

Di Paola, Lorenzo. *L'inafferrabile medium. Una cartografia delle teorie del fumetto dagli anni Venti a oggi*. Alessandro Polidoro Editore, 2019.

Uno specialista di fumetto è, necessariamente, uno studioso di tante discipline al contempo. In virtù delle peculiarità di questa sfuggente forma di espressione, più di altre considerata un “ibrido” (2) di linguaggi, avvicinarsi allo studio del fumetto presuppone una predisposizione all’interesse per arti diverse. Nel funzionamento del fumetto si sintetizzano processi che riguardano il cinema, la poesia, la musica, l’arte pittorica, la narrativa, il teatro di prosa, la fotografia, la grafica pubblicitaria, l’architettura – in questo senso, vale una massima, efficace nella sua garbata ironia, di una vignetta del famoso *Mafalda* di Quino (Joaquín Salvador Lavado Tejón): “¿No es increíble todo lo que puede tener adentro un lápiz?”

Prima ancora di disegnare o raccontare, il fumettista deve sapere sintetizzare (immagini, situazioni, narrazioni, vicende, legami, affetti, emozioni, sentimenti), vale a dire scegliere quali aspetti della realtà (o della fantasia) vanno, di volta in volta, illustrati al lettore, quali singoli scorci possono risultare più efficaci a fini narrativi. Questa sensibilità per la sintesi e la selezione riguarda tutto ciò che la vignetta contiene: quale linea scegliere, come stendere l’ombreggiatura, con quale tecnica applicare il colore e quali contenuti mostrare (gli oggetti, le persone, i gesti e i movimenti in sé ritratti, i dialoghi nelle nuvolette); ma anche il rapporto tra le vignette all’interno delle tavole (il montaggio), o quello tra le tavole stesse, o quello tra parole e immagini; lo statuto estremamente peculiare della parola fumettistica, sospesa tra narrativa, poesia, lingua dialogica, paratesto (ecc.). Il fumetto è insomma una reazione chimica tra tante arti all’insegna della sintesi e della rappresentatività: è un congegno delicatissimo, che si basa sul dosaggio attento tra pieno e vuoto (lo spazio tra le vignette, ma anche la linea del disegno nelle vignette), tra nero e bianco, tra suoni e silenzi e che, proprio a causa della sua complessità, ha combattuto (e ha vinto) per affermare una propria letteratura critica.

Questi principi, che potremmo riassumere con la felice formula “permeabilità del fumetto nei confronti dell’intero sistema mediale” (319) sono alla base della ricognizione tracciata da Lorenzo Di Paola: un manuale, tra i primissimi in Italia, interamente dedicato alla storia della critica del fumetto, uno strumento prezioso per osservare l’evoluzione del genere in rapporto agli studi fioriti intorno ad esso, secondo una prospettiva transnazionale e transculturale. Anche in virtù della sua relativa novità nel sistema delle arti, dunque del recente assestarsi di tradizioni nazionali, nel fumetto, l’immagine viaggia infatti velocemente, intrecciando scuole, motivi, prassi e usi. Di Paola ci permette di valutare l’avvicinarsi delle diverse prospettive sul fumetto sorte a livello internazionale, con particolare attenzione alla cultura occidentale.

*L'inafferrabile medium* esordisce con un’introduzione dedicata al tardivo e tortuoso approdo del fumetto nel sistema accademico, nell’ambito del quale è stato a lungo vittima di “razzismo culturale” da parte “di alcuni intellettuali e di quelle persone amanti delle gerarchie artistiche, cieche, sorde e forse spaventate dalle inevitabili trasformazioni del sapere” (322). Al contempo, l’autore riconosce le pecche del sistema di studi sul fumetto, tacciandolo di incapacità di un orientamento veramente “transdisciplinare” (23): è questa la prospettiva migliore, se si pensa all’impossibilità di trovare una “definizione onniscomprensiva” di questa manifestazione dell’esigenza, condivisa a livello mondiale, di esprimersi sul piano sia iconico che testuale, conferma della sua “malleabilità” e “elasticità” (26).

La ricognizione sul pensiero intorno al fumetto tracciata da Di Paola prende le mosse dalle trasformazioni socioeconomiche che si mettono in moto in terra statunitense tra gli anni Dieci e gli anni Venti. Questa scelta ci permette di osservare tanto la centralità del fumetto nel dibattito sulle emergenti arti popolari del periodo, quanto l’orda di censure, diffidenze e ostilità

che i comics, presto strutturati in una industria, si attirano a livello intellettuale. I fumetti rispondono ai “nuovi bisogni identitari legati al grande sviluppo urbano delle metropoli,” “all’immaginario di una società complessa e multiculturale;” nell’esiguo novero di critica lungimirante si distingue il parere di Gilbert Seldes, che in *The Seven Lively Arts* propone “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” (32). Per trattazioni esclusivamente dedite alla discussione del fumetto bisogna attendere gli anni Quaranta, con *Comics and their creator* di Martin Sheridan (1942) e *The Comics* (1947) di Coulton Waugh. Questo dato non sorprendente, poiché in questo periodo si assestano diversi mutamenti avviati durante la decade precedente. I fumetti presto assorbono le novità introdotte nell’espressione per immagini dall’avvento del cinema sonoro (1927), cui consegue un interscambio ancora più coinvolgente con il pubblico, e primeggiano nel nascente genere supereroico (la prima storia di *Superman* è pubblicata nel 1938).

