

Bindi, Valerio e Luca Raffaelli. *Che cos'è un fumetto*. Carocci, 2021.

Che cos'è un fumetto è, innanzitutto, un volume decisamente ambizioso; tanto ambizioso che si trova ad affrontare non una ma due sfide formidabili. La prima è quella posta dal titolo: com'è noto, escogitare una definizione del fumetto che metta d'accordo più o meno tutti è questione sulla quale fior di semiologi, fumettologi e fumettisti si sono rotti la testa. E gli autori di *Che cos'è un u fumetto* ne sono pienamente consapevoli, come sottolineano le parole che aprono il volume: "Una missione impossibile. Da quando negli anni Sessanta i primi saggi si sono occupati della teoria del fumetto, uno dei tentativi più contraddittori è stato quello di darne una definizione onnicomprensiva" (7). L'introduzione si divide quindi in due parti: la prima, intitolata "Un medium irriducibile" (7-12) – con chiaro riferimento a *L'inafferabile medium* di Lorenzo di Paola (2019) – riassume in maniera sommaria ma piuttosto efficace il nutrito dibattito sull'argomento, evidenziando le numerose declinazioni del fumetto nei diversi 'contenitori' e dei contesti storici e culturali (e soffermandosi sulle limitazioni insite nei termini stessi che designano il 'fumetto', in italiano come in altre lingue); la seconda, "Percepire è un'attività del corpo" (12-15), affronta un problema strettamente correlato e quasi altrettanto spinoso, quello di "classificare il tipo di attività richiesta a chi usufruisce questo medium" (12). La conclusione (provvisoria, certo) alla quale Bindi e Raffaelli pervengono in questo excursus è che "il fumetto è un sistema complesso di interazioni fra autore e pubblico, fra il pubblico e l'oggetto e fra codici e codici". Scopo degli autori è dunque duello di "riconoscere le forme che il fumetto ha preso nel corso delle sue trasformazioni" (9), nella cornice della storia della cultura di massa e della materialità dei media. Avendo fissato in questa premessa teorico-metodologica le coordinate del loro saggio, Bindi e Raffaelli accantonano definitivamente il problema della discussione semiotica sul fumetto. Occorre quindi precisare che il titolo *Che cos'è un fumetto* è di fatto fuorviante: chi fosse interessato a una trattazione di stampo teorico è destinato a rimanere deluso, perché questo volume è in realtà una breve storia del fumetto.

E questa è la seconda "missione impossibile" di cui si diceva: in poco più di un centinaio di paginette, infatti, gli autori si cimentano nel condensare l'intera storia del fumetto mondiale. Messi da parte i possibili esempi di 'proto-fumetto' dalle pitture rupestri al Medioevo (8), la trattazione di Bindi e Raffaelli parte, canonicamente, dallo Yellow Kid di Mickey Dugan, riconoscendo con Alfredo Castelli (1996) che il "monello giallo" segna di fatto "l'invenzione dell'industria del fumetto"; ma gli autori non trascurano ovviamente i precedenti europei (Töpffer, ma non solo). In generale, sono ben evidenziati i legami e gli scambi tra Stati Uniti ed Europa, specie nei primi passi dello sviluppo della grammatica del fumetto, ma anche nelle fasi successive. Uno dei pregi principali del volume è proprio il tentativo di tenere una prospettiva globale. Un occhio di riguardo è riservato alla situazione italiana, ma sempre in riferimento al panorama mondiale. Il secondo capitolo ("Il fumetto alla ricerca di un'identità"), che ripercorre l'evoluzione del fumetto dalle sue prime forme, si apre ad esempio con una stimolante interpretazione delle "storie a quadretti" proposte dal Corriere dei Piccoli come "tradimento" dei modelli americani, dei quali si perdono non solo caratteristiche formali (prima tra tutte l'uso dei *balloon*), ma anche la carica dirompente e sovversiva (35-39); interessante anche il confronto tra Tintin e Tex (39-42), eroi emblematici delle differenze tra scuola italiana e franco-belga.

Se questi primi capitoli seguono un ordine grossomodo cronologico, i successivi sono excursus tematici e geografici: "Il fumetto italiano fra Topolinia e il West" (53-66) traccia il percorso che porta da *Tex* a *Mercurio Loi*, mentre "Il fumetto giapponese fra catastrofi e trasgressioni" (67-79) ripercorre la storia dei manga dai suoi prodromi a Tezuka a *L'attacco dei giganti* (per questo capitolo gli autori si sono avvalsi della revisione di Cristian Posocco, figura chiave dell'importazione del manga in Italia). I capitoli conclusivi – "Il fumetto e la sua specializzazione postfordista" (81-102), "Il fumetto e la sua rivendicazione culturale" (103-118), "Il fumetto e la centralità dell'autore" (119-134) – ci traghettano fino al presente ricapitolando una serie di fenomeni che concernono gli esiti più moderni del medium: l'evoluzione e la decostruzione del fumetto supereroistico, l'ascesa dei cosiddetti *graphic novel*, i fumetti *underground*, alternativi, indipendenti, d'avanguardia, il superamento della

