la protobande dessinée, une forme antérieure, archaïque.<sup>316</sup>

Se con Töpffer possiamo parlare di fumetto è perché, secondo Groensteen, con lui questa forma prende coscienza di sé sganciandosi da millenni di narrazioni figurali di ogni tipo per diventare finalmente autonoma, un oggetto culturale ben identificabile, e anche se poi la forma fumetto ha subito evoluzioni e scossoni, è in questo momento che l'esistenza sociale del medium inizia il suo cammino.

Smolderen fa notare a questo punto come Töpffer in più punti riconosca debiti con l'opera di William Hogarth e come questa figura sia un riferimento per tutte le generazioni successive di disegnatori di narrativa figurata:

Thierry Smolderen: J'ai commencé avec Hogarth car il est une référence pour tous les dessinateurs humoristiques du XIXe siècle. Pour les gens qui ont travaillé sur ce modèle des histoires en images au XIXe siècle, à la suite, en parallèle ou à côté de Töpffer, Hogarth représentait la figure dominante dans le XVIIIe siècle. Disons que c'était le père fondateur d'une généalogie de dessinateurs dans l'époque. Hogarth a apporté un aspect qui manque à la définition de la bande dessinée avec laquelle nous jonglons aujourd'hui, et qui me semble fondamental pour comprendre comment ce médium a émergé dans sa forme moderne vers 1900: ce que j'appelle la polygraphie. La polygraphie est un jeu dans lequel le dessinateur joue avec différents langages graphiques, en utilisant des références culturelles graphiques très différentes, pour s'exprimer dans leurs images sur leur époque. Ces références peuvent être issues des technologies émergentes (photographie, chronophotographie, etc.), de tendances artistiques en vogue ou de styles exotiques. Dans ses œuvres, Hogarth a lissé ce jeu sous un certain vernis. Si vous les regardez comme ça, sans savoir, ses images paraissent presque comme des images pieuses. Mais des analyses très complètes montrent à quel point les gravures d'Hogarth sont chargées de sens.<sup>317</sup>

---

<sup>316</sup> Ibidem

<sup>317</sup> Ibidem

La discussione si conclude con l'amara constatazione che tra i due è forse impossibile arrivare a un accordo teorico sulla questione. In particolare, quello che emerge è la divergenza intorno alla parola fumetto, è qui che le posizioni si scontrano in un dibattito che sembra senza via di uscita. Al di là di una contesa che sembra girare su sé stessa, è giusto dire che sono nati seri approfondimenti in grado di arricchire il quadro intorno a cui gli studiosi di fumetto normalmente ragionano.

Per quanto riguarda l'Italia è impossibile non citare il certosino lavoro di scavo e di documentazione svolto dal fumettista e instancabile divulgatore Alfredo Castelli nella sua gigantesca opera *Eccoci ancora qui. 1895-1919 I primi 25 anni del fumetto americano per quotidiani* (2006) in cui attraverso undici fascicoli, settecentoquattro pagine e circa cinquemila illustrazioni si ripercorre e si enciclopedia il tumultuoso periodo in cui una miriade di fumetti comincia a comparire sui newspaper americani.

Il lavoro più interessante sulle origini del fumetto nostrano è sicuramente quello condotto da Fabio Gadducci in *Notes on the Early Decades of Italian Comic Art* (2006); si tratta di un libricino in inglese piccolo e agevole che finalmente però fa un'opera di scavo nella tanto trascurata genealogia del fumetto italiano.

Abbiamo già visto infatti come il primo testo dedicato al tema della storia nazionale del medium, *Il fumetto in Italia* di Leonardo Becciu escludeva l'Italia dalle dinamiche, presenti in buona parte dell'Europa, che avrebbero portato alla nascita del fumetto con la comparsa di *Yellow Kid*; la causa di questa esclusione è l'assenza dei balloon (che secondo Becciu sarebbero la caratteristica principale dei comics, ciò che li distingue dall'illustrazione).

La storia del fumetto italiano quindi inizierebbe solo con "Jumbo" nel 1932: il "Corriere dei Piccoli" e le esperienze precedenti sono solo raccolte di «semplici illustrazioni di raccontini, spesso insulsi».<sup>318</sup>

[...] dobbiamo notare che anche la vecchia Europa aveva contribuito in qualche modo alla nascita del fumetto; infatti gli ascendenti più immediati del genere si possono trovare proprio al di qua dell'Atlantico, in Francia (con «La famiglia

---

<sup>318</sup> Leonardo Becciu, *Il fumetto in Italia*, p.31.

Fenouillard» di George Colombe, 1889), in Inghilterra (con «Very Willie» e «Tired Tim» di Tom Brown, 1895) ed in Germania (con i già ricordati personaggi di Wilhelm Bush). [...] Comunque l'Italia non aveva partecipato a questo processo evolutivo (involutivo secondo i «luminari» della cultura ufficiale) e fu soltanto dopo il successo di «Jumbo» (che raggiunse una tiratura di oltre 300.000 copie) che gli editori cominciarono a vedere nei fumetti la possibilità di buoni affari.<sup>319</sup>

Solo un anno dopo il libro di Becciu, *Guardare le figure* (1972) di Antonio Faeti pone le basi per un modo tutto nuovo di guardare alla cultura visuale in cui si recuperano pezzi di storia 'minore' - quella dei figurinai che anticipano e accompagnano la nascita del fumetto italiano - capaci di raccontare l'immaginario nazionale forse anche meglio degli autori della cosiddetta cultura alta.

Nonostante dopo questo libro la percezione intorno alle prime esperienze fumettistiche italiane sia radicalmente cambiata, per molti anni nessuno studioso proverà a fare luce sull'oscura storia precedente al "Corriere dei Piccoli", non mancano certo analisi di importanti riviste come il "Novellino" o "Il Giornalino della Domenica" ma l'assenza di studi approfonditi sulle origini nazionali del medium è evidente almeno fino alla comparsa del libro di Fabio Gadducci.

*Notes on the Early Decades of Italian Comic Art* amplia notevolmente la prospettiva storica in cui tradizionalmente si è inquadrato il fumetto italiano, l'autore è consapevole che gli studi sulle origini nazionali del medium sono ancora tutti da sviluppare e che la sua è solo una prima indagine, una base da cui sviluppare esami più approfonditi, ma già nell'introduzione afferma:

The official birth of Italian comics was on 27<sup>th</sup> December 1908, when the first issue on the weekly *Corriere dei Piccoli* hit the stands. That was not, however, the first appearance of *fumetti*. Graphical narratives could be found in Italian popular prints during the 17<sup>th</sup> and early 18<sup>th</sup> centuries, and they were surely also present in the decades that followed.<sup>320</sup>

Al di là della querelle riguardante l'opportunità di definire fumetti questo tipo di narrazione visuale è importante notare come Gadducci non si limiti a tracciare una

---

<sup>319</sup> Ivi, pp.74,78.

<sup>320</sup> Fabio Gadducci, *Notes on the Early decades of Italian comic art*, Felici, San Giuliano Terme, 2006, p.1.

genealogia in cui il fumetto discende unicamente dai giornali destinati all'infanzia. Un ruolo decisivo è giocato infatti anche dalle riviste satiriche che fioriscono durante le agitazioni politiche del 1848 grazie a una inedita libertà di stampa.

In riviste come "L'Arlecchino", "Lo Spirito Folletto", "Il Lampione", "Il Don Pirlone", "Il Fischietto", "Il Mondo Illustrato" e "Giornale Universale" compaiono le prime prove di *graphical sequences* spesso di artisti anonimi in cui è evidente la familiarità con i contemporanei periodici satirici francesi e in particolare con i lavori di Cham (Charles Amédée de Noé 1818-1879).

È possibile ritrovare in questa fase, inoltre, l'uso dei versi ai piedi delle vignette (ovvero la tecnica poi usata dal "Corriere dei Piccoli") anche per un pubblico adulto, come nel caso de "Il Nano Rosso" edito da Edoardo Perino. Non ci sono solo però esclusivamente riviste satiriche, un'altra esperienza capace di avere una lunga eco sulla nostra tradizione è quella de "Il Pupazzetto", Gadducci è bravo a notare incroci e influenze internazionali capaci di arricchire tecniche e prospettive dei nostri artisti, in questo caso lo stile del giornale è ispirato ai contemporanei giornali Vittoriani in cui le notizie erano intervallate da piccoli disegni e caricature.

Il successo del 'pupazzettismo' nato con Gandolin (Luigi Arnaldo Vassallo 1852-1906) è tale da influenzare anche le esperienze di Yambo e Vamba, «The influence of Gandolin is further testified by the use of the word "pupazzetto" well into 1930 as a synonym for personal caricature».<sup>321</sup>

Una rivista molto innovativa è "L'Asino" (1892-1925) a cui collabora Gabriele Galantara, uno dei maggiori caricaturisti italiani; la popolarità della satira arriva a trasformare i quotidiani e le riviste italiane ma i fumetti ancora non trovano una strada per diventare pienamente un prodotto per adulti. Gadducci ripercorre la lunga storia delle riviste infantili italiane sottolineando come fino al 1880 compaiano poche immagini che solo raramente possiamo definire profumetti.

In poche pagine è analizzato il contributo de "Il Giornale per i Bambini", "Il Folletto dei Bambini" e "Il Novellino" (su cui, nel 1904, fa la sua comparsa *Yellow Kid*, con tanto di balloon, nella sequenza intitolata "Il grammofono di Bebé"), fino alla svolta radicale de

---

<sup>321</sup> Ivi, p.10.

“Il Giornalino della Domenica” che, pubblicato da Bemporad e creato da Vamba, ha offerto storie disegnate dai migliori autori e artisti del tempo.

“Il Corriere dei Piccoli” quindi è erede di tutta una lunga tradizione, ancora tutta da studiare, di storie disegnate; la capacità del gruppo del Corriere di attirare i migliori talenti italiani e di introdurre in Italia molti character americani decreta poi il successo di questa rivista che definisce lo standard delle pubblicazioni a fumetti per un lungo periodo di tempo.

A questo punto appare evidente come Outcault effettivamente non abbia inventato niente di nuovo e come la diatriba si accendi particolarmente intorno alla definizione di fumetto, o meglio la domanda che ‘tormenta’ questo filone di studi è: quand’è che si può cominciare a parlare di fumetto? Quali sono le condizioni che creano uno scarto dalle precedenti narrazioni per immagini permettendo di arrivare a quella forma autonoma che identifichiamo con il nome di fumetto? Ovviamente sostenere che quello di Töpffer non è fumetto non significa che questo non abbia contribuito in maniera rilevante alla codificazione del medium, rimane comunque molto difficile, se non impossibile tracciare un confine storiografico certo, e questo proprio a causa della grande malleabilità e ambiguità del medium.

È impossibile ingabbiare in precisi confini teorici e storiografici questo nebuloso dispositivo, proprio a causa della sua elasticità e adattabilità, possiamo però, e dobbiamo (andando oltre una questione puramente terminologica) considerare che il fumetto (se vogliamo chiamarlo così) pre-Outcault e quello convenzionalmente ‘nato’ sui newspaper con Outcault appartengono entrambi sicuramente alla più grande famiglia dei linguaggi visuali - in questo caso alla narrativa per immagini – e che esistono, però, delle differenze di natura mediologica sostanziali.

Il ‘fumetto’ del XIX secolo si pone, ai margini del sistema mediale, come un laboratorio rivoluzionario in cui si sperimentano forme che portano lentamente la letteratura a dialogare con le immagini. Questo tipo di fumetto si nutre dunque del panorama culturale europeo (profondamente diverso da quello che da qui a pochi anni si imporrà negli Stati Uniti) attingendo a forme letterarie, pittoriche, teatrali, musicali, che stanno appena

cominciando a tendere verso le pratiche dello spettacolo di massa (grazie alla letteratura d'appendice, alle grandi esposizioni, ai primi dispositivi pre-cinematografici, alle stampe illustrate, ecc.).

Questi fumetti non solo hanno cicli di produzione e consumo molto diversi dai primi fumetti USA, ma non hanno nemmeno norme e convenzioni certe, insomma manca uno standard (anche se gli artisti sanno mettere in opera fini strumenti psico-semiotici e già posseggono molti degli strumenti tipici del medium).

Innanzitutto bisogna segnalare come l'industria culturale europea sia dominata da un lato dalla tendenza delle élites ottocentesche a voler educare popolo e infanzia (spesso visti come un'unica entità) e dall'altro dall'emergere di cariche polemiche che trovano il proprio spazio nelle riviste satiriche. La narrativa disegnata, sia per scopi pedagogizzanti che per scopi satirici, trova ritmo e movimento in una *mise en page* che deve molto al teatro e ai primi esperimenti cinefotografici sulla riproduzione del movimento: le 'inquadrature' sono infatti quasi sempre frontali con personaggi mostrati a figura intera, e spesso sono rappresentate le fasi intermedie del movimento; esistono ovviamente eccezioni, il panorama è infatti ampio, eterogeneo e molto elastico. Queste prime esperienze dunque 'contengono' già tutte le possibilità del fumetto il quale però organizza e standardizza i propri modelli semiotici solo nello spazio dei quotidiani statunitensi che permettono a questa forma ancora magmatica di trovare una propria identità.

Illustratori e artisti dell'ottocento europeo, inoltre, si muovono in un mondo immaginario denso di riferimenti alla pittura classica, all'imagerie popolare, ai repertori del feuilleton, che è in tensione continua con quella rivoluzione della percezione provocata dai nuovi dispositivi di riproduzione, dalla cartellonistica, dalla crescente urbanizzazione, dalle nuove forme di spettacolo; tutti elementi che, seppur ancora presenti nei primi fumettisti statunitensi, lentamente lasciano il posto - in un primo momento e per lungo tempo - all'ottica nuova prodotta dal cinema.

Il fumetto 'nato' negli USA trasforma in apparato industriale quello che in Europa si era mostrato come una possibilità, non solo vengono selezionate e elette a standard tecniche e modelli già esistenti in una sorta di brodo primordiale in cui ogni forma è ancora possibile, ma viene coltivato un nuovo tipo di rapporto con il pubblico.

I newspaper non intendono più educare ma vendere, la stampa di consumo si affida al fumetto che riesce a soddisfare bisogni sociali e identitari di un pubblico che fa da regia alla produzione e che trova in questo prodotto una nuova visione di sé e delle tensioni che animano la società dell'epoca. Lo stretto rapporto che si crea col cinema crea poi una situazione nuova, lentamente vengono sperimentate in entrambi i media tecniche prospettiche e di movimento che arricchiscono le possibilità formali dei due mezzi, è un rapporto simbiotico di grande importanza che difficilmente si sarebbe potuto realizzare in un'Europa dominata da modelli alfabetici.

Se è importante allora portare alla luce tutte quelle esperienze che precedono il fumetto, è ancora più importante non solo contestualizzarle, ma soprattutto indagare i territori simbolici e l'ambiente mediale che nutrono questa forma in continuo divenire. Per quanto riguarda il caso italiano sarebbe giusto andare oltre il necessario recupero di riviste e artisti dimenticati per capire in che modo illustrazione popolare, avanguardie, café-concert, tabarin, cartelloni dei Pupi e musica popolare, abbiano nutrito immaginario e forme del primo fumetto italiano che mostra infatti un'identità unica spesso scambiata con una resa al dominio di logiche letterarie e con una arretratezza del sistema produttivo.

Un'analisi del genere potrebbe finalmente scardinare questi pregiudizi mettendo in evidenza la componente musicale e teatrale degli ottonari che accompagnano le vignette, la fiabesca surrealtà dai tratti avanguardistici delle vicende narrate, oppure come la peculiare configurazione di questi fumetti sia capace di mediare i bisogni identitari del pubblico e di tradurre al proprio interno la complessa e contraddittoria realtà storica e sociale dell'epoca.

Comunque, questa tensione teorica orientata verso le origini del fumetto ha il merito di aver trasformato quello che inizialmente era una sorta di culto per una stretta cerchia (ovvero l'attenzione filologica per l'importanza del ruolo di Töpffer e altri 'proto-fumettisti') in un dato acquisito per la teoria del fumetto. In rete poi, grazie a gruppi di appassionati, sono nati siti specializzati su questo tema che sviscerano a fondo tematiche e problematiche legate a questa fase, compiendo una pregevole opera di recupero e di archiviazione di un patrimonio artistico a rischio di estinzione.

Nel 1999 lo statunitense Robert Beerbohm, uno storico del fumetto, apre *Platinumagecomics.org*, una mailing list ideata con lo scopo di riscrivere la storia dei comics attraverso il lavoro di archivio e lo scambio di informazioni fra i membri; la descrizione del gruppo è una vera e propria dichiarazione di intenti:

The serious international study of comic strips & books and their creators published before the mid-1930s going back into the 1600s and beyond. All list members are encouraged to search through the archives of over 20,000 posts of cutting-edge comics history archeology. The subjects covered range the gamut of early comics from all over the world. You will be glad you did. We now have over 500 members in over 30 countries.

