

Sette parole chiave del fumetto in Italia

Graphic novel, percezione sociale, autorialità,
progettualità multimediale, sperimentazione, futuro, scuola

Marco Pellitteri

1. Graphic novel

I molti battesimi e tranelli del fumetto, un oggetto (forse) indefinibile

Com'è facile immaginare, il termine «fumetto/i» è una prerogativa solo italiana. Facciamo allora una piccola panoramica mondiale, perché, come ha scritto Luca Raffaelli,¹ il modo con cui una cosa viene chiamata ci dice molto di come una data cultura la «vede».

Nei paesi francofoni li si chiama *bandes dessinées* (BD), 'strisce disegnate': nome che ha avuto la meglio sul primigenio *histoires en images* coniato nell'Ottocento dall'autore svizzero Rodolphe Töpffer. *Bandes dessinées* è una definizione indovinata perché indica la principale caratteristica della costruzione di ogni fumetto, costituito di strisce (a loro volta formate da vignette poste l'una dopo l'altra che restituiscono sequenze di avvenimenti) rese col disegno.

Nei paesi anglofoni e germanici si parla di *comics*, 'storie comiche', termine sopravvissuto all'altra definizione delle origini, *funnies*, di significato analogo. Questo perché i primi fumetti americani, derivati dalla tradizione del disegno satirico europeo, erano di argomento lieve e ridanciano. Sebbene fin dai tardi anni Venti una vasta produzione fosse avventurosa, fantascientifica e poi anche supereroica, *comics* è rimasto come termine ombrello. Negli anni Ottanta si è diffuso *sequential art*, proposto da Will Eisner. Si avvicina a BD, però è più impreciso: non si specifica in cosa consista la sequenzialità. Anche il cinema è arte sequenziale.

In Giappone (e, con qualche variante di pronuncia, in Cina e in Corea) si parla di *manga*, termine reso famoso nel 1814 dal noto pittore Katsushika Hokusai e che significa 'immagini a caso' o 'capricciose'. Hokusai aveva intitolato con questo nome una serie di schizzi a scopo didattico per i suoi studenti. Ma, come risulta ovvio, nei *manga* come in generale nei fumetti di ogni paese le immagini poste in sequenza hanno in realtà un senso tutt'altro che casuale.

In Spagna si parla in castigliano di *tebeos* dal nome della prima rivista, *TBO*, che nel 1917 vi pubblicò fumetti, e in catalano di *còmic* o di *patufet*, per motivi analoghi (dalla rivista *En Patufet*, apparsa nel 1904); in Argentina i fumetti sono *historietas*, 'storielle', una definizione affettuosa ma al contempo riduttiva; in portoghese sono *quadriños*, più o meno 'storie a quadretti'. E in molti altri paesi i nomi sono davvero vari: *tegniserie* in danese, *stripverhaal* in olandese, *sarjakuva* in finlandese, *teknad serie* in svedese. E chi più ne ha più ne metta.

In Italia le prime storie propriamente definibili a fumetti, apparse prima in modo episodico e disorganico su alcune riviste illustrate nel corso dell'Ottocento² e poi sul *Corriere dei Piccoli* fondato nel 1908, non erano definite come tali. Il termine è registrato per la prima volta nel dizionario della lingua italiana di Bruno Migliorini nel 1942 per designare le nuvolette e poi, nell'edizione del 1953, alla parola si attribuisce per sineddoche la definizione delle storie disegnate che delle nuvolette si avvalgono.³ È evidente che la storia del nome con cui questo oggetto linguistico, letterario ed editoriale è indicato, anche in Italia è contrassegnata dalla incapacità (o impossibilità?) di restituirne con

¹ Nel suo manualetto *Il fumetto*, Milano, Il Saggiatore, 1997.

² Cfr. Fabio Gadducci, *Notes on the Early Decades of Italian Comic Art*, Pisa, Felici, 2006.

³ Cfr. Silvia Morgana, «La lingua del fumetto», in Ilaria Bonomi – Andrea Masini – Silvia Morgana (a cura di), *La lingua italiana e i mass media*, Roma, Carocci 2003, p. 165 (l'intero saggio è alle pp. 165-98) e Fabio Gadducci – Matteo Stefanelli, «La storiografia del fumetto in Italia. Tradizioni e strategie culturali», in Sergio Brancato (a cura di), *Il secolo del fumetto. Lo spettacolo a strisce nella società italiana 1908-2008*, Latina, Tunué, 2008, p. 110 (l'intero saggio è alle pp. 107-30).

maggiore precisione la natura e struttura. E, poiché tutte le parole hanno una storia e col tempo si imprimono nel tessuto socio-culturale di una nazione, è molto difficile e sarebbe anche inopportuno delegittimarle.