dicotomia tra ‘popolare’ e ‘d’autore’. In questa parte finale, la comprensibile difficoltà a tenere insieme una tale pluralità di tendenze disparate fa sì che i collegamenti non risultino sempre chiari: ad esempio, un sottocapitolo intitolato “Sentieri italiani che portano lontano” (93-97) mette insieme Jacovitti, la rivista “Il monello” e l’importazione di autori sudamericani su “Lanciostory” e “Skorpio”. Le ultime pagine sono dedicate agli ultimi sviluppi del fumetto italiano, con un’ enfasi sul fenomeno dei festival (di cui lo stesso Bindi è uno dei protagonisti, essendo l’organizzatore dell’importante e pluridecennale “Crak! Fumetti dirompenti”) e sull’ingresso del fumetto nelle librerie, con autori come Gipi e soprattutto, ovviamente, Zerocalcare. Il canone degli autori menzionati, specie per quanto riguarda gli anni recenti, è comprensibilmente ridotto all’osso, e non è il caso qui di indulgere nel gioco (sterile, per quanto stuzzicante) della caccia alle assenze eccellenti; d’altra parte, per ammissione degli stessi autori, un volume di questo tipo non ha e non può avere pretese di completezza. Colpisce comunque la decisione di passare sostanzialmente sotto silenzio una delle novità più significative degli ultimi decenni, quella dei fumetti digitali e dei *webcomics* in particolare; ma si tratta di una presa di posizione consapevole, dettata dalla considerazione che, pur ammettendo le potenzialità dei media digitali, il fumetto – vero e proprio “oggetto feticcio” – “per ora è ancora saldamente di carta” (15).

Che cos’è un fumetto non presuppone alcuna conoscenza pregressa: si rivolge principalmente non a un lettore già esperto, ma piuttosto al neofita che vuole avvicinarsi alla storia fumetto, fornendogli un’infarinatura più che accettabile sui suoi principali protagonisti, cambiamenti, tendenze; in questo senso è senz’altro un buon punto di partenza per approfondire l’argomento o per colmare eventuali lacune (io stesso, personalmente, confesso che non conoscevo alcune delle opere citate da Bindi e Raffaelli come fondamentali). È un peccato che, presumibilmente per problemi pratici, il volume sia completamente privo di immagini, che – considerata la natura del tema avrebbero – certamente reso più agevole seguire il discorso, specie nei suoi punti più densi: infatti, pur tagliando tutto ciò che non è strettamente essenziale, il volume rimane comunque necessariamente fittissimo di riferimenti ad autori e opere. A questo proposito, altra mancanza da segnalare è quella di un indice dei nomi; ma, appunto, *Che cos’è un fumetto* non è pensato per consultazioni mirate.

La sinteticità dell’opera risponde peraltro a una precisa scelta di linea editoriale: il volume si inserisce infatti della collana “Le Bussole”, avviata da Carocci nel 2001, caratterizzata da “libri agili” (De Carli 2005) che si propongono di “coniugare rigore e divulgazione” (uno sguardo al catalogo spiega anche la scelta del titolo che, come si diceva, non è perfettamente in linea con la trattazione: nelle Bussole pubblicate quest’anno troviamo infatti anche *Che cos’è la fiction*, *Che cos’è un videogioco*, *Che cos’è un museo...*). In questo senso, *Che cos’è un fumetto* centra perfettamente l’obiettivo, riuscendo a condensare le principali nozioni sull’argomento senza ridursi a un mero compendio di nomi, date, opere, scuole, ma fornendo anzi un’interpretazione originale dei fenomeni trattati, inserendoli in una narrativa che a tratti risulta finanche avvincente. già i titoli dei singoli capitoli suggeriscono lo sforzo di rileggere la storia del fumetto come un percorso, se non lineare, almeno provvisto di senso; come una tensione, una ricerca collettiva, e non semplicemente una sequela di tendenze fini a se stesse.

Fondamentale in questa operazione è l’apporto personale della coppia di autori, qui alla prima collaborazione saggistica, dopo aver curato insieme nel 2016 una notevole raccolta di fumetti, *La rabbia* (Einaudi). Valerio Bindi, personalità a dir poco poliedrica, vanta una conoscenza a tutto tondo del mondo fumettistico, essendo, oltre che architetto e docente universitario, anche direttore di festival, produttore di fumetti underground e fumettista egli stesso; il suo contributo è tangibile soprattutto nelle parti riguardanti il fumetto italiano degli ultimi decenni, che ha vissuto spesso in prima persona. Ma, per quanto l’apporto di Bindi sia senz’altro fondamentale, l’impressione è che dietro *Che cos’è un fumetto* ci sia soprattutto la mano di Luca Raffaelli, una delle figure di riferimento del discorso intorno al fumetto italiano, specialmente sul versante divulgativo (ma anche lui attivo anche come creativo e direttore artistico); importante in questo senso soprattutto la collaborazione con la “Repubblica”, sfociata tra l’altro nella curatela delle notevoli collezioni “I classici del fumetto”

e “Serie oro”, che – al di là delle limitazioni dovute alla questione dei diritti – proponevano dei canoni che risultano ovviamente abbastanza simili a quelle ricavabili da questo volume. Ma, soprattutto, *Che cos'è un fumetto* ricorda molto – nell'impostazione, nello scopo e anche nei contenuti – il precedente saggio *Il fumetto*, opera del solo Raffaelli (Il Saggiatore, 1997), spesso ripreso (specie nei primi capitoli) parola per parola o quasi; si potrebbe anzi dire che, supportato da Bindi, Raffaelli essenzialmente amplia, approfondisce e aggiorna molti dei temi già delineati nel 1997.

In definitiva *Che cos'è un fumetto* è un volume senza dubbio consigliabile a chi volesse una prima panoramica veloce sulla storia del fumetto internazionale (e potrebbe valere la pena tenerlo in considerazione come parte della bibliografia consigliata per un corso universitario di livello introduttivo); quanto allo studioso già esperto nel campo, sicuramente non ci troverà molto di nuovo a livello di pure informazioni, ma ne ricaverà una buona ricapitolazione e, probabilmente, più di uno spunto interessante.

ALESSIO ALETTA
University of Toronto