It appears most modern comic strip roads actually lead back to Rodolphe Topffer in the 1820s-1840s and most definitely not The Yellow Kid, which was not the first comic strip, merely the first Comics Super Star in America. We are re-writing the comic strip history books here, folks. All concepts welcomed.<sup>322</sup>

Un sito che si dedica a seri approfondimenti e analisi, ricco di saggi di studiosi e di immagini anche inedite, è il francese *Töpfferiana. Littératures Graphiques des XIX<sup>E</sup> et Début XX<sup>E</sup> Siècles*, ([www.topfferiana.fr](http://www.topfferiana.fr)) diretto da Antoine Sausverd; il sito ha anche una sponda italiana in *letteraturagrafica.over-blog.com* su cui vengono tradotti molti degli articoli della rivista web francese. La lista dei luoghi virtuali dedicati al tema è davvero molto lunga: *Andy Early Comics*, *Barnacle Press*, *Coconino Classics*, *La Société d'études töpfferiennes*, *Les débuts de la BD*, sono solo alcuni esempi; in Italia la questione è trattata, anche se non in maniera specifica, dal bel blog *bambini e topi*.

Questo crescente interesse ha generato anche un mercato di ristampe (anche se a volte molto costose e dunque destinate a un mercato di nicchia) che stanno diffondendo materiali che fino a poco tempo fa erano quasi del tutto irrimediabili ai più. In Italia il più attivo in questo senso è Alfredo Castelli che nel 2013 con la COMICON Edizioni raccoglie in *Le ristampe storiche. Le primissime apparizioni di personaggi a fumetti nella stampa dei paesi occidentali* cinque albi, con annesse analisi storiche e critiche, dedicati ai fumettisti delle origini: *"The Adventure of Obadiah Oldbuck"*, il primo comic book americano (1842); *"Histoire de Mr. La Jaunisse"*, il primo albo a fumetti francese (1839); *"Ally Sloper"*, la prima superstar del fumetto

---

<sup>322</sup> Robert Beerbohm, "Group Description della mailing list", *Platinum Age Comics pre 1938* [In rete] <https://groups.yahoo.com/neo/groups/PlatinumAgeComics/info> (Ultimo accesso 07/12/2018)

inglese (1867); “L’altro Yellow Kid L’altro Little Nemo”, i personaggi classici (1908-24); *Chicago Sonntag Tribune*, gli autori tedeschi di inizio secolo (1906).

È interessante notare come queste strategie di conservazione e di rilancio della memoria storica acquistino vitalità e forza proprio in tempi in cui il fumetto è sottoposto a «cambiamenti imprevisti, a tensioni che da un lato ne stanno mutando gli assetti produttivi e le modalità di consumo, e dall’altro, restano sospese, in attesa di un futuro assestamento».<sup>323</sup> Sembra quasi che questa necessità di archiviare e museificare le esperienze delle origini nasca come una reazione alle mutazioni provocate dall’avvento degli ambienti digitali che lentamente stanno minando la forma classica del fumetto e i suoi tradizionali modi di produzione e consumo.

In tempi in cui i linguaggi informatici spostano la lettura dalla carta agli schermi, arricchendo e stravolgendo con gif, animazioni, audio, e schemi di lettura inediti (interattivi, verticalizzati, vettoriali) l’identità del fumetto - che sempre più difficile da definire mostra ancora una volta la sua straordinaria permeabilità ai più diversi ambienti mediali - l’esigenza di ricordare cosa è stato e da dove proviene questo medium si fa più forte in quanto come ricorda Frezza:

Il nuovo che emerge è come se provenisse dal fondo di un passato che va compreso più a fondo di quanto sia stato fatto finora e in cui essere spettatori-consumatori ha significato enunciare una creatività non facilmente perscrutabile.<sup>324</sup>

In effetti il fumetto sembra trovare in questa tensione tra passato e futuro una nuova ricchezza e nuove potenzialità: un artista come Chris Ware, attento estimatore del passato del medium ed esploratore delle nuove forme digitali<sup>325</sup>, mentre recupera il valore artigianale del fumetto attraverso un’attenzione maniacale per la calligrafia, l’illustrazione e la materialità dei suoi prodotti, sfrutta e usa strutture e meccanismi tipici degli spazi

---

<sup>323</sup> Gino Frezza, *Nuvole mutanti. Scritture visive e immaginario dei fumetti*, p.9.

<sup>324</sup> Ivi, p.18.

<sup>325</sup> L’ammirazione per Herriman spinge Ware a collaborare alla ristampa della collana *Krazy Kat & Ignatz*, mentre la sua collezione privata delle strisce di King è parte fondamentale dei volumi di *Gasoline Alley* riediti con il titolo *Walt and Sieezix*. Dimostra una profonda conoscenza della storia del fumetto e scrive saggi critici che spaziano da Rodolphe Töpffer a Richard McGuire. Pubblica inoltre un fumetto on-line per il sito del “The Guardian”: *The last Saturday*, consultabile all’indirizzo <https://www.theguardian.com/books/ng-interactive/2014/sep/13/-sp-chris-ware-the-last-saturday-graphic-novel> (Ultimo accesso 07/12/2018)

virtuali che siamo abituati a percorrere, creando opere come *Building Stories* (2012) capaci di costruire uno spazio narrativo rizomatico in cui tradizionali culture libresche e culture digitali trovano una straordinaria sintesi e si ricompongono in un oggetto che va oltre ogni divisione fra i due ambienti mediali e culturali.

## 10 Ultime tendenze e nuovi orizzonti

Nel campo della linguistica l'insoddisfazione verso le dominanti tradizioni strutturalista-formalista e generativa-formalista porta allo sviluppo della linguistica cognitiva che, legandosi ai progressi avvenuti in campo psicologico intorno agli anni Settanta, tenta di guardare con un'ottica diversa all'uomo e alle sue funzioni mentali: l'attenzione dei linguisti si sposta così dalla regolarità del linguaggio alla sua complessità, le sue anomalie.

[...] si deve ricordare che il primo a utilizzare l'espressione "linguistica cognitiva", intorno al 1975, fu un linguista che per anni si era dedicato proprio al generativismo: George Lakoff. Lakoff aveva, infatti, sperimentato l'insufficienza della teoria chomskiana e della linguistica generativa, notando come il contesto, la memoria, la cognizione e le intenzioni comunicative influenzassero in modo determinante la sintassi, causando quelle che i generativisti chiamavano "irregolarità". Allo stesso modo, Lakoff realizzò che le figure di pensiero, come la metafora e la metonimia, non sono ornamenti del discorso o delle anomalie, ma parte del comune parlare quotidiano e che influenzano il nostro modo di percepire il mondo, di pensare, di agire. Tali idee verranno dettagliatamente sviluppate nel 1980, quando, in collaborazione con l'amico e filosofo Mark Johnson, Lakoff pubblica il volume che porta la linguistica cognitiva all'attenzione di un pubblico più vasto: *Metaphor we live by*, tradotto in Italia con *Metafora e vita quotidiana*.<sup>326</sup>

Col cognitivismo emerge, anche grazie a modelli teorici derivati dalle neuroscienze, una nuova idea della mente umana, e si recupera inoltre il ruolo decisivo dei processi sensorimotori, e quindi del corpo, nei processi cognitivi e percettivi.

Se le percezioni fisiche sono in grado di influenzare le attività cognitive significa che si può superare il dualismo cartesiano tra corpo e mente in nome di una unione sancita dalle teorie sull'*embodiment*. I già citati Lakoff e Johnson in *Philosophy in the flesh: the embodied mind and its challenge to western thought* (1999) partendo dagli studi sulla metafora già affrontati in *Metaphor we live by* (1980) sottolineano come alcuni aspetti della corporeità siano alla base del linguaggio e delle nostre strutture mentali, in una intervista del 1999 Lakoff afferma:

We are neural beings. [...] Our brains take their input from the rest of our bodies. What our bodies are like and how they function in the world thus structures the

---

<sup>326</sup> Valentina Di Fabio, *Linguistica cognitiva e analisi retorica: indicazioni per un percorso sulla metafora nella didattica della lingua*, Tesi di dottorato di ricerca in Italianistica, Alma Mater Studiorum, Università di Bologna, 2012, p.3.

very concepts we can use to think. We cannot think just anything - only what our embodied brains permit. [...] Mind instead is embodied, not in the trivial sense of being implementable in a brain, but in the crucial sense that conceptual structure and the mechanisms of reason arise ultimately and are shaped by from the sensory-motor system of the brain and body.<sup>327</sup>

Questa linea teorica, che trova sviluppi nella psicolinguistica e nella linguistica cognitiva (R. W. Gibbs, *Embodiment and cognitive science*, 2005; L. Shapiro, *The mind incarnate*, 2004), evidenzia come meccanismi concettuali e linguistici siano *incarnati* nella nostra corporeità e nel contesto sociale in cui svolgiamo le nostre esistenze.

Sono prospettive in grado di orientare anche il campo delle neuroscienze: le ricerche e le scoperte di Vittorio Gallese sui neuroni specchio, in questo senso, sottolineano il legame tra abilità motorie e facoltà linguistico-cognitive<sup>328</sup>. In un articolo per “The International Neuropsychanalysis Society”, intitolato *Embodied Simulation Theory: Imagination and Narrative* (2011), Gallese mette in relazione le ultime ricerche sulla *embodied simulation theory* con l’esperienza estetica derivante dalle produzioni artistiche, mostrando come studi apparentemente lontani possano trovare un comune terreno di scambio.

Secondo il neuroscienziato italiano nel momento in cui leggiamo o ascoltiamo una storia, letteralmente la *incarniamo* attivando una parte del nostro sistema sensoriale e motorio; l’*embodied simulation* (ES) quindi si verifica non solo nei processi di apprendimento o in quelli sociali, ma anche quando immaginiamo di fare o di percepire qualcosa:

When we imagine a visual scene, we activate the same cortical visual areas of our brain normally active when we do perceive the same visual scene. Similarly, mental motor imagery and real action both activate a common network of cortical and subcortical motor centers such as the primary motor cortex, the premotor cortex, the supplementary motor area (SMA), the basal ganglia, and the cerebellum [...]. Thus, visual and motor mental imagery are not exclusively symbolic and propositional. They both rely on and depend upon the activation of sensorimotor brain regions. Visual imagery is somehow equivalent to simulating an actual visual experience, and motor imagery is somehow equivalent to simulating an actual motor experience. In other words, motor and visual imagery do qualify as further forms of

---

<sup>327</sup> John Brockman, *Philosophy in the flesh. A talk with George Lakoff*, 3 agosto 1999.

[In rete] <https://www.edge.org/conversation/philosophy-in-the-flesh>

(Ultimo accesso 07/12/2018)

<sup>328</sup> V. Gallese, P. Migone, M. N. Eagle, “La simulazione incarnata: i neuroni specchio, le basi neurofisiologiche dell’intersoggettività ed alcune implicazioni per la psicoanalisi”, *Psicoterapia e Scienze Umane*, XL, 3, 2006, pp. 543-580.

ES. When indulging in visual or mental motor imagery, we reuse our visual or motor neural apparatus to imagine things and situations we are not actually perceiving or doing.<sup>329</sup>

Ne consegue che i confini fra mondo reale e mondi immaginari si fanno molto più sfumati e labili di quanto si è normalmente creduto e che spettatori e lettori si immergono con il corpo e con la mente nelle macchine narrative create dall'industria culturale.

Questo tipo di approccio è utilizzato con successo anche nello studio del fumetto, in particolare dalla studiosa norvegese Karin Kukkonen, professoressa di storie e teoria della letteratura all'Università di Oslo, che ha contribuito al volume *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative* (2013) a cura di Daniel Stein e Jan-Noël Thon. Nel suo saggio, *Space, Time and Causality in Graphic Narratives: An Embodied Approach*, la Kukkonen si concentra sulla percezione che i lettori hanno del tempo e dello spazio visti non come parametri esterni ma come proprietà legate alle risonanze fisiche dei personaggi rappresentati, alle emozioni e alle interazioni che quest'ultimi sviluppano nel corso della narrazione, e al tipo di configurazione che la pagina assume:

Sometimes faster than a speeding bullet, sometimes slow like an elephant descending a staircase, comics present us with bodies moving through time and space. An embodied approach considers how the ways in which these bodies relate to and interact with each other and the world around them shape readers' perception of time, space, and causality in graphic narratives. To some extent, the embodied approach inverts the Kantian perspective that time and space structure human experience, which underlies much of the narratological understanding of these parameters, and proposes that they arise as a consequence of readers' experience.<sup>330</sup> (Kukkonen 2013, p.49)

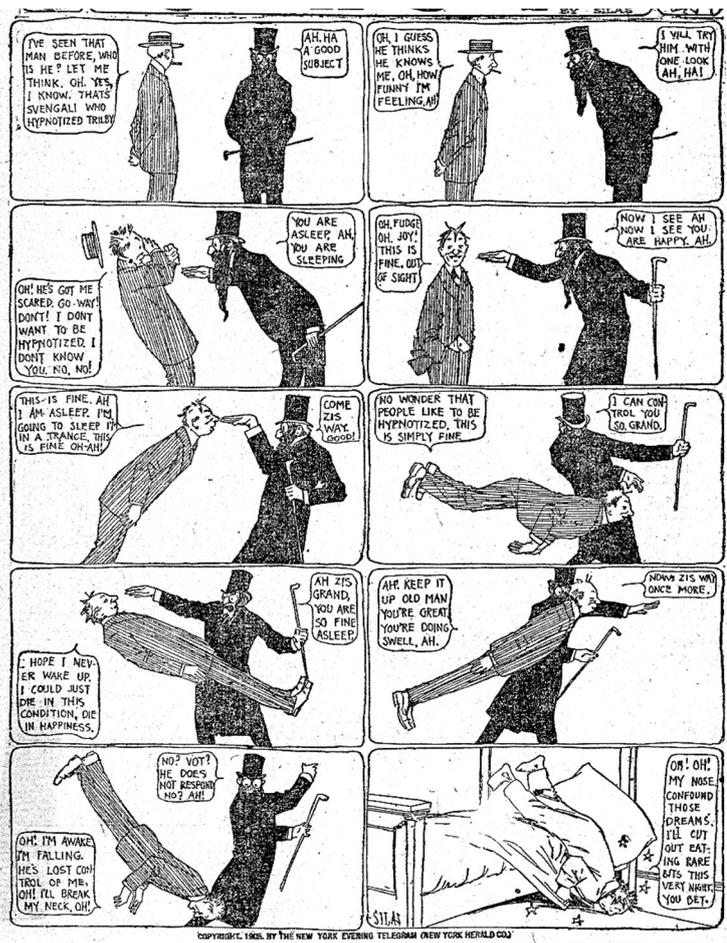
Per dimostrare le proprie tesi la Kukkonen prende in esame una tavola della serie *Dream of the Rarebit Fiend* (16 agosto 1905) di Winsor McCay in cui l'ipnotista Svengali solleva e

---

<sup>329</sup> Vittorio Gallese, "Embodied Simulation Theory: Imagination and Narrative", *Neuropsychanalysis*, pp.196-20013/02/2011, cit. p.198.

<sup>330</sup> Karin Kukkonen, "Space, time, and causality in graphic narratives: An embodied approach", in Stein Daniel, Thon Jan-Noël (a cura di), *From Comic Strips to Graphic Novel. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Walter de Gruyter GmbH, Berlin/Boston, 2013, p.49.

muove il corpo dello sventurato sognatore solo con la forza del pensiero e con alcuni significativi gesti. Tutto ciò viene raccontato attraverso vignette dallo sfondo bianco,



vuoto, che non offre nessun appiglio 'reale' al lettore, anche la natura degli eventi rappresentati è completamente irreali, tutto ciò che vediamo è, insomma, completamente estraneo alla nostra normale esperienza del mondo che ci circonda. Per l'autrice questo particolare aspetto della tavola è esemplare per sottolineare quanto possa essere importante la dimensione dell'embodiment, della cognizione incarnata, in

quanto è evidente che: «we can get a sense of time, space, and causality of the storyworld without the standard reference points of detailed setting and realism».<sup>331</sup>

La danza di movimenti tra il mago e l'ipnotizzato dona forma allo spazio, i lettori quindi attraverso l'incontro/scontro dei personaggi, possono percepire il mondo narrato da McCay anche senza leggere i balloon e senza guardare la trama dal punto di vista dei character; ed è una percezione che coinvolge non solo la vista ma l'intero corpo del lettore:

To a large extent, our perception is constituted by the way we (can) appropriate the space around us. "Perceiving is an activity of exploring the environment drawing on an understanding of the ways in which one's movements affects one's sensory relation to things". On

<sup>331</sup> Ivi, p.51.

this account, perception is not exclusively visual, but involves the entire body. If we take Svengali and the dreamer as stand-ins for human experience once more, we see that their movements and their perception of the space around them are closely correlated. Perception is “a kind of skillful bodily activity,” as Alva Noë puts it, not a detached contemplation of the world or an achievement just of eye and brain. Considering the bodily activities of characters, readers can get a sense of how they perceive the storyworld around them, without having to read about their mental states in thought bubbles and without having to see the storyworld from their point of view.<sup>332</sup>

È interessante notare, a questo punto, come queste considerazioni si integrino e amplino l'indagine condotta da Frezza - già ne *L'immagine innocente* (1978) e poi sviluppata in *Fumetti, anime del visibile* (1999) - sul rapporto tra dispositivi del comico, spazio raffigurato e lettore:

Il rapporto del personaggio dei fumetti con lo spazio rappresentato, e con la struttura significativa del gioco comico, è ben esemplificato nelle tavole di McCay, Verbeek e Feininger. Qui le dimensioni dello spazio e la sua rappresentazione vengono continuamente messe in crisi; *nella forma particolare* dei limiti di riconoscibilità dello spazio, e del suo interno movimento virtuale, viene assicurata la permanenza dei meccanismi del comico. Vi sono profonde relazioni tra queste manifestazioni del comico e alcune strutture psicologiche del *gioco* ad esso sotteso e da esso realizzato, nonché con la struttura costruita dal gioco, a questo livello primario, dal punto di vista del soggetto-lettore. Nella lettura del fumetto di quegli anni si può inferire una struttura semiotica che fonda l'identità del soggetto [...]. Ulteriori conoscenze e valenze di significato si aggregano a questa relazione fondamentale tra lettore e tavole domenicali. Il gioco e il corrispondente piacere insito nella lettura, producono una densa complicità: in modo quasi animistico il lettore si ritrova e si sente dentro il gioco, in un rapporto di estensione del sé al gioco e di adattamento del gioco all'interiorità del sé.<sup>333</sup>

Il lettore dunque si trova coinvolto nel gioco comico delle tavole perché il suo corpo, in relazione diretta con le azioni dei personaggi, è direttamente implicato nel processo di costruzione dello spazio.