Il volume prosegue con una rassegna dei più importanti studi di fumetto pubblicati lungo gli anni Sessanta. In questo periodo si articola, soprattutto in Europa, un vivo dibattito intorno al fumetto, che si attira, primeggiando tra i nuovi mass media, le attenzioni del ceto intellettuale: le diverse posizioni assunte da teorici e filosofi sul concetto di industria culturale, inizialmente osteggiato, anche in virtù del suo inquietante legame con il totalitarismo, ci aiutano a comprendere il contesto. Alla lettura pessimistica della Scuola di Francoforte (Theodor Adorno, Max Horkheimer, Walter Benjamin) si oppone il pensiero di Edgar Morin, che si concentra sull’aspetto di “unico grande terreno di comunicazione tra le classi sociali” (62) connaturato alle nascenti forme di intrattenimento, in cui la tecnica e la standardizzazione, guardate con sospetto in molti ambienti, non precludono una qualità estetica. Sullo stesso pensiero si fondano due dei più maturi studi di settore del periodo, *Understanding Media* di Marshall McLuhan (1964) e, sulla scorta della rivoluzione del sistema di studi messa in moto dallo Strutturalismo, *Apocalittici e integrati* di Umberto Eco (1964) e *Elementi di semiologia* di Roland Barthes (1964): prende così avvio il ragionamento sugli aspetti formali, mediali e semiotici del fumetto, campo di studio a lungo fortunato. In Italia, la fondazione della rivista *Linus* nel 1965 porta a compimento il processo di assimilazione del fumetto come valida espressione estetica, dunque come possibile terreno di studi, avviato dal *Politecnico* di Elio Vittorini (fondato nel 1945). Sull’onda del successo della prima mostra dedicata al fumetto, “Bande dessinée et Figuration narrative,” tenutasi al Louvre (1964), è indetta la prima, eruditissima edizione del “Salone Internazionale dei Comics” presso Bordighera (poi Lucca Comics).

Come nota Di Paola, la temperie di sperimentazione di modelli interpretativi diretti alla disamina del fumetto reca con sé un pericoloso rischio, ovvero quello di analizzare il genere in base alla suddivisione in ordini, solo presuntamente validi, di maggiore o minore qualità. Inevitabilmente, nel complesso di letture del fumetto inizia a serpeggiare, tra i critici meno accorti, l’errata convinzione che il fumetto d’autore, più strettamente associato alla cultura alta, sia, a prescindere, migliore di quello popolare. In Italia, a questo pregiudizio si accosta la concezione moralista, condivisa in ambiente sia democristiano che comunista, che considera il fumetto popolare una filiazione degenerare da arti già istituzionalizzate; a queste prospettive si contrappone, per originalità, la rivendicazione di “autonomia espressiva” (85) teorizzata, ammessi i molti limiti della trattazione, da Carlo della Corte (*I Fumetti*, 1961), che intuisce “le svariate opzioni comunicative e narrative,” e il fatto che, al di là di specifici “prodotti brutti o immorali [...] il linguaggio ha ancora un mondo di possibilità da esplorare.” Oltranzistica, ma non priva di senso, la visione del “fumetto come perfetto tra i generi narrativi perché può comprenderli tutti” (91). Di lì a pochi anni, Eco allestisce il primo metodo di analisi ravvicinata del testo fumettistico, che, data la scarsità di bibliografia specifica, fa affidamento a una ricca gamma di strumenti impiegati per lo studio di altre arti, in particolare il cinema e la letteratura:

l'attenzione al fumetto si dirige finalmente sulle sue convenzioni formali, senza avanzare giudizi qualitativi di dubbia oggettività. Più falsata la prospettiva di Roberto Giammanco, che guarda al fumetto esclusivamente come strumento di indagine sociologica (*Gulp! Il sortilegio a fumetti*, 1965). Le fondamentali acquisizioni di Eco si ripercuotono, con buoni esiti, in tutta l'Europa: ad esempio, in Spagna si pubblicano a breve distanza *Tebeo y cultura de masas* di Luis Gasca (1966) e *Los cómics, arte para el consumo y formas pop* di Terenci Moix (1968). Negli anni successivi compaiono i primi importanti testi italiani di consultazione, come *Il fumetto in Italia* di Leonardo Becciu (1971), che si fonda su una visione del fumetto come strumento di rinnovamento linguistico e culturale, e l'*Enciclopedia del fumetto* intrapresa da Milano Libri (1969).

