

**INCONTRI** • Da venerdì al 13 settembre il Festival della comunicazione di Camogli. Tra tavole rotonde, mostre e lectio magistralis

## Il lieto sodalizio tra immagini e parole

Daniele Barbieri

Il successo ottenuto dal formato *graphic novel* in questi ultimi anni ha definitivamente sdoganato il fumetto come medium potenzialmente colto anche agli occhi dei giornali e dei loro recensori. È vero che molte confusioni vengono ancora fatte, e che pure io, in qualità di esperto, continuo a essere interpellato da giornalisti che mi chiedono di chiarire che differenza ci sia tra fumetto e *graphic novel*; e sembrano stupiti quando rispondo che non c'è differenza, e che la *graphic novel* non è che un formato di pubblicazione del fumetto. Il fascino del libro, insomma, ha colpito ancora, fornendo dignità culturale a un linguaggio che se la sarebbe meritata, comunque, da lungo tempo.

Indubbiamente, il fumetto nasce come un medium popolare: ha un successo immediato ed esplosivo sui quotidiani americani degli ultimissimi anni dell'Ottocento, certamente erede di una tradizione inglese e francese di narrazioni per immagini che risale ai primi decenni del medesimo secolo. Ma già nel primo decennio del Novecento strizza l'occhio a pubblici più raffinati e intellettuali, con la fascinoso epopea onirica del *Little Nemo in Slumberland* di Winsor McCay.

Del resto, questa ambivalente destinazione, popolare e colta, caratterizza la narrazione per immagini attraverso tutta la sua storia, almeno sino al Rinascimento, quando la pittura si separa più nettamente dalla narrazione, e più dichiaratamente e frequentemente si rivolge alle fasce colte della popolazione. Da questo punto di vista, il Rinascimento costituisce un momento di frattura e di cambiamento nella concezione diffusa della pittura. Sino a tutto il Medioevo, infatti, gran parte delle opere d'arte visive erano concepite e realizzate in previsione di un accompagnamento narrativo, verbale, tipicamente realizzato da un predicatore. Cicli come quelli realizzati da Giotto a Padova o ad Assisi richiedevano una parola narrante che li accompa-

gnasse e interpretasse. In molti casi, come negli affreschi del Trionfo della Morte del Camposanto di Pisa, realizzati nel primo Trecento da Buonamico Buffalmacco, questa parola era anche scritta, in cartigli e filatteri.

Già al Vasari, a metà del Cinquecento, questa commistione tuttavia non piaceva, e veniva da lui relegata, come un caso di rozzezza intellettuale, all'ambito della beffa, del comico, del riso. D'altro canto, è proprio nel Cinquecento che si diffondono, in pittura, i cosiddetti generi, e si impara in generale ad apprezzarla per qualità che non necessariamente coinvolgono il racconto. La pittura ha imparato a parlare da sola, senza bisogno della parola di accompagnamento; e il pubblico che la fruisce intellettualmente ha imparato a valutarne le componenti stilistiche e formali, preparandosi progressivamente, nel corso di tre secoli, all'avvento di un astrattismo pittorico che non sarebbe stato nemmeno ipotizzabile nei termini della precedente concezione.

Il rapporto più stretto tra immagine e racconto rimane da quel momento relegato agli usi più popolari: alla pittura religiosa secondo il modello della Controriforma, alle *bibliæ pauperum*, ai *fliegende blätter*. La separazione tra cultura popolare e cultura aristocratica si consuma anche qui.

Credo che non sia affatto un caso che il fumetto nasca negli Stati Uniti, il paese del crogiolo interetnico, della democrazia, e sufficientemente separato dalla vecchia Europa da permettere l'affermarsi di forme d'arte nuove, dalle radici troppo popolari per la puzza sotto il naso del Vecchio Mondo – come è stato, oltre che per il fumetto, per il jazz. Tanto più che Francia e Inghilterra, e in misura minore anche l'Italia, possedevano un'ampia tradizione di narrativa per immagini, narrativa che nell'Ottocento ebbe ampia diffusione su giornali popolari di carattere umoristico.

### La commistione rifiutata

Ma il pregiudizio del Vecchio Mondo rimaneva così forte nei

confronti della commistione di parole e immagini da non permettere a questa narrativa, per lungo tempo, di superare la soglia di ciò che è considerato prodotto di consumo, per adulti illetterati o addirittura per bambini. Sino al 1930 addirittura i balloon, cioè le nuvolette di dialogo, vengono ovunque in Europa censurati e trasformati in didascalie – e bisogna arrivare agli anni Sessanta (con poche illuminate eccezioni) perché inizi a nascere, in Italia e in Francia, un'editoria e un pubblico che abbiano del fumetto una considerazione differente.