Se riusciamo a comprendere con facilità la relazione tra il movimento del braccio di Svengali e quello del corpo del sognatore (nonostante l'immobilità delle immagini fissate su carta) è perché questa comprensione fa parte del nostro *body schema*, ovvero del modo in cui il nostro corpo modella in nostro campo percettivo; la nostra esperienza del

---

<sup>332</sup> Ibidem

<sup>333</sup> Gino Frezza, *Fumetti, anime del visibile*, pp.44,45.

movimento (in questo caso una sorta di tira e molla tra i due personaggi) ci permette di donare corporeità alle immagini bidimensionali del fumetto e percepire i movimenti dei personaggi. Le ricerche sui neuroni specchio e sulla risonanza motoria sembrano suggerire che lo spettatore/lettore arrivi a sperimentare degli echi corporei dei movimenti e delle azioni osservate, che arrivi a vivere una *embodied simulation* dei personaggi:

To some extent, readers run an ‘embodied simulation’ of the characters’ bodies. Where does such an embodied account leave time, space, and causality in graphic narrative? Embodiment grounds time and space in terms of our perception, experience, and exploration of them, which are all closely interconnected. Space in comics unfolds on two levels, that of the storyspace represented in the panels and that of the arrangement of panels on the face of the page. Both spaces gain shape for readers through the action potentials of characters and the compositional lines in the mise-en-page, that is, the page layout. We relate our bodies in space, perceive the space around us in terms of available interaction potentials, and run embodied simulations of what we see on the page. Since our experience of space is best understood as an activity, it “plays out in time” as well.<sup>334</sup>

Il corpo dell’ipnotizzato sognatore sarebbe una sorta di proiezione del corpo del lettore: «The hypnotist’s movements manipulate readers’ bodies as well as the dreamer’s, and just as The Great Svengali transports the dreamer across the page, so too do the bodies on the comics pages transport readers».<sup>335</sup>

Secondo la Kukkonen i corpi rappresentati sulla pagina sono capaci di *trasportare* il lettore in tre modi: provocando l’*embodied simulation* attraverso l’immersione nella narrazione; collegandolo emotivamente al personaggio; e guidando il lettore attraverso la superficie della pagina. Studi di psicologia della lettura e di narratologia cognitiva<sup>336</sup>, suggeriscono inoltre che durante il processo della lettura c’è un vero e proprio riallineamento del centro deittico, quindi quando ci immergiamo nella tavola di McCay il nostro *hic et nunc* diventa quello strano e onirico luogo in cui si incontrano il sognatore e l’ipnotizzatore.

---

<sup>334</sup> Karin Kukkonen, “Space, time, and causality in graphic narratives: An embodied approach”, in Stein Daniel, Thon Jan-Noël (a cura di), *From Comic Strips to Graphic Novel. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, p.54.

<sup>335</sup> Ibidem

<sup>336</sup> Cfr. Richard Gerrig, *Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading*, Yale UP, Print, New Haven 1993.

Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Johns Hopkins UP, Print, Baltimore, 2001.

David Herman, *Story Logic: Problems and Possibilities of Narrative*, U of Nebraska P. Print, Lincoln, 2002.

Ovviamente *embodied simulation* non vuol dire essere in grado di astrarsi completamente dai propri corpi per vivere in alta definizione la storia narrata dal fumettista, ma che neuroni specchio ed echi motori sono in grado di connetterci ai vari personaggi della storia; probabilmente quindi non siamo in grado di creare una rappresentazione mentale di quello che accade tra una vignetta e l'altra.

Quest'ultima affermazione, evidentemente, mette in crisi il concetto di closure sviluppato da Scott McCloud:

Le vignette dei fumetti frammentano sia il tempo che lo spazio, offrendo un ritmo staccato e frastagliato di momenti scollegati. Ma la closure ci permette di collegare questi momenti e di costruire mentalmente una realtà continua ed unificata.<sup>337</sup>

Sappiamo infatti come raramente i lettori riescano a notare errori nel passaggio da una vignetta all'altra (cambi di arredamento ingiustificati, spade che improvvisamente passano da una mano all'altra, ecc.) e questo perché, come suggeriscono anche alcune ricerche sulla *change blindness*<sup>338</sup>, la nostra percezione non dipende solo dalla vista e dagli occhi ma da tutto il corpo e dal sistema motorio:

On this account, comics readers would attend to causally relevant detail connecting the bodies, but not construct continuous, high-definition renditions of the storyworld between panels. To counter McCloud's famous example of the axe murder between panels, readers probably do not "[hold] the axe," and they may well not "choose the spot" unless it is shown in a panel image. While further research needs to be done on the specificity of embodied simulations, and thereby the degree of actual 'transportation,' the mind's difficulties with retaining and comparing visual information suggests that readers should be acquitted from McCloud's indictment for now.<sup>339</sup>

---

<sup>337</sup> Scott McCloud, *Capire il Fumetto. L'arte Invisibile*, p.75.

<sup>338</sup> Cfr. Rensink, Robert A., J. Kevin O'Regan, and James J. Clark, "To See or Not to See: The Need for Attention to Perceive Changes in Scenes", *Psychological Science* 8.5: 368–73. Print. 1997.

Simons, Daniel J., and Robert A. Rensink. "Change Blindness: Past, Present, and Future." *Trends in Cognitive Science* 9.1: 16–20, Print, 2005.

<sup>339</sup> Karin Kukkonen, "Space, time, and causality in graphic narratives: An embodied approach", in Stein Daniel, Thon Jan-Noël (a cura di), *From Comic Strips to Graphic Novel. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, p.57.

Siamo in grado di attribuire emozioni e intenzioni ai personaggi integrando le informazioni offerte dai balloon a quelle fornitaci dalle espressioni facciali, dai gesti e dalle posizioni dei personaggi, ma anche l'impostazione del layout contribuisce all'*embodied simulation*, la pagina è lo spazio in cui ritroviamo un'eco delle nostre esperienze capace di trasportarci nel mondo narrato:

The ways in which the panel layout arranges bodies prompts readers to perceive movement between panels and thereby engages the body schemata of readers, thus contributing to the embodied reading experience in comics. The actual space of the page turns out to be just as much an arena of embodiment and readerly transportation as the storyspace represented in the panels.<sup>340</sup>

Attraverso tutti questi elementi McCay permette al lettore di sperimentare una doppia *incarnazione*, quella dell'ipnotizzato che perde il controllo del proprio corpo e quella del sognatore che improvvisamente si sveglia a causa di un movimento che si riflette sia nel mondo sognato che in quello 'reale'. La caduta dal letto, l'impatto con il pavimento, la scomparsa di Svengali, rivelano l'ambientazione onirica delle precedenti vignette, costringendo il lettore a un nuovo riallineamento deittico in una transizione che simula perfettamente l'esperienza del risveglio. I fumetti di McCay che tessono lo spazio della tavola intorno alla dialettica sogno/risveglio, reale/irreale, ordine/disordine, evidenziano molto bene la possibilità di integrare le scienze cognitive all'interno dello studio del fumetto; i concetti esplorati in questo saggio aprono nuove piste ancora tutte da battere in grado di dirci molto sui meccanismi che regolano la nostra percezione e sugli strumenti che i comics usano per trasportarci nel loro mondo.

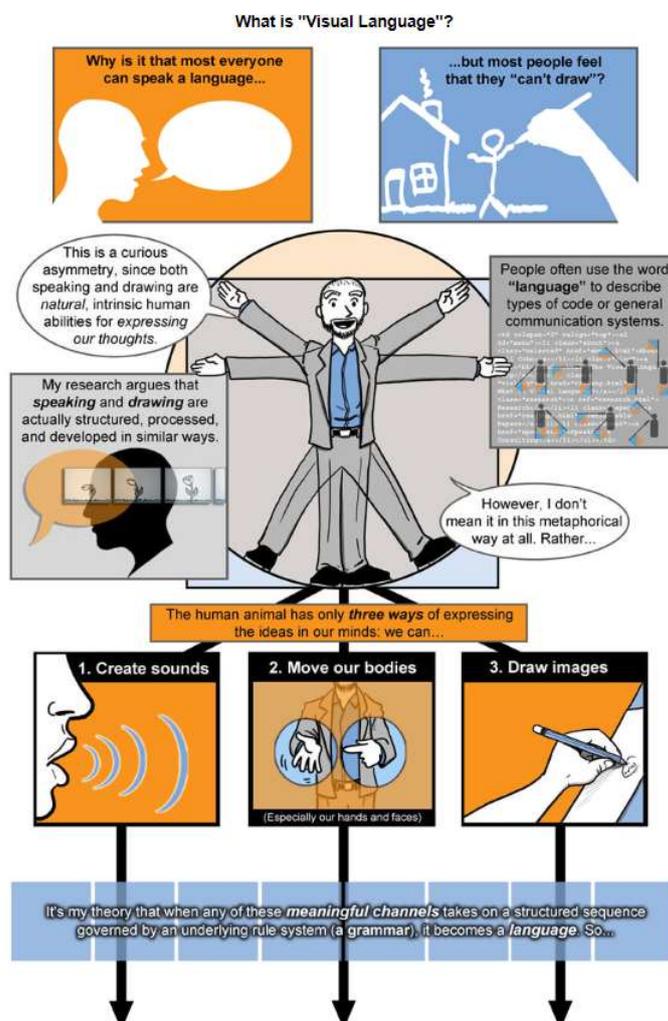
Scienze cognitive e linguistica costituiscono le fondamenta del notevole lavoro dello studioso statunitense Neil Cohn che combina aspetti della psicologia e delle neuroscienze alla linguistica per provare a ribaltare la tradizionale ottica strutturalista (ma anche quella statunitense derivata dalle matrici di Eisner e McCloud) con cui si è guardato al fumetto. La vasta produzione teorica di Cohn trova un originale spazio nella sua pagina internet

---

<sup>340</sup> Ivi, p.59.

*Visual Language Lab*<sup>341</sup> dove oltre a mettere a disposizione degli utenti buona parte della sua produzione scientifica, tenta di riassumere le proprie teorie attraverso fumetti che hanno il dono della sintesi e della chiarezza esplicativa (fig.14, fig.15). Nel 2013 pubblica inoltre *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images* in cui sistematizza e pone le basi delle sue teorie sui linguaggi visuali.

L'idea di base è che il fumetto non è un linguaggio ma è *scritto* attraverso un linguaggio visuale. Cohn nota che dalle affermazioni di molti fumettisti emerge un intuitivo collegamento tra fumetti e linguaggio, e una sovrapposizione teorica tra i due elementi:



Many authors of comics have metaphorically compared their writing process to that of language. Jack "King" Kirby, celebrated as one of the most influential artists of mainstream American comics, once commented, "I've been writing all along and I've been doing it in pictures". Similarly, Japan's "God of Comics" Osamu Tezuka stated, "I don't consider them pictures ... In reality I'm not drawing. I'm writing a story with a unique type of symbol". Recently, in his introduction to McSweeney's, modern comic artist Chris Ware stated overtly that, "Comics are not a genre, but a developing language." Furthermore, several comic authors writing about their medium have described the properties of comics like a language. Will Eisner compared gestures and graphic symbols to a visual vocabulary, a sentiment echoed by Scott McCloud, who also described the

Figura 14

<sup>341</sup>Neil Cohn, *Visual Language Lab*, <http://www.visuallanguagelab.com> (Ultimo accesso 03/11/2018)

properties governing the sequence of panels as its “grammar.” [...] Truly, there seems to be an intuitive link between comics and language in the minds of their creators—a belief shared by several researchers of language who, with growing frequency, are discussing properties of comics in a linguistic light.<sup>342</sup>

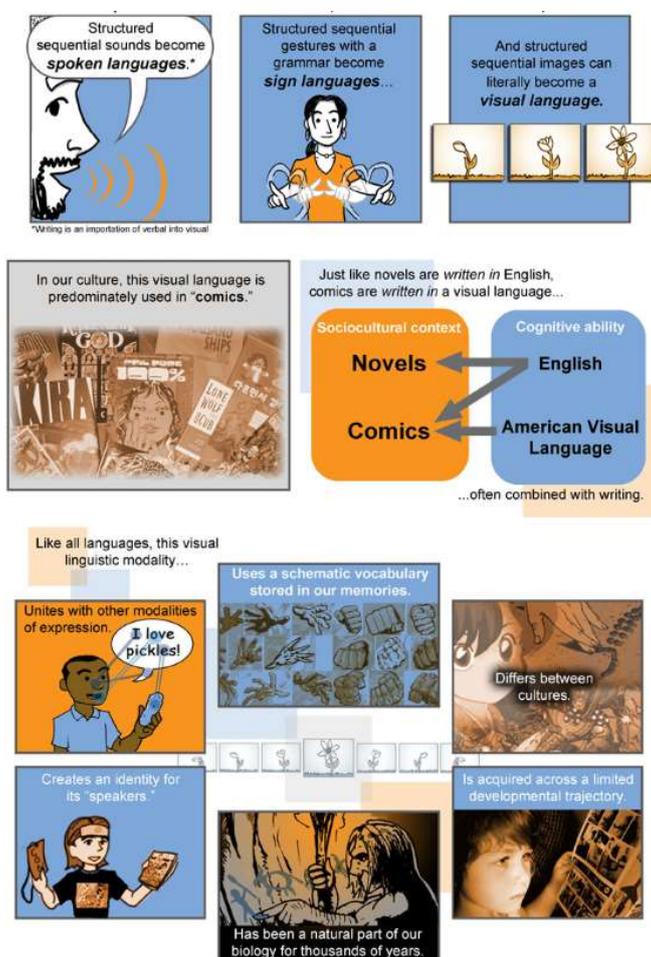


Figura 15

accoppiato con la scrittura) ha trovato un enorme spazio di diffusione. Quello che interessa a Cohn, allora, è capire in che modo si organizza questo sistema espressivo, come viene trasmesso il significato e in che modo i lettori decodificano forme e significato; più che un esame delle tendenze culturali del fumetto si vuole esaminare le affinità tra

Per lo studioso statunitense c'è una profonda incomprendimento alla base di quest'idea, i fumetti non costituiscono un linguaggio ma sono più semplicemente un artefatto sociale; credere nella possibilità di studiare i fumetti come una lingua è come credere che un linguista analizzi un romanzo anziché la lingua con cui è scritto il romanzo. Per comprendere meglio quale tipo di linguaggio sia alla base del 'prodotto' fumetto bisogna spogliarlo dalle etichette sociali affibbiategli nel tempo (graphic novel, comics, manga, ecc.) e capire che, molto semplicemente, i fumetti sono il luogo in cui questo linguaggio (spesso

<sup>342</sup> Neil Cohn, *Comics, Linguistics, and Visual Language: The past and future of a field*, 2012, p.2. [In rete] [http://www.visuallanguagelab.com/P/NC\\_Comics&Linguistics.pdf](http://www.visuallanguagelab.com/P/NC_Comics&Linguistics.pdf) (Ultimo accesso 03/11/2018)

linguaggi verbali, lingue dei segni e linguaggi visivi, attraverso una metodologia multidisciplinare che oltre alla linguistica sia capace di guardare anche alla psicologia e alle neuroscienze cognitive. Mentre la lingua parlata, però, è vista come un sistema governato da regole, alla comunicazione grafica questo statuto non viene riconosciuto: «While sentences can be grammatical or ungrammatical, the predominant intuition is that there is no unacceptable way to structure images».<sup>343</sup>

Per Cohn non ci sono motivi validi e scientificamente provati alla base di questa visione, gli esseri umani infatti esprimono concetti attraverso tre modalità, con i suoni, con i gesti e con rappresentazioni grafiche; e solo quando una di queste modalità assume una struttura governata da regole e da una grammatica si può parlare di linguaggio:

This leads structured sequential sounds to be spoken languages of the world, structured sequential body motions become sign languages, and structured sequential images literally become visual languages.<sup>344</sup>

A questo punto appare chiaro che esistono diverse manifestazioni culturali del linguaggio visivo, proprio come esistono diverse lingue appartenenti al più largo dominio del linguaggio parlato, questo spiegherebbe le differenze sostanziali tra il 'linguaggio visuale giapponese' e 'linguaggio visuale statunitense' nonostante la loro appartenenza alla famiglia dei linguaggi visuali, non esiste insomma un linguaggio universale, ma varie manifestazioni con caratteri propri che possono riversarsi in differenti artefatti culturali. L'esame del *visual language* deve quindi coinvolgere le tradizionali aree di indagine linguistica, che vanno però adattate alle modalità grafiche: «*graphemics, photology* (visual-graphic analogues to *phonetics* and *phonology*), *morphology, semantics, grammar* as well as *multimodality* and *acquisition*».<sup>345</sup>

L'obiettivo è quello di comprendere come linguaggio parlato e linguaggio visivo si organizzano intorno a funzioni e unità simili senza cadere in rigide analogie o imponendo equivalenze forzate, fondamentale l'idea di base è che il cervello nell'occuparsi dei diversi comportamenti umani non crei differenti strategie, ma si affida a strutture generali

---

<sup>343</sup> Ivi, p.6.