Secondo la ricostruzione tracciata da Di Paola, nel passaggio agli anni Settanta si impone una diversa prospettiva negli studi di fumetto, grazie all'asestarsi del modello strutturalista: "la difesa del medium, a differenza del recupero 'nostalgico' [...] passa attraverso criteri astoricizzanti, di tipo sincronico e generalizzante, e attraverso un formalismo" diretto alla disamina di costanti, regole e strategie comunicative (127). Di questa tradizione, *La bande dessinée* di Pierre Fresnault-Derruelle (1972) è il capostipite, ancora acerbo, ma fondamentale, soprattutto per l'introduzione del conflitto tra sequenzialità e "tabularità" (136), ovvero la compresenza, nel fumetto, di due tensioni: "l'orientamento a narrare attraverso una frammentazione spazio-temporale" e "la 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" (138). Trascurando "preoccupazioni estetiche," Fresnault-Derruelle si pone principalmente "questioni [...] di ordine strutturale" al fine di "fornire uno schema valido per ogni tipo di prodotto" (129). A questo proposito sono valutati tre ordini di caratteri fumettistici: "componenti interne e [...] dipendenze delle varie parti," "l'economia e la struttura del racconto," "l'universo dei personaggi del fumetto" (130).

Il volume prosegue con una disamina di *Guardare le figure* di Antonio Faeti (1972), primo esempio di critica dell'immagine fumettistica tracciata in senso genealogico: questo imprescindibile contributo è in grado di raccogliere suggestioni da uno sfaccettato corpus di fonti che si posizionano a un livello di alterità, marginalità e minoranza, rispetto all'immaginario istituzionale. Nel disegno degli illustratori si sintetizzano modalità afferenti a un "humus culturale fatto di lunari, vite di santi, piazze e letteratura muricciolaia" (155), imparentate con le sinuosità dello stile liberty (157) e in dialogo con il cinema e la televisione: emerge una visione di fumetto come contenitore di "forti contaminazioni, vivificatrici del medium, che possono provenire dagli ambiti più diversi" (161), ed "è proprio questa strana dialettica a nascondere un elemento di forte vitalità del medium" (211). Dello stesso milieu fa parte *La grande scimmia* di Alberto Abruzzese (1979), che non si occupa esclusivamente di fumetto, fornendo piuttosto "la visione a volo d'uccello" (163) su processi parallelamente insiti nel sistema mediale, dall'illustrazione, all'incisione, al cinema, "permette al mediologo di afferrare una certa continuità tra processi apparentemente molto distanti ma accomunati nell'esplosiva ridefinizione dell'immaginario sociale" e dalla "sintesi di una lunga tradizione artistica e letteraria" (162). La marca sociologica che soggiace alle trattazioni di Faeti e Abruzzese è recuperata anche dall'"esame integrato di cinema e fumetto statunitensi delle origini" (168) condotta da Gino Frezza nell'*Immagine innocente* (1978): l'angolazione trasversale adottata dall'autore permette di comprendere come i fumetto sbocci da "una serie di fondative esperienze precedenti, le quali una volta approdate al consumo giornalistico sono coinvolte in un processo di standardizzazione e formalizzazione" (168); per una definizione di fumetto, Frezza dunque "pone l'accento sul processo di formazione del medium più che sulla nascita" (211).

Di Paola osserva come, negli Stati Uniti, parallelamente al clima europeo di indagine e definizione del fumetto, la produzione di Will Eisner ponga le basi per il complesso di transizioni e movimenti interni al fumetto che sfocia nel graphic novel; il fumettista e teorico esprime, nei suoi scritti critici, “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)” (179). Per quanto Eisner sia tutt’altro che inconsapevole delle “possibilità anarchiche dello sguardo e della complessità del processo di lettura di un fumetto” (183), il limite della sua teorizzazione risiede proprio nell’iperinvestimento nel concetto di sequenzialità, ovvero di lettura secondo un “modello alfabetico” (179), laddove Alain Rey teorizzava, negli stessi anni, il principio dell’“immersione” (179): un lettore di fumetti percorre a proprio piacimento ritmico e narrativo gli elementi della tavola o della vignetta, senza sottostare alla passività del montaggio cinematografico o essere completamente libero nell’interpretazione, sul piano visuale, della scrittura. In linea con il pensiero di Eisner, *Understanding comics* di Scott McCloud (1993) rappresenta sì una pietra miliare, soprattutto per quanto riguarda la riflessione sugli aspetti “formali” del fumetto, “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” (189).