Negli anni Novanta ha cominciato a diffondersi in Italia, sponsorizzata anche dal noto autore Hugo Pratt che l'ha fatta propria, la definizione «letteratura disegnata». Dopo un iniziale entusiasmo per questo nome, che a prima vista sembra legittimare il fumetto sul piano letterario, si sono fatte sentire le critiche. Ne valga una su tutti, quella del sociologo Sergio Brancato: «questa espressione piace a molti poiché sembra collocare l'oggetto del comune amore sui sacri altari della legittimità culturale. [...] Tentare di nobilitare il fumetto attraverso una sua identificazione con le arti [...] preesistenti è un segno di debolezza analitica. [...] il fumetto è un medium in sé, compiutamente strutturato e codificato, capace di [...] dialogare con gli altri linguaggi [...]. Occorre superare il vecchio equivoco [...] di chi cerca la gratificazione di un riconoscimento [...] attraverso l'adesione alle piattaforme del potere letterario – o, per converso, di quelli delle tradizionali arti figurative».⁴

Un'ulteriore definizione è *graphic novel*. Il termine, introdotto negli ambienti statunitensi, si deve tradurre in italiano come 'romanzo grafico'. C'è chi cerca di giustificare l'uso del femminile, «la» *graphic novel*, in vari modi, ma valga per tutte la regola secondo cui in italiano i termini stranieri di recente introduzione vanno espressi quanto più possibile al maschile. Per esempio nel campo del cinema si dice «il *motion capture*», «il *dolly*», «il *set*» (invece del femminile: le traduzioni sarebbero rispettivamente 'la registrazione del movimento', 'la ripresa dall'alto / la carrellata', 'la scenografia'). Ma nessuno si lamenta, perché la regola dice così; nel caso di *graphic novel* invece siamo di fronte a un inganno lessicale, a un *false friend*. *Novel* in inglese significa 'romanzo' e non 'novella'. In inglese il termine «novella» si rende o con *short story* (per le storie brevi in senso generico) o, per indicare il genere letterario nato in Italia nel Duecento, proprio con *novella*, come in italiano. Quindi il modo corretto e logico di riferirsi in italiano al termine inglese è al maschile, «il» *graphic novel*. Rimane naturalmente da segnalare che la lingua non è la matematica e le regole linguistiche non sono prescrittive bensì descrittive (che piaccia o no): «la» *graphic novel* si sta diffondendo a macchia d'olio. Credo però che gli esperti del settore dovrebbero mantenere la dicitura al maschile; del resto, sempre per riferirsi al gergo cinematografico, laddove i più dicono «la» *gag*, molti addetti ai lavori preferiscono «il» *gag*. Con una sostanziale differenza rispetto a *graphic novel*: *gag* può voler dire sia 'il momento comico', 'lo scherzo' (maschile), sia 'la battuta' (femminile). Invece *novel*, *repetita iuvant*, significa 'romanzo' e basta; l'attribuzione, da parte degli inglesi, di termini atti a indicare oggetti o concetti con parole che in italiano (o latino) volevano dire altro non è certo una novità e dunque, esattamente come sappiamo che in inglese *eventually* non vuol dire 'eventualmente' e *scholar* non vuol dire 'scolaro', dobbiamo rispettare la corrispondenza semantica dell'inglese *novel* con l'italiano 'romanzo'.

Al di là del problema del genere maschile/femminile, *graphic novel* è un termine inglese che a mio avviso ha poco senso usare in italiano, per due motivi. Innanzitutto perché si potrebbe tradurre con 'romanzo grafico', come ricordato sopra; e poi, motivo ben più sostanziale, perché è un termine assai vago. Infatti l'attribuzione di «grafico» al genere letterario «romanzo» non dice che la storia è raccontata *a fumetti* ma, piuttosto, con imprecisati espedienti grafici. Molto più opportuna sarebbe l'espressione *romanzo a fumetti*, con cui si uniscono e si fondono in modo chiaro, dando vita a una nuova forma espressiva, un genere letterario dalla lunga storia e un linguaggio di racconto visuale della tarda modernità.

Similmente a quanto sta accadendo con «letteratura disegnata», *graphic novel* sta creando molta confusione tra coloro i quali vogliono occuparsi di fumetti: da un lato, molti giornalisti sono oggi vittime di un equivoco secondo cui una cosa sarebbero i fumetti e un'altra i *graphic novel*. Io e vari colleghi, interpellati da vari cronisti culturali, ci siamo sentiti porre la domanda «ma tu ti occupi di fumetti o *graphic novel*?». Dall'altro lato, molti critici e appassionati di fumetti danno per scontato che i fumetti seriali e i romanzi a fumetti siano la stessa cosa. Entrambe le parti hanno ragione e tor-

⁴ «Un secolo di fumetto, da lì a qui», in Id. (a cura di), *op. cit.*, pp. 5-6 (l'intero saggio è alle pp. 3-9).

to allo stesso tempo. Questo perché percepiscono da presupposti diversi un oggetto composito che non può essere osservato da una sola angolazione.