<sup>344</sup> Ibidem.

<sup>345</sup> Ibidem

che sono in grado di governare linguaggio verbale, linguaggio dei segni e linguaggio visuale.

Ovviamente le differenze sono molte ed evidenti, il dominio grafico-visivo è infatti piuttosto distante da quello verbale-uditivo, «[...] while the verbal form is conveyed temporally, the graphic form is (in most cases) static. The auditory form mandates “linearity” to the expression, while the analog nature of vision leaves linearity to be guided by specific properties of layouts of panels»<sup>346</sup>; eppure entrambi i sistemi trasmettendo informazioni attraverso una forma fisica sono vincolati da aspetti formali.

A livello grafemático va esaminato in che modo la forma è coinvolta nella comprensione grafica, e come le unità formali si organizzano in un sistema di senso. Esistono grafemi (visuali) di base - punti, linee, spirali, ecc. - che combinandosi tra loro vanno a formare rappresentazioni più grandi, e anche se i disegnatori hanno a disposizione una gamma quasi illimitata di tecniche e di mezzi per tracciare queste unità di base, ci sono, tuttavia, importanti vincoli per garantire la comprensione ai lettori/spettatori:

Viewers must be able to recognize the objects that are depicted in the scenes, meaning that the elements of visual language must be drawn in such a way as to facilitate visual object and scene perception. Drawers must thus be constrained by the general principles of object recognition—panels must depict scenes that follow for example, Gestalt principles of organization [...], principles of figure and ground, and others. [...].<sup>347</sup>

L'esame di questi aspetti grafici può portare anche all'individuazione di modelli culturali distinti basati su diversi schemi, esistono infatti stilemi tipici della cultura giapponese facilmente riconoscibili, e ricerche del genere possono essere estese a tutti i linguaggi visuali.

Non basta però identificare e isolare le unità di base, è necessario capire come queste possono combinarsi tra loro e quali sono i principi cognitivi che governano tali combinazioni, entriamo così nel campo della 'fotologia' (materia analoga alla fonologia).

---

<sup>346</sup> Ivi, p.7.

<sup>347</sup> Ivi, pp.7,8.

Di fronte a due diverse rappresentazioni di un volto, uno realistico e uno stilizzato, possiamo notare che mentre il viso stilizzato permette a un singolo elemento grafico, in questo caso una linea, di rappresentare un labbro o un naso, il viso realistico richiede più elementi grafici, più di una linea, per delineare gli stessi oggetti. Cohn descrive questa differenza postulando un *minimality constraint*, ovvero un ‘vincolo d’essenzialità’ che determinerebbe il numero minimo di elementi grafici utili per rappresentare un oggetto; si tratta di un vincolo che però non riguarda l’oggetto della percezione in quanto entrambi i volti sono riconoscibili come tali:

Rather, these are arbitrary rules for the way graphical elements may combine. The study of photology must account not only for the combination of individual graphemes to form basic shapes, but also individual characters all the way up through full scenes. Just because combinations might build to form objects and full scenes, it does not necessarily mean that they involve morphology—there still must be an accounting for the comprehension of the purely visual-graphic aspects of the modality at various levels of processing [...]. As with graphetics, photology must interface with the concerns of general studies of vision and perception. Exploring the relations between these fields—as well as how they depart—will provide an explication of the cognition guiding the form of visual language.<sup>348</sup>

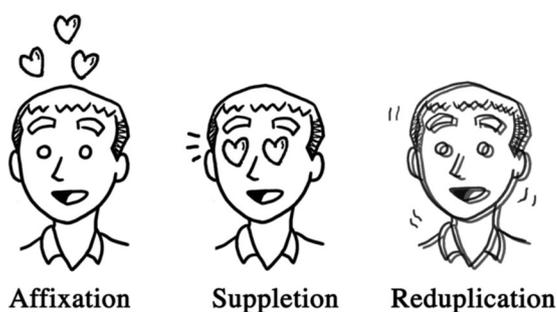


Figura 16

Seguendo le linee della linguistica cognitiva<sup>349</sup>, Cohn descrive un lessico visivo che spazia da singoli simboli di senso (come ad esempio la lampadina al di sopra di una testa), a rappresentazioni che coinvolgono l’intera vignetta, e anche schemi che vanno oltre la sequenzialità delle

immagini. Anche nel campo della morfologia assistiamo a variazioni culturali che non riguardano solo i fumetti ma anche altri tipi di narrazioni visuali, inoltre, come nei

<sup>348</sup> Ivi, pp.8-10.

<sup>349</sup> Cfr. Adele Goldberg, *Constructions: A Construction Grammar Approach to Argument Structure*, II: University of Chicago Press, Chicago, 1995.

Ray Jackendoff, *Meaning and the Lexicon: The Parallel Architecture 1975- 2010*, Oxford University Press, Oxford, 2010.

linguaggi verbali, anche qui esiste una distinzione tra morfemi liberi e morfemi legati: le linee cinetiche sarebbero, allora, morfemi legati in quanto non possono comparire senza una radice (un oggetto ‘in azione’), altri morfemi del genere possono avere legami ancora più restrittivi (i simboli che appaiono sulle teste come lampadine, cuori, ecc, non possono essere raffigurati al di sotto o a lato dei personaggi; richiedono inoltre un certo accordo con l’espressione facciale). Altri simboli, ancora, utilizzano quella che Cohn chiama *suppletion*, ovvero la sostituzione di tutto, o di una parte di un intero morfema, con una variante (gli occhi sostituiti dal simbolo del dollaro o da cuoricini, ecc.) per arricchire di significato l’oggetto rappresentato. Il raddoppiamento, *reduplication*, è un altro mezzo morfologico usato sia nel linguaggio verbale che in quello visuale; quando le linee che definiscono un oggetto, un personaggio, si ripetono per mostrare un tremore, abbiamo un esempio di raddoppiamento grafico (fig.16).

Again, it is important to remember that these processes involved in the combinatorial strategies of graphic morphology are not necessarily viewed as direct unit-to-unit analogues to the verbal form (i.e. there is no search here for the graphic equivalent of a “word”). However, the same general strategies are used in both the graphic and verbal forms. Both modalities attach meaningful elements together (affixing), substitute them within each other (suppletion), and repeat them (reduplication) to varying effects on the meaning of an expression.<sup>350</sup>

Il campo linguistico in cui i diversi linguaggi trovano un più chiaro territorio comune è la semantica; fenomeni come la metonimia e la sineddoche, compaiono sia nei linguaggi visivi che in quelli verbali.

For example, in the sentence “*The White House* issued a statement,” it is accepted that “The White House” stands for the administration that works in that building, not the building itself. Similarly, this same metonymy is commonly used in the comic *Doonesbury*, which shows word bubbles coming from the White House to represent things said by people inside the building. Synecdoche, referring to the whole through the parts, also appears graphically. For example, anytime a panel uses an “extreme close-up” of a person or object, it uses a sliver of information about that entity to refer to the whole.<sup>351</sup>

---

<sup>350</sup> Ivi, p.12.

<sup>351</sup> Ivi, pp.12,13.

La ricerca sulla semantica si è concentrata anche sull'inferenza, già McCloud parlando di closure ha portato al centro della discussione questo processo che però non serve solo a donare continuità alla frammentazione in vignette del discorso a fumetti in quanto il processo inferenziale può attivarsi anche in una singola vignetta; onomatopee unite a simboli per indicare un evento (si pensi al *boom* di una esplosione o al *pow* di un pugno) possono infatti sostituire completamente un'azione chiamando in causa le abilità inferenziali del lettore.

Nel delineare una grammatica di questo linguaggio visivo, Cohn prova a capire quali sono le condizioni minime che garantiscono l'accettabilità e la comprensione di una sequenza di immagini; McCloud, nel tentativo di sovrapporre perfettamente la definizione di arte sequenziale al medium del fumetto, elenca sei tipi di connessioni lineari tra vignette confinanti, Cohn invece prova a dimostrare - utilizzando strumenti della grammatica generativa - come la prospettiva di McCloud sia insufficiente a causa di ambiguità strutturali e dei rapporti di dipendenza a distanza che si vengono a creare tra le vignette. È necessario, quindi, identificare schemi grammaticali e definire quali sono le proprietà semantiche che giustificano la posizione di una vignetta in una determinata sequenza:

Additionally, study of this grammar must involve identifying and codifying types of grammatical patterns (such as Environmental Alternation), as well as diagnostic tests for their constraints [...]. Finally, like other fields, beyond understanding the cognitive system itself, this study will benefit aim at cross-cultural comparisons, such as McCloud's contrasting of panel transitions in American, European, and Japanese comics. Like syntactic categories in the verbal form, it may be the case that the same grammatical elements are used cross-culturally in diverse ways.<sup>352</sup>

Non bisogna dimenticare che - proprio come il linguaggio verbale è spesso accompagnato da gesti - il linguaggio visivo spesso è strettamente legato al linguaggio scritto, ecco perché lo studio della multimodalità deve essere indirizzato verso la comprensione dei meccanismi che governano l'interazione dei due linguaggi ma soprattutto del modo in cui le strutture cognitive contribuiscono a creare questo legame.

---

<sup>352</sup> Ivi, p.16.

Do modalities share a common conceptual structure? Are there constraints on how much each modality contributes to the whole of meaning? What is the architecture of a grammatical model that can distribute semantics into various modalities at the same time? A great challenge here is posed to approaches of semantics that can be expressed by numerous modalities concurrently.<sup>353</sup>

Non basta però sapere come funzionano le strutture di un linguaggio, è importante anche capire come questo possa essere acquisito e quali processi cognitivi sono coinvolti nei processi di apprendimento. Alcuni studi hanno già affrontato la questione ponendo le basi di una ricerca che può dirci molto sui linguaggi visivi e sulle modalità di apprendimento dei bambini. Insomma quello che viene fuori da questo studio è un netto rifiuto di guardare al fumetto come a un linguaggio: i fumetti sono un prodotto, figlio di una determinata cultura e di una determinata società, in cui compare un linguaggio visivo - ovvero quella capacità biologica e cognitiva che gli umani usano per trasmettere concetti in forma grafico-visuale - spesso legato alla scrittura. Questa separazione teorica dei due termini porta a una riformulazione della definizione dei fumetti in grado di superare quegli approcci che vedono nella sequenzialità, o nel rapporto testo/immagini, o nella predominanza delle immagini, le condizioni minime per parlare di comics:

By recognizing “visual language” as a system divorced from its predominant socio-cultural context, a “comic” can use any combination of writing and images: single images, sequential images, some writing, no writing, dominated by writing, etc. In fact, all permutations of these combinations do in fact appear in objects that are identified as “comics” [...].<sup>354</sup>

Una tale visione sarebbe anche in grado di porre fine alla tentazione di etichettare come fumetti quelle antiche manifestazioni di narrativa per immagini che vanno dalle pitture rupestri ai cosiddetti profumetti, in quanto queste esperienze devono essere necessariamente inquadrare come narrazioni svolte attraverso un linguaggio visivo che va analizzato tenendo conto del particolare contesto storico e culturale:

In actuality, the defining of this historical production as “comics” reveals nothing more than active employment of this visual and/or bimodal language faculty

---

<sup>353</sup> Ibidem

<sup>354</sup> Ibidem

throughout human history, transcending cultural and geographic landscapes. These people had no conception of what a modern community might deem “comics”; they were only writing in the ways that came instinctively to them. It must be remembered that “comics” is an artifact bound to its socio-cultural context, and cannot be extended as a pan-temporal and cross-cultural universal – an assignment that is available to the structure of visual language.<sup>355</sup>

Le teorie di Cohn offrono quindi una nuova prospettiva da cui guardare al fumetto, inoltre la sua ricerca, ampliata in altri contributi e in particolare in *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images* (2013), mette finalmente in rilievo la complessità dei processi percettivi e cognitivi che si attivano durante la lettura di un fumetto. Al di là delle possibilità concrete di analizzare e creare una grammatica del linguaggio visuale sul modello dei linguaggi verbali, è interessante notare come ancora una volta il focus della ricerca sia tutto centrato sulla forma - in cui le interazioni tra visivo e verbale non creano un nuovo linguaggio ma riflettono una multimodalità comunicativa del mezzo - e come il problema della definizione del fumetto sia risolto con una formula che lascia molte questioni irrisolte:

[...] comics can only be understood as sociological, literary, and cultural artifacts, independent from the internal structures comprising them. Perhaps what has confused this issue the most is that comics have provided virtually the only avenue for visual language use in the last century, entangling it with their cultural associations. [...] Comics (the cultural artifact) have provided VL with a vessel to travel in throughout the last century, thereby associating itself to the features of VL. By recognizing the two apart from each other, they can develop and blossom as distinct entities. By making these separations, a terminological and scholarly notion of “comics” and their constituent structure can propel study of both sides with an enlightened perspective. Scholarship thus falls into two independent groupings that align with the external versus internal distinctions. Comics scholarship can embrace its place within the interdisciplinary fields of literary, sociologic, and cultural investigation. Separately, the investigation of visual language opens a new field of inquiry within anthropology, linguistics, psychology, and the cognitive sciences.<sup>356</sup>

---

<sup>355</sup> Neil Cohn, “Un-Defining Comics”, *International Journal of Comic Art*, Vol. 7 (2), October 2005, p.6. [In rete] [http://visuallanguagelab.com/P/NC\\_Undefining\\_Comics.pdf](http://visuallanguagelab.com/P/NC_Undefining_Comics.pdf) (Ultimo accesso 03/11/2018)

<sup>356</sup> Ivi, pp.9,10.

Se affermare che non bisogna confondere il linguaggio con l'artefatto culturale e sociale prodotto attraverso questo linguaggio, sembra risolvere ogni problema legato alla definizione del fumetto - che in questo modo può aprirsi senza limiti a ogni contenuto allargando i limiti imposti alla sua identità - rimane evidente come sia però necessario andare oltre gli aspetti puramente formali che non sono in grado di cogliere quei meccanismi che legano il fumetto al panorama mediale e all'immaginario, una volta collettivo, oggi molecolare, dei lettori. I profondi legami con l'illustrazione, con la pittura, con la letteratura, il cinema, il teatro, hanno giocato un ruolo decisivo nella formazione dei comics; esiste inoltre un processo di codificazione e di standardizzazione del fumetto che non può essere letto da un'ottica meramente formalista, dinamiche di produzione e consumo giocano, in questo caso, un ruolo che non può essere sottovalutato; ma sono questioni che evidentemente non interessano Neil Cohn, le sue teorie però possono aprire nuove prospettive anche per chi crede che l'anima del medium possa essere afferrata solo percorrendo quel labirinto di relazioni tra tecnologie, memoria, immaginario, diverse forme culturali e artistiche, che alimentano la sostanza più intima dei fumetti.

Un orientamento pienamente multidisciplinare ha guidato invece la ricerca dello studioso spagnolo Ivan Pintor, dell'Università Pompeu Fabra di Barcellona, che nel suo monumentale *Figuras del cómic: Forma, tiempo y narración secuencial* (2017) prova a tenere insieme e a conciliare storia del linguaggio visivo, tradizione strutturalista e sociologia dell'immaginario. I modelli impostati da Thierry Groensteen, Gino Frezza, Benoît Peeters e Daniele Barbieri costituiscono un'importante base di partenza per una ricerca in cui diverse linee teoriche si intrecciano, con profitto, tra loro: analisi dei sistemi retorici e delle strategie di mimesi, esame delle configurazioni visuali e dei meccanismi di ibridazione testo/immagine, attenzione per le forme di produzione e consumo e per le relazioni con l'immaginario, permettono all'autore di effettuare un profondo carotaggio tra le diverse stratificazioni che compongono il fumetto portando alla luce tutta la complessità che si cela sotto la superficie delle amate storie vignettate.