Preparato il terreno per la maturità della critica del fumetto, gli anni Novanta e Duemila sono dominati dal moltiplicarsi delle prospettive di studio, soprattutto nel segno dell’esame della forma in rapporto al più ampio sistema mediale e come strumento di rilettura socio-storica. Di Paola individua, quali esponenti principali di questa visione, i testi *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media* (1994) di Sergio Brancato e *La macchina del mito tra cinema e fumetto* di Frezza (1995), nonché volumi collettanei che praticano sul fumetto una pluralità di criteri, metodi e formazioni, come *Il secolo del fumetto. Lo spettacolo a strisce nella società italiana 1908-2008* (2008) curato da Brancato. L’esempio forse più compiuto di questo orientamento è *I linguaggi del fumetto* di Daniele Barbieri (1991), che, “a partire dalla preoccupazione linguistica di mettere a nudo meccanismi e ingranaggi formali del fumetto,” opera “una metodica perlustrazione dei rapporti che legano il medium ad altri linguaggi” (228): i diversi costituenti del sistema mediale sono legati da una trama di interazioni e reciprocità e “ciò che rende unico questo medium [il fumetto] è proprio il suo modo di relazionarsi alle altre forme di linguaggio” (229). In questo contesto di “sviluppi del modello strutturalista” (228) si distinguono *Système de la bande dessinée* di Thierry Groensteen (1999) e *Sense of Comics* di Marco Pellitteri (1998), il primo più incentrato sulla discussione dei rapporti tra le componenti dell’immagine fumettistica, il secondo votato alla disamina dei processi cognitivi innescati dall’esperienza del funzionamento fumettistico.

Di lì in poi l’esigenza di definizione del medium cede il passo a trattazioni più dirette alla ricostruzione storica del fumetto delle origini, soprattutto americano, in un’ondata storiografica che trova significativi esemplari in *Töpffer invente la bande dessinée* di Groensteen e Benoit Peteers (1994) e *Forging a new medium* a cura di Pascal Lefèvre e Charles Dierick (1998); per quanto riguarda l’Italia, Di Paola segnala la produzione di Alfredo Castelli, ad esempio *Eccoci ancora qui. 1895-1919 I primi 25 anni del fumetto americano per quotidiani* (2006), e *Notes on the Early Decades of Italian Comic Art* di Fabio Gadducci (2006), che ha il merito di esplorare esempi di grafica sequenziale in Italia pubblicata sulle “riviste satiriche che fioriscono durante le agitazioni politiche del 1848 grazie a una inedita libertà di stampa” (264).

Il fumetto diviene, in tempi più recenti, terreno di indagine linguistica di stampo cognitivista, come nei saggi di Karin Kukkonen; in contrasto rispetto al concetto di spazio bianco (closure/canaletto) mccloudiano, la studiosa è del parere che “neuroni specchio ed echi motori [siano] 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" (281). Neil Cohn smantella invece la concezione di fumetto come linguaggio, riconducendolo a genere individuato nelle forme espressive che si servono di linguaggio visuale in *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images* (2013). Di Paola descrive i due approcci nel dettaglio, discutendo infine *Figuras del cómic: Forma, tiempo y narración secuencial* di Ivan Pintor (2017) come più compiuto esemplare di prospettiva interdisciplinare sul fumetto.

Nelle conclusioni, Di Paola ripercorre la traiettoria della critica del fumetto nella direzione della transmedialità, riflettendo sulla dimensione di rimediazione che pertiene a questa arte: in grado di riadattare, plasmandoli a seconda di intenti svariati, segmenti transmediali, il fumetto è più che mai vivo e risonante nella cultura contemporanea.

*L'inafferrabile medium* è, nel complesso, un'opera di grande acume interpretativo e maturità critica, poiché vi soggiace una ricerca imponente, impostata su un ricchissimo corpus esegetico, i cui fondamentali sunti sono scrupolosamente valutati e discussi, di volta in volta, dall'autore: il testo costituisce una consultazione ideale per studiosi di fumetto di provenienze, orientamenti e metodi disparati (storico, mediale, sociologico, filologico, linguistico, semiotico...) e non può mancare nella biblioteca critica di un *fumettologo* aggiornato e interessato all'approfondimento di numerose prospettive. Un pregio non trascurabile è la capacità di questo saggio di organizzare le tendenze critiche per fasi, strutture e modelli, qualità che rende il saggio estremamente indicato anche per chi si accosta per la prima volta allo studio del fumetto. La qualità critica del volume, a volte, non è sorretta dalla giusta cura editoriale, dati alcuni errori tipografici che possono infastidire il lettore – un peccato veniale, certo.

CARLOTTA VACCHELLI

*Center for Italian Modern Art – New York*