Visti dal punto di vista strettamente linguistico, tanto i fumetti seriali popolari (da *Dragon Ball* a *Tex*) quanto i romanzi a fumetti più sofisticati (da *Cinque è il numero perfetto* di Igort a *Jimmy Corrigan* di Chris Ware) usano la stessa famiglia di codici fumettistici, benché le scelte di stile, le preferenze di resa grafica e narrativa, la messa in pagina di vignette, nuvolette e altri elementi visivi siano tutte estremamente variabili. Quindi *La mosca* di Lewis Trondheim, *Il gatto del rabbino* di Joann Sfar e una qualsiasi collana della Bonelli sono tutti fumetti.

Visti dal punto di vista degli intenti narrativi e della presentazione editoriale, invece, è evidente che *Cinque è il numero perfetto* e *Il gatto del rabbino* siano romanzi (il secondo in più tomi) a fumetti, laddove gli altri *non* sono definibili quali *graphic novel*. *Tex* è un fumetto che si svolge in storie mensili, in un'ideale continuazione della tradizione dei racconti d'avventura sulle riviste *pulp* in voga fino agli anni Cinquanta; *La mosca* è un *divertissement* d'autore, un fumetto muto, basato sulla *gag* visuale: è di certo un libro a fumetti ma *non* è un romanzo; *Dragon Ball* è una serie-fiume concepita in una tradizione editoriale e culturale in cui le storie a fumetti sono visceralmente legate alla serialità orizzontale e sono concepite nella maggior parte dei casi come controparti complementari alle corrispondenti versioni animate per la TV.

Insomma, in Italia il fumetto ha questo nome e faremmo bene a tenercelo stretto senza cercarne altri con la voglia di nobilitarlo; oltretutto, alla parola «fumetti» siamo tutti affezionati.

2. Percezione sociale

Com'è cambiata l'idea del fumetto nell'opinione pubblica italiana

Come noto, il periodo di maggiore fulgore del fumetto si ebbe, in Italia, fra la metà degli anni Sessanta e la fine dei Settanta. Periodi di colossali vendite di riviste e giornalini si erano già avuti negli anni Trenta, tuttavia fu con gli anni Sessanta che a vendite ragguardevoli si unì una progressiva concezione dei fumetti come letture variegata, in grado di interessare anche gli adulti oltre che i bambini; in quel periodo insomma cominciò a verificarsi un processo di graduale superamento del pregiudizio, dominante in Italia fino ad allora, del fumetto come prodotto per illetterati. Un pregiudizio circolante ancora oggi, ma in misura parecchio più attenuata.

Ciò avvenne soprattutto grazie alla nascita di riviste dirette da intellettuali o da grandi autori, come *Linus* nel 1965, *Eureka* e *Sgt. Kirk* nel 1967 e altre a seguire; a pietre miliari del fumetto prodotte da nomi noti anche al di là dei *comics*, come il *Poema a fumetti* di Dino Buzzati nel 1969; alla nascita del Salone internazionale dei *comics* a Bordighera nel 1965, trasferito a Lucca dal 1966. E negli anni Settanta-Ottanta, a dispetto di una riduzione delle vendite e di un'ondata di pubblicazioni dozzinali in formato tascabile, tale tendenza si consolidò grazie ad alcuni gruppi di autori italiani eclettici riuniti intorno alle riviste *Cannibale* e *Frigidaire* e con la pubblicazione sistematica di fumetti internazionali di alta qualità su altre riviste come *L'Eternauta* o *Comic Art* e in volume.

Negli anni successivi, però, l'ondata di entusiasmo, di novità e di sperimentazione si affievolì per varie ragioni. Certamente, quante più tecnologie e linguaggi mediatici sono disponibili, tanto più il tempo a disposizione delle persone per fruirne tende a distribuirsi fra tali media, e ciò negli anni ha contribuito a un calo generalizzato del tempo dedicato alla lettura, che esso riguardasse libri o fumetti, in favore di altre attività come la frequentazione dei videogiochi e della TV. Ma un'altra causa ragionevolmente adducibile potrebbe essere un graduale abbassamento del livello minimo di preparazione richiesto dalla scuola e dall'università. Ciò ha determinato un certo lassismo formativo proprio nel periodo storico in cui, stanti le nuove condizioni culturali dovute alle innovazioni mediatiche, avrebbe dovuto farsi più stringente l'attenzione alla coltivazione delle letture. Invece fra i tardi anni Ottanta e oggi si è registrato un forte calo delle competenze linguistico-alfabetiche e culturali *tout court*. Così il fumetto, da medium amato dai giovani e da coprotagonista dell'industria editoria-

le italiana, negli ultimi vent'anni si è trasformato in una forma d'intrattenimento periferica, scalzata per le suddette ragioni da altri prodotti, formati e supporti comunicativi.