L'enorme diversità di generi e formati, a livello sincronico, diacronico e diatopico, è un sintomo delle diverse linee culturali che da sempre hanno nutrito il fumetto. Pintor,

(partendo da presupposti teorici differenti da quelli di Cohn) afferma che i comics appartengono al più vasto territorio delle forme di narrazione visuale, per questo motivo il medium va definito da un lato rispetto alla pittura, dall'altro rispetto alla narrativa scritta senza dimenticare il decisivo e storico rapporto con le forme cinematografiche:

A la vista de estos interrogantes, que solo en los últimos años han retomado una vigencia imperiosa a causa de su distribución con el formato de *novela gráfica* y en grandes superficies, se hace evidente que existe una gran diversidad de formas, géneros y apariencias bajo los cuales puede presentarse un cómic. Los factores que sustentan esa variedad son mayores, incluso, que en el terreno de la pintura, pues a los diferentes rasgos que pueden caracterizar un lienzo se le añaden aquellos otros que atañen al desarrollo espacial de las imágenes, cuya función es, sobre todo, expresar el tiempo de la ficción. Esa posición intermedia en la tradicional pugna entre las artes del espacio y las artes del tiempo exige que la historieta sea definida con respecto a la pintura, por una parte, y la narrativa escrita, por otra. En apariencia, se nutre de ambas artes, aunque en realidad pertenece a una región más amplia de las formas visuales que cabe definir con la expresión configuración secuencial, en torno a la cual hay una marcada limitación de tradición bibliográfica. Además, algunos de los caracteres de la historieta solo afloran cuando se compara su morfología con la del cine, con el que comparte el carácter visual, el desarrollo en el tiempo y algunos elementos retóricos de la expresión narrativa.<sup>357</sup> (Pintor 2017, p.18)

L'approccio multidisciplinare di Pintor emerge sin dalle prime pagine dedicate all'analisi della vignetta, un elemento da sempre sottoposto a esami di natura semiotica che raramente sono stati integrati alle più ampie prospettive degli studi sulla narrazione e sulla storia dell'arte. Nel fumetto, come accade nella pittura e al contrario del cinema, la realtà non viene riprodotta tramite meccanismi tecnologici, c'è quindi un uso di tecniche e materiali molto simili a quelli messi in campo dal disegno e dall'illustrazione anche se la sua sintassi si organizza in funzione dei criteri di movimento e azione. La natura narrativa del fumetto, che si riflette nelle sue configurazioni visuali, mette in moto una tensione tra rappresentazione e sostituzione molto diversa da quella dell'immagine unica della pittura in quanto tutto nei comics tende verso lo spettacolo per dare al lettore la sensazione di assistere a una scena dinamica. Oltre la naturale tendenza verso la diegesi si registra anche

---

<sup>357</sup> Ivan Pintor, *Figuras del Cómic. Forma Tiempo y Narración Secuencial*, Universitat Autònoma de Barcelona, Bellaterra; Publicacions de la Universitat Jaume I, Castelló de la Plana; Universitat Pompeu Fabra, Barcelona; Publicacions de la Universitat de València, València, 2017, p.18.

un'indispensabile inclinazione nei confronti di una sorta di illusionismo teso a rendere trasparenti convenzioni e artifici:

Por consiguiente, apenas existan unos trazos, manchas o volúmenes reconocibles, aunque su figuración no sea muy acusada, el lector tendrá la sensación de asistir a una escenificación dinámica [...]. Tanto es así, que resulta muy difícil subrayar o hacer conscientes ciertas convenciones, como la de los globos o filacterias, que, a primera vista, pueden parecer muy artificiosas.<sup>358</sup>

La vignetta sa travestirsi, simulare altri codici narrativi, altre forme espressive, e può anche svelare i propri meccanismi giocando con sé stessa, ha il vantaggio di essere esente da vincoli fotografici con il reale e può solo presentare immagini fisse, senza tempo, o meglio può affidare la temporalità al lettore, ma in nessun caso lascia affiorare la costitutiva discontinuità delle vignette: questo perché a differenza della pittura non siamo di fronte a una serie di quadri, proprio a partire dalla sua discontinuità, infatti, il fumetto crea un set mimetico il cui obiettivo è mettere in piedi, nel suo spazio frammentato, un'illusione di tempo.

Partendo dalla nozione di *modalità di imitazione*, che ha le sue radici negli studi dello strutturalista ceco Jan Mukařovský, e dal lavoro di sistematizzazione della storia del cinema di David Bordwell, Pintor individua tre macrocategorie storiche in cui inquadrare la narrazione a fumetti: classicismo statunitense, classicismo franco-belga e manga. Ognuna di queste modalità offre una serie di soluzioni formali e narrative sia agli autori che hanno sviluppato la loro opera all'interno di tali coordinate, sia a quegli artisti che dall'esterno di tali categorie le prendono come riferimento per il proprio lavoro. La tendenza verso la creazione di uno standard, però, può essere osservata anche prima dell'affermazione di queste tre macrocategorie - per esempio in *Les pieds nickelés* (1905) di Louis Forton - per questo motivo è necessario introdurre il concetto di *forma dominante* per comprendere in che modo si avvia una più certa stabilizzazione di regole e convenzioni:

---

<sup>358</sup> Ivi, p.36.

Esta categoría se identifica con el modo de narrar más extendido y, por circunstancias históricas, supone una consolidación más o menos sincrónica de la ontogénesis de los lenguajes expresivos de la historieta y el cine.<sup>359</sup>

Quando si analizza un fumetto, dunque, la dialettica norma/forma deve portare oltre un puro esame dei meccanismi esteriori e formali, i modelli storico-normativi derivanti anche dai sistemi di produzione e di divisione del lavoro tipici dell'industria culturale statunitense hanno un peso decisivo, che non può essere ignorato, nell'individuare quelle regole formali che caratterizzano il medium.

Criteri formali come la cornice, regole di composizione, l'uso narrativo della profondità, derivano dalle norme della pittura rinascimentale, dal concetto di cornice vista come una finestra sul mondo formulato da Leon Battista Alberti; molte delle regole e degli strumenti usati dai comics si sono sviluppati infatti nel campo della pittura, dell'incisione, dell'illustrazione, e non sono poche quelle convenzioni che si relazionano con i sistemi compositivi propri della narrativa orale e scritta, della musica, del cinema. Ciò che più conta, però, non è la semplice relazione tra i vari media ma la capacità del fumetto di raccogliere e tenere insieme tutti questi elementi attraverso una capacità di sintesi unica come quella mostrata dall'ibridazione tra testo e immagine. Siamo di fronte a una integrazione dinamica di strumenti e norme, derivate da lunghe e stratificate tradizioni, capace di riconciliare anche termini opposti in una vitale tensione verso la sinestesia:

Del mismo modo, la tensión entre la imagen sincrónica y la secuencia pertenece a un estrato profundo del pensamiento, un mecanismo que arraiga en la relación figural entre el individuo y el tiempo; el formato de historia canónica se aprende, en apariencia, de la propia experiencia con la realidad, y las expectativas sobre el modo en que la narración puede manipular el tiempo y el espacio están determinadas por las probabilidades de tradiciones específicas.<sup>360</sup>

Lo studio degli aspetti formali è arricchito così dall'esame della tradizione pittorica e da un'attenzione per l'evoluzione del panorama mediale e dei sistemi di produzione da cui è assente l'ambizione di determinare regole e definizioni universali, la varietà di forme e prodotti costringe l'autore a ragionare sulla flessibilità del medium, sulle eccezioni alle

---

<sup>359</sup> Ivi, p.50.

<sup>360</sup> Ivi, p.55.

regole e sui singoli fumetti; solo in questo modo si può delineare una teoria che, ruotando intorno alla dialettica che si instaura tra discontinuità e continuità, possa offrire una panoramica più completa possibile della storia e delle configurazioni dei comics.

Il primo capitolo del libro è dedicato, in quest'ottica, a un esame trasversale di quello che accade nella vignetta: la linea, la tessitura, il colore, i bordi della vignetta, l'uso della prospettiva, i tipi di inquadratura, offrono lo spazio per delineare un percorso in cui la storia del fumetto si intreccia alla storia dell'arte, alle tecniche fotografiche e cinematografiche. Pintor in queste pagine riesce a rivelare la profonda e complessa stratificazione della storia delle immagini connettendo il fumetto alla lunga tradizione della narrazione visuale senza però privarlo delle caratteristiche mediali che lo rendono un prodotto completamente nuovo e in grado di ridisegnare la comunicazione di massa.

Il secondo capitolo, dedicato allo spazio della pagina, descrive quel processo di divaricazione tra immagine e parola che ha portato alla fondazione di campi teorici ben delimitati e raramente in grado di trovare una sintesi tra le due culture:

A lo largo de la historia, la representación visual ha alumbrado mecanismos cada vez más especializados: los pigmentos, el pincel, la cámara o los algoritmos de la computadora y la tableta gráfica. La palabra ha experimentado una evolución análoga, pues ha pasado de la boca a la pluma, y de esta al libro y a la red de Internet. Esas tecnologías se han resistido a mezclarse durante siglos, y lo mismo les ha sucedido a sus respectivos discursos teóricos: 1) el lenguaje verbal ha reflexionado sobre sí mismo pero, cuando ha estudiado la imagen, se ha hallado en desventaja al no utilizar su mismo material expresivo; 2) las imágenes han sostenido, por su parte, una larga cadena de meditaciones, unas con respecto a las otras, pero su discurso sobre la palabra se ha limitado a aquellas imágenes que recrean pasajes narrativos; 3) los dos casos que encarnan este diálogo interartístico fuera del marco estrictamente académico son, en primer lugar, la ekfrasis — la descripción de una imagen u obra preexistente dentro de una obra literaria — y, en Occidente, la pintura bíblica, la pintura regida por el Libro o la palabra revelada.<sup>361</sup>

In realtà le due modalità espressive derivano dallo stesso gesto simbolico, dalle possibilità del pensiero figurativo: «De igual modo que la palabra es sustrato y motor de lo

---

<sup>361</sup> Ivi, p.141.

imaginario, el dibujo puede ser entendido como la mano que habla, especialmente en el marco de la narración secuencial».<sup>362</sup>

Immagini e parole sono figlie dello stesso bisogno di mettere ordine nel caos della realtà e di trasmettere il sapere, ovviamente lo fanno attraverso modalità differenti ma il loro incontro parla di una forma di narrazione visuale che ci riporta alle origini della cultura umana e nega ogni distinzione tra arti dello spazio e arti del tempo, una distinzione che è assente anche nel fumetto che nello spazio della pagina mette in scena lo scorrere del tempo. L'esame della spazializzazione del tempo operata attraverso i vari modi di configurare la pagina si basa qui sul metodo delineato da Groensteen in *Le système de la bande dessinée* (1999) adattato al nodo teorico intorno al quale ruota il libro, ovvero la tensione tra continuità e discontinuità.

Pintor però riempie di contenuti lo scheletro vuoto descritto da Groensteen mostrando attraverso una moltitudine di esempi l'estrema varietà delle possibilità dei comics che da sempre sanno attingere da ogni forma di comunicazione le più disparate soluzioni capaci di integrare e adattare perfettamente le narrazioni alle configurazioni formali della pagina, e di offrire allo spettatore un'esperienza temporale partendo da una percezione puramente spaziale. Schemi sequenziali, sincronici, diagrammatici, ispirati alle più diverse tecniche cinematografiche, fotografiche o pittoriche, giocano con i termini della discontinuità e della continuità per offrire un ventaglio di soluzioni narrative in continua evoluzione.

Nel terzo capitolo, Pintor, prova a capire quali sono i criteri compositivi, di ordine, che regolano la struttura del fumetto, ricorrendo alla psicologia cognitiva e agli studi della Gestalt:

Un primer razonamiento puede llevar a pensar que la página de historieta se inscribe en la larga tradición del diseño. Parece ser que los códigos reunidos en la Biblioteca de Alejandría se atenían ya a unos criterios uniformes y muy cercanos a los actuales; la escritura epigráfica elaboró unos parámetros de composición y de ubicación de la tipografía muy meticulosos, y en los mosaicos romanos, desde el famoso perro de la Villa del Poeta Trágico de Pompeya hasta el anuncio de una naviera hallado en Ostia, letra e imagen se combinaban sin rubor alguno, del mismo modo que en los carteles modernos. Un segundo razonamiento conduce a interrogarse si acaso existe un conjunto más amplio que contemple tanto la herencia del diseño como la de las artes plásticas en general. La hipótesis de un

---

<sup>362</sup> Ibidem

sentido natural del orden ha planeado durante siglos sobre las artes plásticas hasta que Gombrich (1999) ha puesto, en cierto modo, punto final al debate al afirmar que existe «un sentido natural del orden» amparándose en los avances de la psicología cognitiva. De acuerdo con ellos y a diferencia de lo que los empiristas británicos consideraban, la percepción no es un proceso pasivo. Si Locke sostenía la teoría de la mente del recién nacido como una *tabula rasa*, Kant quebró ese edificio teórico al preguntarse cómo podía esa misma mente ordenar las impresiones conforme a las coordenadas del espacio y el tiempo si ambas debían ser aprendidas primero a través de la experiencia. Desde entonces, los estudios gestálticos e incluso la etología de Konrad Lorenz, Niko Tinbergen o Karl von Frisch han identificado una «necesidad innata de regularidad» [...].<sup>363</sup>

L'arte decorativa e gli schemi ripetitivi di tutte le forme espressive sembrano derivare da una traduzione di schemi sensoriali e motori elementari, questo spiegherebbe perché le strutture ritmiche tendono allo sviluppo bidimensionale, e la naturale tendenza umana verso l'ordine e criteri di unità e semplicità della forma; si instaura così una forte empatia tra le costanti ritmiche che ci circondano e la nostra vita regolata dal semplice battere del cuore: tutto ciò che esiste sembra essere sottoposto a qualche tipo di regolarità, e le immagini, le icone inoltre possono congiungere sincronia e frequenza ritmica, una potenzialità, questa, che il fumetto fa sua e moltiplica tra le sue pagine. La corrispondenza tra le parti e il tutto è stata oggetto di studio della teoria dei frattali che si è occupata di descrivere sistemi dinamici complessi (come le coste marittime, piante, e altre formazioni naturali) basati su processi costitutivi di *auto similarità*.

Cualquiera de sus partes se parece al todo, conforme a un principio holográfico que requiere de una formulación espacial y no lineal. Estas figuras, que corresponden a una geometría a medio camino entre la euclidiana y el caos, no solo convienen a la representación matemática de superficies y formas naturales, sino que también explican el placer visual que provocan ciertas imágenes, como las que produce la pintura de Piero della Francesca o la plástica taoísta, estudiadamente asimétrica y basada en el equilibrio rítmico y dinámico entre masas y vacío. Por añadidura, afrontan un espacio durante siglos desasistido por la matemática: lo rugoso, que además de ser el fundamento de las formas naturales también lo es del interés de artistas como Poussin, Delacroix o Hokusai.<sup>364</sup>

---

<sup>363</sup> Ivi, p.209.

<sup>364</sup> Ivi, p.214.

Possiamo dunque applicare i frattali a tutte le costruzioni visuali o sonore imparentate con il ritmo; l'idea di auto similarità può spiegare, metaforicamente, lo schema di composizione della pagina a fumetti: ogni vignetta mantiene una relazione di auto similarità con tutta la pagina.

En cada una de ellas también, el balance entre líneas, colores, equilibrio de masas y de movimiento — así como las cesuras que el marco impone sobre el espacio encuadrado — resulta equiparable al de la página. La sensación es semejante a la que produce un tipo de composición musical como las de Beethoven: la estructura de cada parte en relación con la del todo se percibe, cobra relieve, sin que ello obstaculice la lectura dinámica de la composición.<sup>365</sup>

Ogni vignetta quindi si relaziona armonicamente non solo con la pagina ma anche con l'intero album, l'ordine della pagina deriva dal ritmo continuo che si dispiega tra la discontinuità e la continuità delle vignette; ovviamente ci sono fumetti che deliberatamente puntano sull'assenza di armonia per trasmettere emozioni lontane dall'ordine, dall'equilibrio, (ad esempio i fumetti di Matthias Schultheiss tratti da alcune opere di Charles Bukowski cercano, attraverso il rapporto disarmonico tra le parti che compongono la pagina, di trasmettere disperazione, un sudiciume e una bruttezza coerente con i personaggi che popolano l'opera). Ogni autore e ogni opera mostra questo sentimento naturale per l'ordine attraverso formulazioni differenti:

En ellas, varía el equilibrio entre las convenciones y los sistemas basados en la autosimilitud, en los que tienen un papel fundamental el ritmo y el uso de variables emotivas o elementos que arbitren el diálogo entre la obra y la experiencia estética de su recepción. Así pues, a los criterios de unidad y simplicidad o a las leyes de segmentación del campo visual, se les añaden el ritmo y el criterio del equilibrio dinámico para resumir diferentes modos de configurar la página que coinciden con las modalizaciones de los esquemas sincrónicos: 1) equilibrio dinámico correspondiente a la forma dominante; 2) normas particulares dentro de la forma dominante —por ejemplo, el género de terror de la EC en los cincuenta o el comic-book de superhéroes Marvel a partir de los sesenta—; 3) bloqueo del equilibrio dinámico, en los humoristas antes mencionados; 4) otras formas de equilibrio dinámico o poéticas personales en las que se disocia la correspondencia entre las cadencias rítmicas de la acción narrativa y las del estrato expositivo.<sup>366</sup>

---

<sup>365</sup> Ivi, p.216.

<sup>366</sup> Ivi, pp.228,229.