L'ironia delicata e surreale del *Krazy Kat* di George Herriman e del *Barnaby* di Crockett Johnson, la demenziale parodia del vivere sociale del *Popeye* di Elzie Segar e del *Li'l Abner* di Al Capp, il filosofeggiare smagato del *Pogo* di Walt Kelly rimangono ignorati in Europa, sin quando Umberto Eco e Giovanni Gandini, nei primi Sessanta, non si innamorano dei *Peanuts* di Charles Schulz (già anticipati quindici anni prima, è doveroso citarlo, dai tentativi sfortunati di Elio Vittorini e Oreste Del Buono). È prima un'antologia su Charlie Brown, prefatta da Eco e pubblicata da Gandini, ed è poi la nascita della rivista *Linus*, ancora per opera di Gandini, sono questi gli inizi, in Europa, di un modo diverso di considerare la letteratura a fumetti.

### Una rivista apripista

*Linus* ha compiuto mezzo secolo quest'anno, e non si finirà mai di apprezzare il ruolo che ha avuto nel far conoscere un universo culturale già straordinario, ma ancora di più nello stimolare le produzioni di valore, e l'attenzione critica. Già dai primi numeri vi pubblica Guido Crepax, con un approccio decisamente innovativo al raccontare per immagini; ma lo seguiranno presto altri autori italiani, finalmente liberi dalla gabbia della produzione per l'infanzia (produzione che, peraltro, in quei medesimi anni il *Corriere dei Piccoli* aveva portato a sua volta a livelli molto alti), e autori francesi come Jean-Claude Fo-

rest, che impostava, con il suo *Barbarella*, una visione metaforica e fantastica della *science fiction* che avrebbe poi avuto grande seguito.

Anche la Francia, pur non riuscendo del tutto a staccarsi dalle secche della considerazione del fumetto come prodotto per l'infanzia, stava andando

nella medesima direzione. È *Charlie Mensuel*, versione francese di *Linus*, a sancire la svolta, e a permettere una vera esplosione di novità, finalmente destinate a un pubblico principalmente adulto. Tra queste si distingue, nei primi anni Settanta, la nascita del gruppo degli Humanoïdes Associés: Moebius, Philippe Druillet, Jean-Pierre Dionnet. Sono loro a sviluppare al massimo grado la visione della fantascienza di Forest, e ad aprire la strada a grandi sviluppi anche in Italia.

Qui da noi il fumetto si va facendo sempre più politicizzato, e nei tardi Settanta diventa persino un linguaggio di bandiera per i movimenti della sinistra, specie studentesca. I nomi di Andrea Pazienza e della rivista *Frigidaire* rappresentano al meglio quella fase.

Il fumetto americano, nel frattempo, non è morto, e i fermenti europei stanno lasciando il segno. Nel 1978 Will Eisner apre la strada al formato libro, proprio nel tentativo di dare dignità culturale al medium fumetto. Gli anni Ottanta vedono i grandi tentativi di riforma degli universi superomistici ad opera di Frank Miller e Alan Moore, ma anche il punto più alto di quella tradizione underground nata già nei Sessanta per un pubblico adulto, con il *Maus* di Art Spiegelman, poi vincitore di un premio Pulitzer nel 1992.

Da allora a oggi, la storia del fumetto è quella di un linguaggio a cavallo tra produzioni popolari, di consumo, e produzioni estremamente raffinate, senza nessuna linea netta di confine tra loro. Indubbiamente, l'esistenza del formato *graphic novel* ha costituito un punto di conquista nella pubblica considerazione; ma, altrettanto indubbiamente, le produzioni storicamente memorabili esistono da molto tempo anche al suo esterno.

*Pubblichiamo  
l'intervento  
che aprirà la seconda  
edizione  
dell'iniziativa*

## **KERMESSE •** Quattro aree tematiche e 120 ospiti

«L'immagine e il racconto, da Giotto a Zerocalcare» è il titolo dell'intervento che il semiologo Daniele Barbieri terrà venerdì 11 settembre durante la seconda edizione del Festival della Comunicazione (Camogli, 10-13 settembre). Il programma completo è consultabile nel sito internet: [www.festivalcomunicazione.it](http://www.festivalcomunicazione.it). Incentrato sulle «graphic novel», l'intervento ripercorre il lungo viaggio del fumetto dalla diffidenza del Vecchio Continente al successo di pubblico negli Stati Uniti e al riscatto come forma compiuta di narrazione. La manifestazione, ideata e diretta da Rosangela Bonsignorio e Danco Singer, è promossa dalla Regione Liguria e dal Comune di Camogli ed è sotto la «guida» di Umberto Eco, la cui lectio magistralis «Tu, Lei, la memoria e l'insulto» chiuderà il festival. Quattro giornate dedicate ad approfondire uno degli aspetti fondanti di ogni comunicazione, il linguaggio, vedranno la partecipazione di oltre 120 ospiti, che si alterneranno tra conferenze, tavole rotonde, laboratori, mostre, escursioni, spettacoli e un'installazione ambientale. Gli interventi saranno suddivisi in quattro grandi aree: «il linguaggio della cultura digitale»; «il linguaggio scientifico»; «il linguaggio delle arti» e «il linguaggio delle imprese».