D'altro canto, occorre anche tenere conto del grande fermento che ogni anno ha luogo in Italia nell'ambito fumettistico, mediante l'organizzazione di fiere, festival e mostre-mercato del fumetto e del cinema d'animazione. Tali iniziative attirano non solo il pubblico degli appassionati ma pure quello più generico, spesso invogliandolo alla lettura di opere e autori altrimenti poco visibili, magari anche tramite l'uso legittimo di espedienti spettacolari come gare di costumi ispirati agli eroi dei *cartoon* e dei videogiochi o a competizioni ludiche di vario genere. Le fiere *Lucca Comics & Games*, *Romics* a Roma, *Cartoomics* a Milano, *Napoli Comicon*, *RiminiComix*, *Nuvole a Cremona*, *Torino Comics* e altri eventi simili contribuiscono non solo a mantenere vitale il mercato editoriale e a mettere in contatto editori, autori e pubblico, ma anche a sensibilizzare l'opinione pubblica sul fumetto e sulle grandi potenzialità spettacolari e culturali dell'intrattenimento di qualità.

Tuttavia, oggi la percezione globale del fumetto da parte dell'opinione pubblica è parziale. Al processo di progressiva legittimazione di questa forma espressiva, avvenuto negli anni anche grazie a un trattamento giornalistico più obiettivo, fa da contraltare una sorta di musealizzazione, che si espleta nelle collane enciclopediche pubblicate di quotidiani e nell'episodico inserimento a scuola di seminari in tema. Gli effetti nell'immediato, di certo positivi, potrebbero per paradosso tradursi, nel prossimo futuro, in un'ipostatizzazione del fumetto in qualità di arte «vecchia», priva della frizzante eversività che lo aveva contraddistinto fino a vent'anni fa. È però vero che l'evoluzione del mercato e l'emancipazione artistica di questo settore editoriale hanno permesso, in questi ultimi anni, il raggiungimento di punte di qualità – anche nel fumetto seriale, quello cosiddetto «popolare» – con molta più frequenza di quanto non fosse avvenuto in passato, e ciò fa ben sperare per il futuro. Ed è per questo che al punto successivo si presenta una rapida, parziale ma indicativa panoramica dei più interessanti fumettisti italiani di oggi.

3. Autorialità

Tradizione e rinnovamento espressivo negli autori italiani del fumetto contemporaneo

Il fumetto, malgrado sia stato spesso visto come un insieme pittoresco di personaggi e universi fantasiosi, in realtà è costituito nella sua matrice più profonda anche da un numero notevolissimo di autori di grande caratura: disegnatori e scrittori che sovente hanno raggiunto e continuano a raggiungere livelli artistici che poco o nulla hanno da invidiare ai traguardi conquistati in ambiti espressivi più blasonati. Il fumetto italiano non fa eccezione. In questi ultimi anni l'eredità di autori di livello internazionale tuttora operativi come Lorenzo Mattotti (*Incidenti*, 1979, *Fuochi*, 1984, *Stigmat* con Claudio Piersanti, 1998), Giorgio Carpinteri (*Polsi sottili*, 1983, *Flirt*, 1984), Igort (*Goodbye*, *Baobab* con Daniele Brolli, 1987, *Il letargo dei sentimenti*, 1984, *5 è il numero perfetto*, 1997) e altri, è stata raccolta da più giovani firme, che producono storie di notevole interesse.

Fra i molti autori che negli ultimi anni hanno alimentato il mondo del fumetto italiano con opere di rilievo, mi limito qui a citare Marco Corona (*Riflessi*, 2006), Gianluca Costantini (*Running* con Christian Del Monte, 2006, *Diario di un qualunqueista*, 2007), Gabriele Dell'Otto (*Secret War* con Brian Michael Bendis, 2004), Otto Gabos (*Apartments*, 1995, *Il Viaggiatore Distante*, 2006), Gabriella Giandelli (*Silent Blanket*, 1994, *Interiorae*, 2005), Giacomo Nanni (*Storia di uno che andò in cerca della paura*, 2006) Maurizio Ribichini (*I quattro colpi*, 1997, *Storie fragili*, 2004), Davide Toffolo (*Piera degli spiriti*, 1996, *Pasolini*, 2002) Vanna Vinci (*Ombre*, 1997, *Aida al confine*, 2003), in qualità di nomi indicativi di un ben più nutrito gruppo di disegnatori e scrittori dalle qualità già rimarchevoli e tuttavia dagli ancora ampi margini di crescita artistica.