I principi di auto similarità e di equilibrio dinamico mostrano come testo e immagine agiscano insieme nel creare effetti ritmici, nel quarto capitolo Pintor esplora la turbolenta storia dei rapporti tra figure e scrittura e le modalità di integrazione dei due linguaggi. Dalla nascita della scrittura in Mesopotamia e la sua dimensione magica, passando per la poesia visiva e al rapporto tra pittura e testi, la danza e la lotta tra le 'due culture' è analizzata al fine di comprendere meglio la resistenza del mondo occidentale a integrare organicamente testo e immagine:

Sí considera el fenómeno de la falta de integración entre texto e imagen, en el cual y de un modo general conviene distinguir cuatro implicaciones:

- a) El carácter alfabético de la escritura occidental. Para muchos de los pintores franceses del siglo XIX, desde Manet hasta Toulouse-Lautrec, la estampa y los grabados japoneses y la pintura china tuvieron una influencia decisiva. En ellos, los signos gráficos se integran como una parte orgánica del conjunto. [...] A diferencia de lo que ocurre con las escrituras occidentales, que son de tipo alfabético, las escrituras china y japonesa antigua tienen un origen pictográfico y, por consiguiente, un valor visual de semejanza o de alusión a la realidad que les permite convivir con las representaciones icónicas. [...]
- b) La perspectiva artificial. En efecto, a Alberti y al desarrollo de la perspectiva en el Renacimiento se debe la identificación entre la pintura y la ventana, símil que impide incorporar cualquier elemento que rompa la ilusión de transparencia y centralidad del rayo divino. Es decir, todo aquello que no corresponda a los objetos que el individuo centrado pueda tener en el campo de su visión continua y homogénea no pertenece al sistema de intercambio de la perspectiva. Durante varios siglos, ese criterio imperó en las representaciones visuales y hasta el siglo XIX no empezó a flexibilizarse merced a las nuevas corrientes de la pintura. [...] Por otra parte, la prensa, la caricatura, el diseño gráfico, los primitivos historietistas y la tradición del grabado convergieron, y se hizo frecuente la mezcla de imagen y texto. Pero la cuestión de la perspectiva forma parte de un problema mayor.
- c) El privilegio de los valores espaciales en la plástica occidental. Las artes plásticas occidentales se han concentrado, hasta el siglo XIX, en los valores espaciales de la realidad, cuya máxima formalización es la perspectiva artificial, que conviene a la representación de un momento abstracto. Incluso en la tradición de la pintura narrativa renacentista, cada tramo o viñeta tiene un valor eminentemente espacial antes que temporal. [...] La plástica barroca surgida de la contrarreforma es, en ese sentido, la cima de la negación de los valores temporales, precisamente a causa de su saturación. Los cuerpos ocupan, en la pintura de Rubens, Tintoretto, Andrea del Pozzo o Bernini, un tiempo expandido mediante una serie de tensiones en el espacio pero no dinámico. Por el contrario, las artes del Extremo Oriente han dedicado mayor atención a la poética del desarrollo temporal amparándose en un principio central, el vacío, que conlleva siempre un movimiento de diálogo y transformación entre pares de elementos (yin-yang), ya sea en la escritura, ya sobre la superficie pintada. [...]
- d) El valor sagrado y numérico de las escrituras alfabéticas y las religiones del libro. [...] Lo sagrado afecta al contenido y a la propia escritura, que posee un valor material y combinatorio. [...] Ese ensalzamiento de la letra lo es también de la palabra como signo.

Va aunado a una «dramatización de la realidad» que, en la doctrina habitual, desvaloriza la imagen, tanto poética como icónica, que se supone inadecuada para transmitir conocimiento. [...].<sup>367</sup>

È solo nel XIX secolo che la resistenza all'integrazione tra testo e immagine viene superata soprattutto grazie alla grafica pubblicitaria e all'alleanza estetica di alcuni movimenti artistici con l'industria culturale. Il fumetto ha un debito, inoltre, con quel clima culturale che all'alba del XX secolo rivolge la propria attenzione al valore del tempo; le opere di Proust, di Mann, di Bergson, di Joyce e altri, mettono al centro l'esperienza soggettiva del tempo; la combinazione tra testo, immagine e poetica del sogno forgia i primi fumetti che si aprono alle forme delle avanguardie artistiche. Il processo di lettura dei fumetti richiede allora una disposizione mentale capace di creare un flusso continuo e multidimensionale delle vignette in cui i due emisferi del cervello lavorano in sincrono, la sinergia di testo e immagine si riflette dunque nei complessi meccanismi percettivi che mettono in moto la narrazione dei comics.

L'ultimo capitolo del libro è dedicato infine ai modelli classici di narrazione a fumetti, modalità storiche (classicismo statunitense, fumetto franco-belga e manga) che si sono trasformate in paradigmi di riferimento, in canoni, per l'intero mondo dei comics.

Pintor esamina caratteristiche formali e produttive di questi modelli (per quanto riguarda gli Stati Uniti, la nascita sui newspaper e la natura di prodotto di massa, il caratteristico formato delle strips, la distribuzione trasversale per un pubblico sia adulto che infantile) per capire in che modo è stata gestita nel tempo la dialettica tra continuità e discontinuità. Così mentre i primi autori (McCay, Feininger, Verbeek, Herriman) lavoravano sulle immense possibilità del fumetto, dialogando con le avanguardie attraverso la manipolazione di un materiale onirico e fantastico, lo sviluppo successivo, con l'importante adeguamento alle esperienze cinematografiche e radiofoniche, ha portato a una serie di cambiamenti in direzione di una maggiore trasparenza narrativa con la preponderanza di motivi narrativi realistici e una costruzione spazio-temporale in cui la vignetta si trasforma in un più semplice frammento d'azione raramente subordinato alla

---

<sup>367</sup> Ivi, pp.259-262.

costruzione grafica della pagina, in una brama di continuità che lega la vignetta all'inquadratura cinematografica.

Se la pagina domenicale aveva mostrato una predisposizione al fantastico e alla libertà compositiva, la striscia si stabilizza su quelle regole di economia espressiva, di leggibilità e trasparenza che fondano il canone statunitense. Aspetti formali e contenutistici sono qui esaminati alla luce delle metamorfosi del panorama mediale e dell'immaginario: la continuità con il linguaggio cinematografico, la rivoluzione del sonoro, l'avvento dei Syndicate e la classificazione più rigorosa dei generi che non lascia spazio a narrative centrate esclusivamente sullo stile, la nascita dei comic book e del fumetto supereroistico, sono tutti elementi che hanno un forte peso sulla nascita di quel canone statunitense che per molto tempo si costituisce come un riferimento obbligatorio per buona parte della scena fumettistica mondiale.

L'esame condotto da Pintor in questo libro è un ottimo esempio di come il superamento delle barriere teoriche e accademiche possa portare a un approccio veramente multidisciplinare in grado di restituire la profonda complessità dell'oggetto di studio. Come abbiamo visto in questo capitolo, il fumetto richiede di essere studiato come il frutto di quella danza tra linguaggio visuale e linguaggio verbale che da sempre accompagna l'uomo; è un oggetto, in grado di scatenare processi percettivi e cognitivi ancora tutti da esplorare, con una storia che affonda le sue radici in molteplici campi dell'espressione umana. Le sue regole, i suoi meccanismi, come dimostra bene Pintor, non possono essere analizzati però tralasciando quei processi di produzione e consumo che nel tempo hanno innalzato a standard, a canone di riferimento, alcune 'scuole nazionali' con cui i fumettisti devono necessariamente confrontarsi.

## **Conclusioni. Un tormentato cammino.**

Oggi fioriscono e prosperano accademie e scuole dedicate alla formazione di sceneggiatori, disegnatori, inchiostriatori, coloristi, grafici e di tutte quelle figure professionali ormai capaci di spendere le proprie competenze nei settori più diversi. La flessibilità, la potenza comunicativa, l'impatto visivo e la trasversalità del racconto per immagini infatti ha conquistato mondi che travalicano i classici canali di diffusione del medium per approdare al marketing, alla formazione, alla comunicazione aziendale. Il fumetto ha conquistato spazi sempre più rilevanti e inediti grazie alla facoltà di trasmettere informazioni complesse in tempi rapidi; la capacità di sintesi e le potenzialità didattiche hanno fatto breccia così anche nelle scuole di management (in Italia la "Fondazione Istud" li ha adottati per la formazione in azienda, la business school francese "Grenoble Ecole de Management" li ha introdotti come metodo di insegnamento), e aumentano i servizi offerti da fumettisti per creare sintesi visive di conferenze aziendali o campagne pubblicitarie e di marketing.

Le varie scuole di fumetto con corsi dedicati alla grafica digitale, al cinema d'animazione, alla modellazione 3D, al bord game design, alla programmazione di videogame, mostrano come la natura dei comics oggi stia evolvendo verso direzioni nuove in linea con quella rivoluzione digitale che sta stravolgendo modalità di produzione e consumo, e le forme dei linguaggi dell'intero sistema mediale.

È sotto gli occhi di tutti, poi, come l'industria culturale negli ultimi anni attinga a piene mani dall'immaginario fumettistico; se pensiamo a come l'universo supereroistico fondato in buona parte sui personaggi creati da Stan Lee si è trasformato in un mostruoso agglomerato commerciale ("Marvel Entertainment") che tra fumetti, serie televisive, cinema, videogiochi, film d'animazione, sezioni di parchi di divertimento ("Marvel Super Hero Island", "The Amazing Adventures of Spider-Man", "Iron Man Experience"), applicazioni per smartphone, giocattoli e merchandising vario, popola e domina la scena del divertimento contemporaneo, possiamo farci un'idea della inesauribile vitalità e fecondità del medium. La gigantesca complessità dell'operazione "Marvel Cinematic Universe" – che espande le proprie trame su ogni medium e piattaforma esistente, e che rappresenta un modello capace di scardinare le precedenti logiche di produzione e

consumo costringendo buona parte dell'industria dell'intrattenimento a una radicale riconfigurazione, è solo la punta dell'iceberg dell'enorme potere che il fumetto può avere sulla nostra vita immaginaria e reale.

Tuttavia, anche se l'importante ruolo del fumetto oggi è ampiamente riconosciuto, e in ambito accademico molti dei pregiudizi che nel tempo hanno ostacolato un serio lavoro di ricerca sul medium sono ormai quasi del tutto scomparsi, la riflessione teorica sul fumetto stenta ancora a trovare una posizione certa nell'articolato e complesso mondo dell'Università.

L'esplorazione e la periodizzazione di questo particolare campo teorico ci ha permesso di individuare modelli conoscitivi e metodologie d'esame che, anche se hanno tardato ad affermarsi e a trovare dignità, sono riusciti a scardinare quel resistente preconconcetto della cultura alfabetica che rifiuta di stimare seriamente il grande contributo della cultura audiovisiva e in particolare del fumetto, spesso visto come un meticcio, un ibrido dalla scandalosa natura multimediale al massimo adatto a bambini e a semianalfabeti.

Si tratta di un pregiudizio tutt'altro che innocuo, che ha influenzato fortemente e per anni l'industria del fumetto (e ovviamente l'opinione generale nei confronti del medium), i vari movimenti pro-censura, nel tentativo di svuotare i comics della loro carica eversiva, hanno spesso costretto editori e artisti a ridimensionare il proprio mercato e le proprie opere, sbarrando la strada a sperimentazioni e narrazioni adulte.

Negli ultimi decenni, grazie a tutto quel processo di rivalutazione avviatosi a partire dagli anni Sessanta (alla stagione 'adulta' delle riviste, e alla successiva trasformazione del mercato con la comparsa del formato del graphic novel), il fumetto ha potuto esplorare con successo e senza freni ogni sorta di strada narrativa e artistica abbattendo i muri eretti dalle vecchie élite culturali, mostrando a tutti l'enorme potenziale nascosto nelle storie vignettate. Premi Pulitzer e candidature a prestigiosi premi letterari evidentemente però non bastano per sconfiggere definitivamente quell'inevitabile 'razzismo culturale' di alcuni intellettuali e di quelle persone amanti delle gerarchie artistiche, cieche, sorde e forse spaventate dalle inevitabili trasformazioni del sapere.

Gli intellettuali che si sono dedicati allo studio del fumetto si sono trovati così a inseguire un medium in continua evoluzione e refrattario a ogni tentativo di definizione, i confini

instabili del medium (che trova nutrimento proprio nel dialogo con altri media), la sua forma magmatica (che impedisce una codificazione universalmente accettata delle regole e dei meccanismi di funzionamento), la genealogia incerta e dilemmatica (in cui il mistero di una 'doppia nascita' alimenta un dibattito apparentemente senza fine), mettono a dura prova gli sforzi di chi vorrebbe inquadrare i comics in una tassonomia certa e approvata dalla comunità di studiosi.

In effetti sono molti gli studi in cui l'ambizione di fissare una volta per tutte il medium in una definizione ha portato a semplificazioni che non rendono giustizia alla sua innata duttilità, e non mancano gli intellettuali che infatuatisi di una delle tante forme del fumetto non hanno saputo leggere e comprendere quel processo metamorfico proprio della natura dei comics.

Già nel 1924, nel mezzo di quel processo di standardizzazione che ha permesso la piena strutturazione dell'industria del fumetto, Seldes (in *The Seven Lively Arts*) mostra una palese nostalgia per i primi autori di comics, che sperimentavano e costruivano strutture semiotiche ardite capaci di manipolare i sogni e le fantasie più bizzarre, lamentando la monotona stupidità e la faciloneria di molte strip a lui contemporanee; non a caso mostra di apprezzare un fumetto fuori dagli schemi come *Krazy Kat*.

Coulton Waugh, invece, nel suo *The Comics* (1947), schiaccia il fumetto nel formato delle newspaper strip costruendo una definizione ad hoc che gli permette di identificare Outcault come il padre del medium, e guarda con diffidenza e disprezzo all'avvento e al successo dei comic book. La sua è una posizione allarmistica che per certi versi si sovrappone perfettamente alle deliranti teorie di Wertham. Al di là di queste posizioni estreme, c'è anche chi come Lancelot Hogben vorrebbe svuotare completamente il fumetto della sua natura spettacolare e dalla sua vocazione all'intrattenimento per trasformarlo in un innocuo strumento pedagogico e in un utopico linguaggio universale. Anche la nuova generazione di intellettuali, in particolare francesi e italiani, che a partire dagli anni Sessanta - attraverso nuovi paradigmi culturali e una consapevolezza nuova delle possibilità dell'industria culturale - contribuisce notevolmente a quel processo di rivendicazione culturale che riconosce al fumetto una propria dignità artistica e culturale,

è spesso condizionata, nelle scelte del corpus da analizzare e nelle proposte teoriche, da un afflato nostalgico che si rivela un'arma a doppio taglio.

In Francia, in particolare, la nostalgia per la 'Golden Age' ha portato, da un lato, a una pregevole opera di salvaguardia di una memoria, che rischiava di disperdersi, attraverso il lavoro di associazioni come la SOCERLID, ma d'altro canto ha per molto tempo ridotto il campo di analisi ignorando gli sviluppi del medium e guardando al fumetto da una prospettiva legata per gran parte al mondo degli studi sulla letteratura.

Anche in Italia l'interesse per i comics nasce in un ambito puramente letterario grazie a un intellettuale come Elio Vittorini che gioca un ruolo fondamentale in quel processo di 'svecchiamento' della cultura italiana che ha salde radici nella sua rivista *Il Politecnico* in cui per la prima volta viene proposta ai lettori una lettura critica del fumetto dove è però assente il 'filtro' della nostalgia; i comics pubblicati sono scelti in base al loro valore culturale in linea con la politica della rivista il cui scopo è quello di proporre una *nuova cultura*, per educare il pubblico, lontana da ogni intento consolatorio.

Questa linea trova poi uno sbocco più maturo nel 1965 in *Linus* con cui ci si allontana da un interesse per il fumetto puramente documentario e si allarga il campo alle esperienze contemporanee, ma inevitabilmente emerge un'intenzione classificatoria e pedagogica.

Già dal primo numero infatti, dalla storica discussione tra Vittorini, Eco e Del Buono, viene fatta una netta distinzione tra una serialità 'buona' e produttiva (quella dei *Peanuts*) e una 'cattiva' e improduttiva' (quella di *Flash Gordon*); con la nascita di uno spazio 'colto' dedicato al fumetto non tarda a nascere quella stereotipata contrapposizione tra fumetti d'autore e fumetti popolari che porta molti lettori e molti intellettuali a ignorare e disprezzare molti prodotti di qualità appartenenti alla categoria del fumetto 'commerciale':

Superare un pregiudizio radicato non è comunque mai una cosa semplice: non è facile capire che *popular* non significa necessariamente *scadente*, né rendersi conto che tra gli estremi del *popular* e del colto ci sono mille gradi intermedi, né infine accettare che un'arte colta, matura e consapevole possa nascere e fiorire nutrendosi in quelle stesse radici più basse.<sup>368</sup>

---

<sup>368</sup> Daniele Barbieri, "Il fumetto extrapopular", in Sergio Brancato (a cura di), *Il Secolo del Fumetto. Lo spettacolo a strisce nella società italiana*, p.88.

Esiste ovviamente anche un pregiudizio di carattere inverso radicato in intellettuali che credono che l'unica chiave di lettura del fumetto sia quella del divertimento e dell'evasione, e che l'eccessivo intellettualismo possa rendere falsi e noiosi non solo i contributi critici sul medium, ma il fumetto stesso.

Brutalizzando un po' i termini della questione, che ovviamente è più sfaccettata di così, possiamo dire che questa è un po' la posizione di Carlo della Corte, autore del primo libro italiano dedicato ai comics, *I Fumetti* (1961), il quale non a caso viene contrapposto nel dibattito generatosi dell'epoca, ad *Apocalittici e Integrati* (1964) di Umberto Eco.

Anche *La bande dessinée* (1972) di Fresnault-Deruelle, uno dei primi libri di impronta strutturalista (nato sulla scia delle riflessioni di Eco e di Barthes) dedicato al fumetto, propone un'analisi basata su un corpus parziale e ridotto scelto in base al gusto dell'autore e alla sua idea di fumetto; la scelta di esaminare esclusivamente le opere di Hergé, Martin e Jacobs, oltre ad orientare e determinare le formulazioni teoriche di Fresnault-Deruelle, lascia emergere anche una sotterranea 'antipatia' per quei fumetti che alla narrativa prediligono soluzioni estetiche che mettono in discussione la diegesi e quella chiarezza, quell'essenzialità narrativa propria della scuola di Bruxelles.

Studi di impronta strutturalista, teorie sequenziali statunitensi e le più recenti teorizzazioni sul *Visual Language*, si basano spesso su un paragone letteratura-fumetto che riduce la complessità semiotica del fumetto con lo scopo di trovare una corrispondenza di fondo tra linguaggio verbale e linguaggio visivo. Il linguaggio verbale, però, nel fumetto si presenta nella forma di materiale figurale ed è reinquadrato su un piano d'esistenza molto differente da quello della prosa, inoltre l'immagine presenta un sistema di segni estremamente diverso da quello della lingua (che comprende un numero finito di segni):

Frontale al disegno e alla pittura, l'arte del fumetto [...] procede attraverso un reticolo di tracce su una superficie delimitata. Essa tenta di innestare nessi ed un processo di lettura, con il riconoscimento e con la costruzione di riferimenti coerenti – quelli dell'iconografia. Questo carattere «fondativo» si inserisce in una specificità nella quale i rapporti tra le immagini dei rumori interpretati del linguaggio (la scrittura), con strutture narrative soggiacenti, giocano un ruolo essenziale. [...] La teoria della figurazione è multipla. Una cosa è rendere conto delle condizioni che presiedono alla formazione di un'immagine sul suo supporto; tutt'altra è scoprire quelle che reggono la sua percezione, la sua analisi, la sua interpretazione. In seguito, la messa in codice e la decodificazione possono essere

considerate dal punto di vista mentale – come *Gestalt* – oppure genericamente, o ancora in rapporto con l'inconscio. Possono essere inserite in una teoria della comunicazione – come si presuppone dall'uso del termine «codice» e dei suoi derivati o di «messaggio». Possono essere analizzate come segni, oppure come espressione unita ad un contenuto da una forma comune ad entrambi. Questi ultimi concetti sono presi in prestito; come quasi in ogni semiotica, essi attingono all'arsenale metodologico elaborato per il linguaggio e per le lingue-sistemi. Questo approccio è avvelenato da abitudini metaforiche: in questo caso come in altri, linguistica e scienza poetica parlano, tranne che a delimitare il proprio oggetto. Le loro categorie sono insufficienti a descrivere quel luogo in cui l'incontro di ciò che è scritto e di ciò che è reso immagine genera un senso nuovo, nella narratività e nel fantasma. [...] Il disegno non è che la traccia di un comportamento, radicato nell'inconscio, ma compromessi dalle sublimazioni collettive, dagli interessi economici, dalla tecnologia e dalla divisione del lavoro. Prodotto, marca residuo, sintomo, merce, strumento, il fumetto è anche pratica, tecnica, arte. Un'estetica che l'affronti deve dominare la sua complessità e introdursi nel primitivo: illusione, scambio di nevrosi, circolazione mito-economica.<sup>369</sup>

Se la semiotica e le scienze delle immagini sono preziose per aiutarci a comprendere quel mistero che si cela nelle (e tra le) vignette, lo sforzo di delineare una precisa e universale grammatica del fumetto, medium sempre in evoluzione e capace di ricorrere alle strategie narrative più eterogenee e ardite, forse è vano.

Effettivamente il fumetto sembra creare un *sistema* che rende inadeguate analisi di stampo linguistico, ma anche 'svuotare' i comics dei propri contenuti come fa Groensteen (1999) - in un esame in cui pesa l'assenza di prospettive storiche e mediologiche - può portare dritti in quella trappola in cui, per meglio comprendere le strutture soggiacenti al loro funzionamento, si ignora completamente quella vitale rete di intersezioni e convergenze che permette al fumetto di configurarsi come un inesauribile e vitale laboratorio in cui si sperimentano le possibilità del nuovo che emerge dal sistema dell'industria culturale.

Per questo motivo, a mio parere, il contributo più produttivo in ambito semiotico resta quello delineato da Daniele Barbieri in *I linguaggi del fumetto* (1991) dove l'analisi linguistica è guidata dalla tensione a mettere in luce quel reticolo di relazioni con altri linguaggi (illustrazione, pittura, caricatura, fotografia, cinema, teatro, poesia, musica e letteratura) che rende unico il medium; è un approccio questo che non ingabbia il fumetto in impossibili regole valide per tutte le opere ma che evidenzia quella capacità di tessere

---

<sup>369</sup> Alain Rey, *Spettri di carta. Saggio sul fumetto*, pp.26,27.

rapporti con altri media che lo rende estremamente elastico e che è alla base di quella varietà di forme che lo caratterizza.

Come suggerisce Alain Rey, nella lunga citazione riportata poco fa, sotto la superficie lastricata di segni del fumetto si cela qualcosa di più profondo e misterioso in cui *sublimazioni collettive* scendono a compromessi con le pratiche e le tecnologie dispiegate dall'industria culturale. Questo *territorio simbolico* in cui circolano mitologie e immaginari in grado di reincarnarsi in nuove e imprevedibili forme è il luogo di indagine di quella scuola di pensiero che prende le mosse dai modelli teorici impostati da Antonio Faeti e Alberto Abruzzese.

Decifrare i meccanismi dell'immaginario significa accettare di porsi sulla pista di un oggetto dai confini instabili e in costante mutamento che costringe a rimappature continue del proprio pensiero; a dirla con le parole di Abruzzese, l'immaginario è:

un apparato dissipatore, accumula per sprecare. Si riproduce per mutare di forma e luogo, non è terra e neppure cielo, non lavoro concreto e neppure lavoro astratto: è un territorio che l'esperienza umana abita più o meno sempre marginalmente, ai bordi. In superficie. L'umanità non lo possiede ma ne è posseduta, senza poter avere piena cognizione di questa possessione.<sup>370</sup>

La natura di prodotto del fumetto, gli interessi economici, le pratiche della produzione, le strategie di distribuzione, i meccanismi di consumo, il legame che si viene a creare con vissuto quotidiano dei lettori/spettatori, la convergenza con altri media e la traduzione di antichi miti e immaginari nelle forme del divertimento contemporaneo, sono le tracce che permettono a questi intellettuali di esplorare quei percorsi che permettono al *mondo immaginario* di incrociarsi con il *mondo reale*.

Percorrere questi sentieri può servire anche a chiarire questioni apparentemente irrisolvibili come la querelle nata intorno la paternità del medium durante i festeggiamenti del centenario di *Yellow Kid*.

Anche se il dibattito ha l'innegabile merito di aver riportato all'attenzione degli studiosi e del pubblico l'opera e il fondamentale contributo di artisti del calibro di Töpffer, Busch, Caran d'Ache e molti altri (salvaguardando e ricostruendo, anche grazie alle possibilità del

---

<sup>370</sup> Alberto Abruzzese, *Il crepuscolo dei barbari*, Benvivino Editore, Milano, 2011, p.54.

digitale, un patrimonio artistico che rischiava di scomparire), è evidente come la questione sia strettamente connessa alla ricerca di una (impossibile) definizione di fumetto che possa tenere insieme esperienze molto diverse tra loro, e come questo faccia precipitare la discussione in un vicolo cieco (ben esemplificato dalla discussione tra Smolderen e Groensteen riportata nel nono capitolo).

Guardando il problema da un'altra prospettiva (in cui è assente l'ambizione di individuare un padre del medium) già Frezza nel 1978 ne *L'immagine innocente* fa notare come sia più produttivo ragionare sul concetto di processo piuttosto che su quello di nascita, in quanto quel fondamentale meccanismo che porta il lettore a riconoscersi nelle tavole dei comics non nasce dal nulla, ma ha radici profonde in quelle esperienze precedenti (che posseggono già in maniera latente le possibilità del fumetto), che una volta approdate sulle pagine dei newspaper sono coinvolte in un processo di standardizzazione e formalizzazione che dona identità e riconoscibilità al medium.

Antonio Faeti riflettendo sulle origini del fumetto ne *La Freccia di Ulceda* descrive l'affascinante mistero di una 'doppia nascita' lasciando emergere, da contraddizioni apparentemente senza via d'uscita, quello che a suo parere è l'elemento che rende vitale il medium, ovvero la sua capacità di legare linguaggi visuali antichi e nuovi, di contaminarsi instancabilmente attraverso un sistema di citazioni che lo porta a dialogare con le più diverse forme d'arte; il fumetto per Faeti è un enorme enciclopedia del visuale impossibile da mappare attraverso approcci puramente formali.

Un mero formalismo può allora aiutarci nell'esame delle forme ma non basta per calarsi nella sostanza più profonda del medium, in cui circolano e trovano una rappresentazione miti e simboli della società, e in cui vengono incanalate domande sul nostro passato, sul presente e sulle mutazioni antropologiche e culturali che ci aspettano.

Comunque, nonostante i ragguardevoli risultati raggiunti dagli studiosi che si sono dedicati al fumetto, è evidente la mancanza di una teoria unitaria e condivisa a fronte di una pluralità di metodologie e discipline che cercano di circoscrivere il campo e che raramente dialogano tra loro. La questione è evidente già a partire dai vari tentativi di definizione, che hanno quasi sempre diviso teorici e spaccato il campo in fazioni.

Ogni definizione infatti tende a escludere opere e prodotti che altri invece etichettano come fumetti, ma i tentativi di delimitare il campo, man mano che il medium espande il proprio raggio d'azione 'colonizzando' nuovi formati e nuove possibilità, sembrano diventare sempre più ardui se non vani. *Buster Brown, Alack Sinner, Calvin and Hobbes, Flash Gordon, Mafalda, Lucky Luke, BilBolBul, il maggiore Grubert, Spider Man, Mutt and Jeff, Joe Galaxy, The Spirit, Max Fridman, Dick Tracy, i Peanuts, Valentina, Topolino, l'Eternauta*, sono solo una piccolissima parte dei personaggi e delle storie - appartenenti ai generi e alle epoche più diverse, apparse sui formati e sui dispositivi più vari - che compongono l'universo in espansione dei comics.

Come è possibile, allora, tenere sotto lo stesso ombrello definitorio, un prodotto del XIX secolo pensato per le tavole domenicali dei newspaper statunitensi come *Yellow Kid* e un fumetto digitale del 2015 come *The Last Saturday* di Chris Ware progettato per il sito del "The Guardian"?

È palese come mondo, fumetto, uomini, tecnologie, forme di spettacolo, di produzione e consumo, abbiano, in questo lasso di tempo, subito una profonda metamorfosi, e come esistano differenze profonde tra i due fumetti; eppure riconosciamo facilmente entrambe le opere e le definiamo senza problemi fumetti, anche se le strutture semiotiche che governano il processo di costruzione degli spazi e delle storie è drasticamente cambiato, anche se le dinamiche dello sguardo che mettono in moto la narrazione si sono arricchite e sono state rese più complesse grazie a nuove rivoluzioni mediali e percettive, anche se non leggiamo più su carta ma su schermi digitali appartenenti ai dispositivi più diversi, anche se il tono e il genere delle storie, i meccanismi di produzione e consumo, il pubblico e tanto altro ancora, è completamente diverso.

Se però riconosciamo entrambi i prodotti come fumetti, nonostante le enormi differenze, vuol dire forse che esiste una profonda e irriducibile identità del medium e che questa, evidentemente, non si nasconde nel genere delle narrazioni, nei formati fisici, nelle tecnologie a disposizione o nelle caratteristiche formali, ma in qualcosa che allo stesso tempo comprende e trascende questi fattori, nel fecondo e misterioso potere delle immagini e del disegno, nella capacità (e nella necessità) della mente di costruire e animare storie attraverso indizi disegnati e disseminati su di uno spazio, cartaceo o digitale che sia.

L'anima del fumetto forse si nasconde in quella meccanica che mette in moto lo spettacolo delle figure mentali nel gioco dialettico tra percezione e memoria, nella tensione tra continuità e discontinuità, in quella feconda ibridazione tra testo e immagine in grado di sconvolgere e scuotere il linguaggio e la narrativa, nella sua recente eppure antichissima storia, nella sua capacità di incarnare nel proprio corpo i segni un Immaginario sfuggente e sfilacciato, nelle intime e stratificate connessioni che lo legano al colto e al popolare, all'antico e al contemporaneo.

In effetti la debolezza sul piano istituzionale e la scarsa identità disciplinare degli studi dipendono, per una parte, proprio dalla natura enigmatica, stratificata e multimediale del fumetto che chiama costantemente in causa le discipline più diverse. La forza degli studi sul medium, però, risiede proprio nella sfida che questi possono lanciare alla compartimentazione dei saperi tipica del mondo accademico, ma per far questo è indispensabile uno spazio di lavoro condiviso realmente interdisciplinare.

Quello che emerso finora è invece uno scarso dialogo tra le varie discipline e metodologie, per non parlare della quasi totale incomunicabilità tra ricerca europea e ricerca statunitense; è ovvio che esistono scuole di pensiero con basi teoriche, approcci e metodologie differenti, ma queste differenze - che oggi ostacolano il raggiungimento di una identità istituzionale del settore - potrebbero trasformarsi in ricchezza critica, in orizzonti più vasti e in una nuova identità se solo si provasse realmente a superare i propri confini disciplinari tenendo conto anche dei risultati altrui in vista di obiettivi consapevolmente condivisi.

L'obiettivo di questo lavoro, quindi, è anche quello di offrire uno strumento che possa donare maggiore consapevolezza dei limiti e delle conquiste del nostro campo di studi, e che agevoli un dialogo tra i vari settori e un riconoscimento reciproco che consenta finalmente di superare i propri confini disciplinari. Conoscere la storia della riflessione teorica sul fumetto e riconoscere i risultati e le posizioni altrui, è solo il primo passo per delineare un campo di studi realmente condiviso e alimentato dall'interesse di discipline vecchie e nuove (letteratura, arte, linguistica, semiotica, sociologia, mediologia, cognitivismo, filosofia, storia, economia, neuroscienze, ecc.) che contribuiscono ad arricchire teorie e a rendere questo filone di studi sempre più complesso. Se nel passato

studiosi e intellettuali hanno dovuto lottare con pregiudizi e posizioni ‘apocalittiche’ difficili da scalfire, oggi chi si interessa al fumetto deve lottare per trovare una propria identità ‘disciplinare’ in un sistema accademico che non ama e non valorizza particolarmente la contaminazione, se si vuole far prosperare gli studi sui comics, però, è essenziale, come primo passo, un dialogo tra gli studiosi che possa portare a metodi condivisi e a una collaborazione consapevole. Continuare a saper interrogare il fumetto, significa saper interrogare noi stessi, la nostra storia e il nostro futuro, perché in questo corpo capace sempre di rigenerarsi e di sorprenderci, possiamo ritrovare i cocci di un Immaginario collettivo ormai frantumato, nostalgie di tempi passati e perduti, e trampolini di lancio per futuri imprevedibili, entusiasmanti o terrificanti. Nei segni immobili, nel loro virtuale e mentale fluire, nello spazio bianco e nel silenzioso mormorio delle immagini, si nascondono ancora molte domande e molti interrogativi che ancora una volta potrebbero mettere in discussione certezze e gerarchie di saperi, modelli teorici e conoscenze.

## Bibliografia

ABRUZZESE, A., “Sul luogo del delitto. Metafore della critica e inattualità del fumetto”, in Sergio Brancato (a cura di), *Il secolo del fumetto. Lo spettacolo a strisce nella società italiana 1908-2008*, pp.11-25.

ABRUZZESE, A., *Il crepuscolo dei barbari*, Benvivino Editore, Milano, 2011.

ABRUZZESE, A., *La grande scimmia. Mostri, vampiri, automi, mutanti: l'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema all'informazione*, Napoleone, Roma, 1979, nuova edizione, Sossella editore, Roma, 2007.

ABRUZZESE, A., MANCINI, P. (a cura di), *Sociologie della comunicazione*, Laterza, Roma-Bari, 2007.

ALFONSI, M., “Scrivere «senza tailleur»” in *History of Education & Children's Literature*, VI, 1, 2011, pp. 431-443.

ANTERI, C., *Pubblicità fumetto. Semiotica e strategia*, Lupetti, Milano, 2001.

BARBIERI, D., “Il fumetto extrapopular”, in Sergio Brancato (a cura di), *Il Secolo del Fumetto. Lo spettacolo a strisce nella società italiana*, pp.75-84.

BARBIERI, D., *I linguaggi del fumetto*, Bompiani, Milano, 1991.

BARBIERI, D., *Guardare e leggere. La comunicazione visiva dalla pittura alla topografia*, Carrocci, Roma, 2011.

BARBIERI, D., *Semiotica del Fumetto*, Carrocci, Roma, 2017.

BARTHES, R., *Mythologies*, Éditions du Seuil, Paris, 1957, trad. it. di Lidia Lonzi, *Miti d'oggi*, Einaudi, 1994.

BECCIU, L., *Il fumetto in Italia*, Sansoni, Firenze, 1971.

BENJAMIN, W., *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, 1936, (a cura di) Giulio Schiavoni, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Bur, Milano, 2013.

BERGER, A.A., *L'americano a fumetti*, Milano Libri Edizioni, 1976.

BERTIERI, C., *Le fiabe a quadretti 1908-1945*, Comic Art, Roma, 1989.

BORDONI, C., FOSSATI F., (a cura di), *Dal feuilleton al fumetto. Generi e scrittori della letteratura popolare*, Editori Riuniti, Roma, 1985.