Benché anche i nomi testé nominati meriterebbero trattazioni più estese per il valore artistico della loro produzione, qui, per questioni di spazio, sarà il caso di sottolineare l'attività di alcuni autori strettamente rappresentativi e «unici» rispetto alla parola chiave che dà il titolo a questo paragrafo; professionisti che con i precedenti condividono un comune sentire e una simile sensibilità au-

toriale. L'astro più luminoso, in questo momento, del firmamento fumettistico italiano è Gipi, pseudonimo di Gian Alfonso Pacinotti. Gipi, illustratore di grande caratura, è autore – fra le altre opere – dei racconti grafici *Esterno notte* (2003), *Appunti per una storia di guerra* (2004), *Hanno ritrovato la macchina e S.* (2006). Con acquarelli delicatissimi e un tratto graffiato, Gipi narra storie quotidiane e intimiste la cui qualità lo ha fatto notare sia all'estero – come vari altri autori italiani di caratura, Gipi pubblica anche in Francia, perfino con maggiore successo che in Italia – sia dai grandi editori locali, come Rizzoli, con cui nel 2006 ha ripubblicato i suoi lavori finora più interessanti, fra i quali il citato *Appunti per una storia di guerra*, già edito da Coconino nel 2004.

Un esperimento di straordinaria, vigorosa creatività è quello tentato – e riuscito – dai fratelli Emiliano e Francesco Mattioli per la casa editrice Black Velvet. Nella loro serie di *Mirabolanti almanacchi* (finora ne sono usciti cinque) riescono a unire in un *mélange* davvero rigoglioso fumetti, illustrazioni satiriche, aneddoti, scherzi e finti annunci pubblicitari sulla falsariga degli almanacchi del primo Novecento, con un atteggiamento grafico e intellettuale sofisticato, memore della lezione del grande fumettista/*designer* americano Chris Ware. Black Velvet del resto, benché certo non sia l'unico editore italiano di fumetti ad aver fatto dell'autorialità una sua prerogativa, si è spinto in territori di notevole originalità. Il culmine è rappresentato da *Una storia a fumetti* (2006) di Alessandro Baronciani. Il libro raccoglie racconti che in origine erano stati realizzati solo per un nucleo striminzito di lettori che ricevevano le storie, in fotocopia, per posta. I lettori erano parte della storia, perché trasformati dall'autore in personaggi dei racconti, e contribuivano a volte a modificarne trame e finali. Attraverso gli abbonati, che hanno fatto conoscere l'esperimento ad altri amici, il nucleo si è esteso trasformando le storie di Baronciani un piccolo caso editoriale a fumetti.

Del resto, una delle caratteristiche da sempre peculiari del fumetto, e soprattutto di quello più profondamente autoriale, è la possibilità di autoprodursi. Fin dalle prime *fanzine*, cioè fin dagli anni Sessanta, la *sotterraneità* di certo fumetto – non a caso gli americani hanno associato il termine *underground* ai *comics* autoprodotti – è ben più che una controcoltura o una sottocultura, è invece un ben preciso modo di esprimere la propria creatività per un pubblico certo non esteso ma forse proprio per questo più sensibile, più esigente, a volte più sofisticato delle grandi platee. Oggi il testimone dell'autoproduzione è raccolto da varie realtà editoriali, la più interessante delle quali è forse l'etichetta Self Comics, fondata dai giovani Luca Genovese e Luca Vanzella, essi stessi autori. Il sito internet *Selfcomics.com* permette ad autori giovani di pubblicare brevi fumetti di massimo otto tavole, pensati per la carta ma che sono i lettori/navigatori a scaricare gratis e stampare a casa propria. In questo modo i costi materiali e di distribuzione sono aggirati, consentendo una grande libertà espressiva e la circolazione di idee nuove rispetto alle consuetudini del fumetto popolare.

È oltremodo chiaro che l'autorialità di cui questo paragrafo desiderava occuparsi non può essere racchiusa in così poche righe. Ciò che però mi premeva indicare è la varietà di espressioni di cui il fumetto italiano oggi gode; una ricchezza più pervasiva rispetto a quanto avveniva nel fumetto dei decenni scorsi, fatte salve, ovviamente, le opere dei grandi maestri. Le nuove generazioni di autori e gli editori più attivi nella pubblicazione di giovani autori – Coconino, Black Velvet, Kappa – coltivano comunque la memoria proprio di quei maestri del passato, i primi attraverso lo studio attento della loro lezione, i secondi attraverso varie riedizioni dei classici italiani, da Pratt a Battaglia, da De Luca a Toppi. Questo conferma che c'è una sentita esigenza di continuità storica e artistica nel nuovo fumetto d'autore italiano rispetto alla tradizione nazionale, e ciò fa ben sperare per il futuro: perché se i giovani conoscono e rispettano il loro passato, ciò non può che produrre un'evoluzione nel livello artistico e nell'autoconsapevolezza del nostro fumetto.