- BRANCATO, S., *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media*, Datanews, Roma, 1994.
- BRANCATO, S., “Il magnifico bastardo. Critica e fumetto, connubio imperfetto”, in Giromini Ferruccio (a cura di), *Gulp! 100 anni a fumetti: un secolo di disegni, avventure, fantasia*, pp.31-36.
- BRANCATO, S., (a cura di), *Il Secolo del Fumetto. Lo spettacolo a strisce nella società italiana, 1908-2008*, Tunuè, Cisterna di Latina, 2008.
- BRUNETTA, G.P., *Storia del cinema italiano. Il cinema muto 1895-1921*, Volume primo, Editori Riuniti, Roma, 1993.
- COHN, N., “Un-Defining Comics”, *International Journal of Comic Art*, Vol. 7 (2), October 2005, pp.236-248.
- COHN, N., “Comics, Linguistics, and Visual Language: The past and future of a field”, in F.Bramlett (Ed.), *Linguistic and the study of comics*, Palgrave MacMillan, New York, 2012, pp.92-118.
- COLOMBO, F., *La cultura sottile. Media e industria culturale italiana dall'Ottocento agli anni Novanta*, Bompiani, Milano, 1999.
- COLOMBO, F., STEFANELLI, M., (a cura di), *Fumetto International. Trasformazioni del fumetto contemporaneo*, Drago, Roma, 2006.
- COUPIERE, P., *Quand les contes de fées deviennent réalité*, «Giff-Wiff», luglio 1962, n° 1.
- DE SAUSSURE, F., *Cours de linguistique générale*, Editions Payot, Paris, 1922, trad. it. di Tullio de Mauro, *Corso di linguistica generale*, 19 ed. Laterza, Bari, 2005.
- DELLA CORTE, C., *I Fumetti*, Mondadori, Milano, 1961.
- DI FABIO, V., *Linguistica cognitiva e analisi retorica: indicazioni per un percorso sulla metafora nella didattica della lingua*, Tesi di dottorato di ricerca in Italianistica, Alma Mater Studiorum, Università di Bologna, 2012.
- ECO, U., DEL BUONO, O., VITTORINI, E., *Charlie Brown e i fumetti*, «Linus», Edizioni Milano Libri, n.1, aprile 1965, pp.1,2.
- ECO, U., *Apocalittici e Integrati*, 7 ed. tascabili Bompiani, Milano, 2003.
- EISNER, W., *Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press, Tamarac, FL, 1985. Fabio Gadducci e Mirko Tavoranis (a cura di), *L'arte del Fumetto*, Bur, Milano, 2010.

- FAETI, A., *Guardare le figure. Gli illustratori italiani dei libri per l'infanzia*, Einaudi, Torino, 1972, nuova edizione 2011.
- FAETI, A., *La freccia di Ulceda. Di fumetti e altro*, Comics Art, Roma, 1990, nuova edizione: Coniglio Editore, Roma, 2008, p.11.
- FERRUCCIO, G., (a cura di), *Gulp! 100 anni a fumetti: un secolo di disegni, avventure, fantasia*, Electa, Milano, 1996.
- FRESNAULT-DEREULLE, P., *La bande dessinée*, Hachette, Paris, 1972, trad .it di Mario Giacomarra, *Il linguaggio dei fumetti*, Sellerio, Palermo, 1977.
- FRESNAULT-DEREULLE, P., “Du linéaire au tabulaire”, in *Communications* n.24, 1976, pp. 7-23.
- FREZZA, G., *L'immagine innocente. Cinema e fumetto americani delle origini*, Napoleone, Roma, 1978.
- FREZZA, G., *La scrittura malinconica. Sceneggiatura e serialità nel fumetto italiano*, La Nuova Italia, Scandicci, 1987.
- FREZZA, G., “Il fumetto”, in Alberto Asor Rosa (a cura di), *Letteratura Italiana. Storia e geografia, III: L'età contemporanea*, Einaudi, Torino, 1989, pp.1244-1268
- FREZZA, G., *La macchina del mito: tra film e fumetti*, La Nuova Italia, Scandicci, 1995.
- FREZZA, G., *Fumetti, anime del visibile*, Meltemi, Roma, 1999.
- FREZZA, G., *Le carte del fumetto. Strategie e ritratti di un medium generazionale*, Liguori, Napoli, 2008.
- FREZZA, G., *Nuvole mutanti. Scritture visive e immaginario dei fumetti*, Meltemi, Milano, 2017.
- GADDUCCI, F., *Notes on the Early decades of Italian comic art*, Felici, San Giuliano Terme, 2006.
- GADDUCCI, F., STEFANELLI, M., “La storiografia del fumetto in Italia”, in Sergio Brancato (a cura di), *Il Secolo del Fumetto. Lo spettacolo a strisce nella società italiana*, pp.107-126.
- GALLESE, V., MIGONE, P., EAGLE, M. N., “La simulazione incarnata: i neuroni specchio, le basi neurofisiologiche dell'intersoggettività ed alcune implicazioni per la psicoanalisi”, *Psicoterapia e Scienze Umane*, XL, 3, 2006, pp. 543-580.
- GALLESE, “Embodied Simulation Theory: Imagination and Narrative”, *Neuropsychoanalysis*, 13/02/2011, pp.196-200.

- GANDINI, G., *Editoriale*, «Linus», Edizioni Milano Libri, n.1, aprile 1965, p.1.
- GERRIG, R., *Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading*, Yale UP. Print, New Haven, 1993.
- GIAMMANCO, R., *Il sortilegio a fumetti*, Mondadori, Milano, 1965.
- GOBBATO V., URODA, S., (a cura di), «Una raffinata ragnatela» *Carlo della Corte tra letteratura e giornalismo nel secondo Novecento italiano*, Atti della Giornata di studio, (Venezia, Istituto di Scienze, Lettere ed Arti, 5 dicembre 2012), Edizioni Ca' Foscari, Venezia, 2014.
- GOLDBERG, A., *Constructions: A Construction Grammar Approach to Argument Structure*, IL: University of Chicago Press, Chicago, 1995.
- GROENSTEEN, T., PEETERS, B., (a cura di), *Töpfer. L' invention de la bande dessinée*, Hermann, Paris, 1994.
- GROENSTEEN, T., *Système de la bande dessinée*, Press Universitaires de France, Paris, 1999, trad. it. di Domenica Gigantelli, *Il Sistema Fumetto*, Prospettiva Globale Edizioni, Genova, 2011.
- GROENSTEEN, T., *M. Töpffer invente la bande dessinée*, Les Impressions Nouvelle, Paris, 2014
- GUBERN, R., *El lenguaje de los comics*, Ediciones de Bolsillo, Barcellona, 1972, trad. it. Gianni Guadalupi, *Il linguaggio dei comics*, Milano Libri Edizioni, 1975.
- HAJDU, D., *The Ten-Cent Plague: The Great Comic-Book Scare and How It Changed America*, Farrar, Straus and Giroux, New York, 2008, trad .it. di Roberto Branca e Marco Pellitteri, Marco Pellitteri (a cura di), *Maledetti Fumetti! Come la grande paura per i «giornaletti» cambiò la società statunitense*, Tunué, Latina, 2010.
- HARVEY, R. C., “Describing and Discarding “Comics” as an Impotent Act of Philosophical Rigor”, in Jeff McLaughlin (a cura di), *Comics as Philosophy*, University Press of Mississippi, 2005, pp.14-26.
- HOGBEN, L., *From Cave Painting To Comic Strip: A Kaleidoscope of Human Communication*, Chanticleer Press, New York, 1949, trad. it. di Alberto Cavallari, *Dalla pittura delle caverne ai fumetti*, Mondadori, Milano, 1952.
- HORKHEIMER., M., ADORNO, T.W., *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*, Querido, Amsterdam, 1947, trad. it. di L. Vinci, *Dialettica dell'illuminismo*, Einaudi, Torino, 1966.

HORROCKS, D., "Inventing Comics: Scott McCloud's Definition of Comics", *Comics Journal* n. 234, giugno 2001.

INTERDONATO, P., *Linus. Storia di una rivoluzione nata per gioco*, Rizzoli, Milano, 2015.

IOTTI, N., *Discorsi parlamentari (1946-1983)*, Roma, Camera dei deputati, 2003.

JACKENDOFF, R., *Meaning and the Lexicon: The Parallel Architecture 1975- 2010*, Oxford University Press, Oxford, 2010.

KUKKONEN, K., "Space, time, and causality in graphic narratives: An embodied approach", in Stein Daniel, Thon Jan-Noël (a cura di), *From Comic Strips to Graphic Novel. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Walter de Gruyter GmbH, Berlin/Boston, 2013, pp.49-66.

LEFÈVRE, P., DIERICK, C., (a cura di), *Forging a new medium. The comic strip in the nineteenth century*, VUB University Press, Brussels, 1998.

LENT, J.A. "The winding, pot-holed road of comic art scholarship", in *Studies in Comics*, Vol.1, n.1, pp.7-33, Aprile 2010, cit. pp.7-33.

MAIGRET, E., STEFANELLI, M., (a cura di), *La bande dessinée: une médiaculture*, Armand Colin, Parigi, 2012.

MCCLOUD, S., *Understanding Comics. The Invisible Art*, Kitchen Sink Press, Northampton, 1993, trad. it. di Leonardo Rizzi, *Capire il Fumetto. L'arte Invisibile*, Pavesio, Torino, 1996.

MCLUHAN, M., *Understanding Media: The Extension of Man*, McGraw-Hill Book Company, Toronto, 1964, trad. it. di Ettore Capriolo, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 2015.

MESKIN, A., "Defining Comics?", in *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 65, No. 4, Autumn 2007, pp.369-379.

MOIX, T., *Los "comics". Arte para consumo y formas "pop"*, Libres de Sinera, Barcellona, 1968; nuova edizione, *Historia social del cómic*, Bruguera, Barcellona, 2007.

MORIN, E., *L'esprit du temps*, Éditions Bernard Grasset, Paris, 1962, trad. it. *L'industria culturale*, Il Mulino, Bologna, 1963.

PALLOTTINO, P., *Storia dell'illustrazione italiana. Cinque secoli di immagini riprodotte*, Usher Arte, Firenze, 2010.

PELLITTERI, M., *Sense of comics. La grafica dei cinque sensi nel fumetto*, Castelvechi, Roma, 1998, p.15.

- PERUZZO, G., *Persone di nuvola. Le riviste di fumetti d'autore*, Q Press, Torino, 2003.
- PINTOR, I., *Figuras del Cómic. Forma Tiempo y Narración Secuencial*, Universitat Autònoma de Barcelona, Bellaterra; Publicacions de la Universitat Jaume I, Castelló de la Plana; Universitat Pompeu Fabra, Barcelona; Publicacions de la Universitat de València, València, 2017.
- RAFFAELLI, L., *Il fumetto*, Il Saggiatore, Milano, 1997.
- REGGIANI, S., *Gli intellettuali rovina dei fumetti?*, «La Stampa», 20/12/1968.
- RENSINK, R. A., O'REGAN, J.K., and CLARK, J.J. "To See or Not to See: The Need for Attention to Perceive Changes in Scenes." *Psychological Science* 8.5: 368–73. Print. 1997.
- REY, A., *Les spectre de la bande – Essai sur la B.D.*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1978, trad. it di Gino Frezza, *Spettri di carta. Saggio sul fumetto*, Liguori, Napoli, 1982.
- RUBINO, A., "Tavole a quadretti", *Paperino*, n.34, 18 agosto 1938.
- RYAN, M.L., *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Johns Hopkins UP. Print, Baltimore, 2001.
- SEGRE, C., *Critica e critici*, Einaudi, Torino, 2012.
- SELDES, G., *The seven lively arts*, Harper & brothers, New York.
- SHERIDAN, M., *Comics and Their Creators. Life Stories of American Cartoonists*, Hale, Cushman & Flint, Boston, 1942.
- SIMONS, D.J., RENSINK, R.A., "Change Blindness: Past, Present, and Future." *Trends in Cognitive Science* 9.1: 16–20. Print. 2005.
- STAMENKOVIĆ, D., TASIĆ, M., "The Contribution of Cognitive Linguistics to Comics Studies", in *Balkan Journal of Philosophy*, Vol.6, n.2, novembre 2014, pp.155-162.
- STRAZZULLA, G., *I Fumetti*, Sansoni, Firenze, 1970.
- TIRINO, M., DI PAOLA, L., "Chris Ware e la costruzione dello spazio rizomatico", *Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto*, Eds. G.V. Distefano - M. Guglielmi - L. Quaquarelli, *Between*, VIII.15 (2018), <http://www.betweenjournal.it>.
- TÖPFFER, R., *Storia del signor Jabot*, Garzanti, Milano, 1973.

TOSTI, A., *Graphic novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*, Tunué, Latina, 2016.

TREVISANI, G., *Il mondo a quadretti: breve storia di un'arte per pigri*, «Il Politecnico», a. I, n. 2, 6 ottobre 1945.

TREVISANI, G., Nota sull'autore in: Alex Raymond, *Flash Gordon*, Milano, Garzanti, 1974, pp. 13-16.

WAUGH, C., *The Comics*, The Macmillan company, New York, 1947.

WHERTAM, F., *The seduction of the innocent*, Rinehart & Company, New York, 1954.

## Sitografia

BEERBOHM, R., "Group Description della mailing list", *Platinum Age Comics pre 1938*.  
[In rete] <https://groups.yahoo.com/neo/groups/PlatinumAgeComics/info> (Ultimo accesso 07/12/2018)

BROCKMAN, J., *Philosophy in the flesh. A talk with George Lakoff*, 3 agosto 1999.  
[In rete] <https://www.edge.org/conversation/philosophy-in-the-flesh>  
(Ultimo accesso 07/12/2018)

COHN, N., *Visual Language Lab*.  
[In rete] <http://www.visuallanguagelab.com> (Ultimo accesso 03/11/2018)

COHN, N., *Comics, Linguistics, and Visual Language: The past and future of a field*, 2012.  
[In rete] [http://www.visuallanguagelab.com/P/NC\\_Comics&Linguistics.pdf](http://www.visuallanguagelab.com/P/NC_Comics&Linguistics.pdf)  
(Ultimo accesso 03/11/2018)

COHN, N., *Un-Defining Comics*, 2005.  
[In rete] [http://visuallanguagelab.com/P/NC\\_Undefining\\_Comics.pdf](http://visuallanguagelab.com/P/NC_Undefining_Comics.pdf) (Ultimo accesso 03/11/2018)

FEDERICI, MIGLIORI, ANGELUCCI, BARTOLE, SCALFARO, MANZINI, GIORDANI, 19 dicembre 1949, proposta di legge, *Vigilanza e controllo della stampa destinata all'infanzia e all'adolescenza*, Camera dei deputati n.995.  
[In rete] [http://www.camera.it/\\_dati/leg01/lavori/stampati/pdf/09950001.pdf](http://www.camera.it/_dati/leg01/lavori/stampati/pdf/09950001.pdf)  
(Ultimo accesso 17/10/2018)

GROENSTEEN, T., SMOLDEREN, T., *La place de Rodolphe Töpffer: débat entre Thierry Groensteen et Thierry Smolderen*, Töpfferiana, Littératures graphiques des XIXE et début XXE siècles, 16 ottobre 2015.  
[In rete] <http://www.topfferiana.fr/2015/10/la-place-de-rodolphe-topffer-debat-entre-thierry-groensteen-et-thierry-smolderen/>  
(Ultimo accesso effettuato il 01/12/2018)

HORROCKS, D., *Inventing Comics: Scott McCloud's Definition of Comics*, giugno 2001.  
[In rete] <http://www.hicksville.co.nz/Inventing%20Comics%206.htm> (Ultimo accesso il 19/11/2018).

TROIANI, T., *Finkie, ovvero il filosofo francese che non amava i fumetti*, Fumettologica, 20/06/2014.  
[In rete] <http://www.fumettologica.it/2014/06/finkie-ovvero-il-filosofo-francese-che-non-amava-i-fumetti/> (Ultimo accesso 28/09/2018)

WARE, C., *The last Saturday*, The Guardian, 25/09/2015

[In rete] <https://www.theguardian.com/books/ng-interactive/2014/sep/13/-sp-chris-ware-the-last-saturday-graphic-novel> (Ultimo accesso 07/12/2018)

## Ringraziamenti

Quando termina un percorso impegnativo ed entusiasmante è giusto e sacrosanto lasciarsi invadere dal senso di gratitudine per chi, direttamente o indirettamente, ha reso questo cammino un'avventura degna di essere vissuta. Voglio quindi ringraziare il professore Luigi Frezza la cui preziosa guida e i cui consigli si sono rivelati come la più meravigliosa mappa del tesoro da cui partire per intraprendere fascinosi e straordinarie esplorazioni. Non posso poi non ringraziare l'instancabile Mario Tirino, amico sempre prodigo di consigli e pronto a scoprire nuove tracce da seguire, nuove piste da battere. Ringrazio inoltre il professore Alfonso Amendola che con l'esempio mi ha insegnato cosa vuol dire affrontare il mondo accademico con l'entusiasmo dei sognatori, e ancora ringrazio Simona Castellano e Vincenzo del Gaudio per il loro sincero appoggio e interesse per le mie ricerche. Grazie anche ai colleghi, e in particolare ad Anna Chiara Sabatino, per la loro amicizia e la loro contagiosa passione.

Non bastano le parole per esprimere la gratitudine che provo per l'affetto e il supporto mostrato dalla mia famiglia, dai miei amici, dalla mia compagna.