4. Progettualità multimediale

Il fumetto nell'era della contaminazione fra media. Un caso emblematico

Oggi «fare fumetti» può significare coinvolgere, oltre alla dimensione espressiva e produttiva, anche una dimensione di progettualità multiforme. Nella pianificazione, in una miscela fra commer-

cialità e autorialità, di un universo narrativo con una sua coerenza. C'è un aspetto peculiare, in un certo tipo di fumetti, che li rende per così dire degli «ambienti immersivi». Si tratta di un potere magnetico di fascinazione prodotto non solo da espedienti intranarrativi, ma anche da un corollario di fattori extranarrativi, riguardanti la commercializzazione di giocattoli e altri oggetti di *merchandising*; in altre parole, all'immersività narrativa può fare da contraltare una espansività commerciale. Pensiamo al successo polimediale di universi ludico-narrativi come quello della Marvel Comics o quello delle maghette giapponesi *Sailor Moon*, per esempio.

Negli ultimi anni alcuni soggetti, qui in Italia ma non solo, hanno raccolto i saperi e le strategie di alcuni dei maggiori fenomeni commerciali legati all'immaginario popolare e li hanno adattati ai nuovi tempi, in una miscela ricca di suggestioni dal passato e innovazioni editoriali. Sarebbe facile addurre l'esempio di *WITCH*, la testata Disney che unisce i linguaggi dei telefilm adolescenziali americani alle suggestioni *manga* della citata *Sailor Moon*; o di *Winx Club*, che a sua volta riprende temi di *WITCH* e li unisce a *cliché* a metà fra *Harry Potter* e i supereroi americani. Facile, perché si tratta di fumetti molto venduti, già espansisi in tutto il mondo alla TV, ai giocattoli e al *licensing*.

Tuttavia esistono anche progetti di qualità maggiore, che vengono da editori di dimensioni ridotte e perciò, giocoforza, di minore notorietà a discapito del loro valore. Un progetto che viene qui preso a modello per un informale «studio di caso» è *Wondercity*, edito dalla casa editrice Free Books. Gli elementi centrali di questo prodotto si possono dividere in due categorie, quelli grafico-narrativi e quelli commerciali, che si incontrano in più punti. Gli elementi grafico-narrativi sono:

1 – l'estrema cura illustrativa, giocata su uno stile che si richiama per un verso ad amate serie animate americane d'azione degli ultimi anni, come *Batman* della Fox o *Kim Possible* della Disney, e per l'altro verso a elementi tratti da alcuni *topoi* del fumetto giapponese commerciale per ragazzi;

2 – la pianificazione narrativa, costituita di *storyline* che vanno dispiegandosi nell'arco di più numeri, quelli che, per usare un altro termine anglofilo, chiamiamo appunto *story arc*;

3 – la progettazione grafica del prodotto, che ha lo scopo di attuare quel processo immersivo di cui si parlava prima, che getta il lettore *in medias res* dal punto di vista «sensoriale», con espedienti grafici tridimensionali quali simulazioni di pagine di diario, finte cartoline, appunti sparsi;

4 – il continuativo richiamarsi a modelli fumettistici, cinematografici e soprattutto televisivi degli ultimi anni: il ciclo di film degli *X-Men* con la loro «scuola per giovani dotati», il telefilm *Smallville* con protagonista un Superboy alla scoperta dei propri poteri, la fantascienza «retrofuturibile» di fumetti come il vecchio *Buck Rogers* o di film come *Sky Captain and the World of Tomorrow*.

Le strategie commerciali messe in atto, come detto, sono legate a filo doppio con quelle grafico-narrative e si basano su una contaminazione di linguaggi e su una sovrapposizione dei pubblici designati. Tali elementi sono:

1 – la ricercata sovrapposizione fra due tipi di pubblico: da un lato quello più intuibile, cioè la platea di bambini dagli otto anni in su, dei preadolescenti e degli adolescenti fino ai 16-17 anni; dall'altro, un pubblico più sotterraneo ma molto competente, quello dei postadolescenti e giovani adulti familiarizzati alla lettura di supereroi, *manga* d'azione, fumetti più sofisticati come quelli di Alan Moore, autore della *Lega degli straordinari gentlemen*;

2 – strettamente legato al punto 1, v'è un deliberato sovraccarico citazionistico all'interno delle storie, in cui sono compresenti suggestioni visive e tematiche da grandi autori giapponesi, da film americani di successo, dalla letteratura di genere del primo Novecento; questo debordare di omaggi e citazioni è una tendenza molto diffusa, nel fumetto e in altre forme espressive, e ha lo scopo di creare un pubblico stratificato: uno in grado di recepire la storia e le citazioni fino a un certo livello di complessità, un altro capace di raccogliere tutti gli indizi, godendo un doppio piacere: la gratificazione per la lettura e quella per la capacità di riconoscimento delle citazioni;

3 – l'uso di una colorazione molto vivace, ben curata, di sicuro effetto visuale ma allo stesso tempo di grande professionalità, volta a dare al giovane lettore l'impressione di trovarsi di fronte a una serie animata o a un telefilm; in questo senso, la contaminazione dei linguaggi e delle diverse «paste visive» è inevitabile, ed è un serio argomento su cui riflettere circa l'evoluzione tecnologica che il fumetto sta subendo da una quindicina d'anni a questa parte;

4 – il tentativo pianificato di istituire una sorta di *community* telematica, attraverso la II e III di copertina, alla ricerca di un ampliamento non solo della base di lettori di *Wondercity* ma dei lettori globali dei prodotti della casa editrice.

Si tratta di elementi che da alcuni anni sono la base su cui i fumetti di ampia diffusione vengono progettati ma che trovano nel cosmo narrativo di *Wondercity* una solida base narrativa, grafica, e per molti aspetti una piena validità pedagogica nelle tematiche affrontate.

Chiudo questo punto citando in breve che per progettualità occorre anche considerare un elemento spesso trascurato nel discorso sul fumetto, la linea editoriale delle case editrici, la cosiddetta *mission* perseguita. Negli ultimi anni si assiste a un processo di acquisizione di maggiori competenze e consapevolezze da parte degli editori grandi, medi e piccoli, e a una maggiore specializzazione nei generi, nei formati e nei pubblici di destinazione da parte degli editori più avveduti. Si è di fronte, soprattutto, a una polarizzazione dei progetti editoriali. Da una parte editori di grosse dimensioni come Bonelli e Disney tengono fede ai loro percorsi storici, fatte salve alcune sporadiche tendenze all'innovazione (*PK* e il citato *WITCH* per la Disney, le miniserie per la Bonelli); dall'altra parte, editori di dimensioni più contenute lavorano alacremente proprio sulla dimensione dell'autorialità su presentata. Le citate Coconino, Black Velvet, Kappa, ma anche operatori come Becco Giallo, il Centro Fumetto «Andrea Pazienza», Coniglio o Pavesio perseguono una politica degli autori che è il terreno su cui in effetti si regge l'innovazione artistica che oggi il fumetto italiano porta avanti.

5. Sperimentazione

Creare storie non per il mercato ma con la missione di portare il fumetto lontano

«Sperimentazione» è un concetto che si adatta a molti maestri del fumetto italiano. Vari autori che oggi definiamo classici, come Buzzati, Jacovitti, Pratt, Crepax, Micheluzzi, a loro tempo sono stati innovatori. La sperimentazione e l'innovazione sono categorie fondative del fumetto, una forma grafico-narrativa che quando è nata era già un esperimento, per la fusione di vari piani di comunicazione, diverse modalità espressive, molteplici convenzioni linguistiche.

Lo sperimentare è un campo estremamente vasto all'interno dell'arte sequenziale. Si pensi, a livello internazionale, alla magnificenza grafica di Chris Ware, a certo nuovo fumetto giapponese dalle forti istanze espressive o alle novità del fumetto canadese e francese dal tono personale e diaristico, che tanto stanno influenzando anche gli autori italiani. Basti citare ancora il Centro Fumetto «Andrea Pazienza», che ha pubblicato in questi anni autori molto significativi in tal senso; la casa editrice Black Velvet, sempre molto attenta a spingere autori italiani e internazionali come Jason Lutes o Alessandro Baronciani; e autori più e meno affermati, ma tutti molto dotati, come l'ormai acclamatissimo Gipi e l'emergente Sergio Algozzino, che pubblicano in Francia ciò che non è loro concesso pubblicare qui da una realtà editoriale discontinua e priva di un pubblico corposo.

Il caso più eclatante, che qui affronto nello specifico, è a mio avviso la rivista *Canicola*, fondata dall'autore Edo Chierogato e che oggi rappresenta per molti aspetti il *non plus ultra* del fumetto sperimentale edito in Italia. Occorre precisare che *Canicola* è distribuita anche in Francia, Canada e Stati Uniti e ha riscosso pareri lusinghieri da vari operatori internazionali. In Italia sia *Canicola* sia in generale il fumetto sperimentale sono poco noti per due motivi. Il primo, il più evidente, è che il mercato italiano del fumetto privilegia un sistema macchinoso quale quello delle edicole, invece di sistematizzare la grande distribuzione della stampa periodica e aperiodica *anche* in altre sedi come i supermercati; così si avrebbe una moltiplicazione dei luoghi di accoglienza delle proposte a fumetti più variegate, come avviene in paesi più avanzati come gli Stati Uniti o la Germania. Il secondo motivo, in parte derivato dal primo, cioè dalla scarsa visibilità di queste proposte, è che in Italia il fumetto risente ancora della vecchia concezione per la quale i *comics* sono fatti per lo più di personaggi carismatici, di serie a durata indeterminata, di compagni della giovinezza da trattare con condescendenza, piuttosto che di storie, di firme artistiche, di innovazioni grafico-letterarie.

Però esistono appunto pubblicazioni come *Canicola*, che riconciliano con una dimensione del fumetto non solo più intima e più poetica, ma anche fortemente sperimentale. Su *Canicola* non si trovano personaggi nel senso comunemente inteso del termine, legato alla produzione popolare. I fumetti ivi presentati si spingono ai limiti di ciò che oggi chiamiamo fumetti. La spinta oltre questi margini avviene oggi in vari settori: pensiamo anche solo alle contaminazioni con il computer, alle nuove tecniche, alle produzioni per internet; ma, rimanendo nell'ambito della stampa cartacea, *Canicola* presenta narrazioni che non sempre sono vere e proprie storie ma assumono il valore di sogni grafici, di suggestioni estetiche, di allegorie, di viaggi nella psiche di questo o quell'autore.

Qui di seguito propongo un rapido *excursus* sui principali autori che animano la rivista.

Andrea Bruno è titolare di un tratto oscuro, «macchiato», di decodificazione impegnativa; le sue storie accennate, i suoi tanti sensi nascosti, sono una lettura molto stimolante e la carica metaforica dei concetti trattati è notevole. Lo sceneggiatore Edo Chierogato e il disegnatore Michelangelo Setola, che lavorano in coppia, attuano una narrazione lineare, evocativa, nostalgica, molto leggibile grazie anche a un disegno sapiente, espressivo, diaristico, biografico, quasi da quaderno degli appunti; lo spaccato di ricordi delle loro narrazioni, la narrazione intimista, lasciano un segno in quella zona grigia dei ricordi che tutti conserviamo da qualche parte. Giacomo Monti è un autore graficamente contrassegnato da un forte iconismo, miscelato a un'ottima concezione del bianco e nero; e ciò si abbina a intuizioni e modalità narrative molto efficaci: dalla *mise en page* dei quadretti all'immediatezza delle espressioni dei personaggi, dalla scansione del ritmo di lettura (quindi degli eventi narrati) all'amaro in bocca alla fine delle sue storie. Davide Catania è forse l'autore di *Canicola* più estremo: il processo di defigurazione e dearmonzizzazione del segno e il volontario distacco da una semplice leggibilità visiva dei suoi lavori lo rendono qualcosa di diverso e rispetto all'arte sequenziale e rispetto a una qualsiasi «avanguardia» illustrativa. Amanda Yähämäki è un'autrice finlandese dalle ottime capacità grafiche e di messa in scena, dal sapore onirico. L'atmosfera purgatoriale dei suoi grigi a mezza tinta, la volontaria sconclusionatezza del suo nartrato danno un sapore perturbante e una vaga malinconia; il lettore non sa nemmeno di cosa, e questo è un pregio della narrazione. Giacomo Nanni, autore molto versatile, su *Canicola* sperimenta in due modi, in due diverse «serie» in cui lo stile cambia molto. Nel primo caso siamo in presenza di una ricerca grafica sofisticata, favolistica, dalle reminiscenze xilografiche, e a un uso della narritività che si fa più racconto onirico che non storia di senso compiuto. Nel secondo caso il suo disegno è ancora più iconico: l'ambiente scenografico, surrealista e geometrico, è ottimo complemento dell'atmosfera narrativa e della solitudine del protagonista. La scelta espressiva è per un'atmosfera fredda e di isolamento emotivo, un gioco delle parti fra le *dramatis personae*.

Oltre a *Canicola*, naturalmente, esistono altri tipi di fumetto sperimentale in Italia, come quello veicolato dalla singolare *Inguine Mah!gazine*, animata fra gli altri dall'eccentrico fumettista e illustratore Gianluca Costantini ed edita da Fernandel, o da *Mono*, diretta dal citato Sergio Algozzino e dal critico Marco Rizzo, rivista edita dall'editore Tunué e che sperimenta soprattutto nel formato: *Mono* è composta di fumetti rigorosamente di una pagina, in cui vari autori sono chiamati a ideare una microstoria su un tema comune, appunto *monografico*.

6. Futuro

Il ruolo, la posizione e la grande sfida del fumetto italiano nel secolo appena iniziato

Alla svolta del secolo, il fumetto si trova in una situazione cruciale. Se è infatti vero che dagli anni Settanta i media cartacei hanno accusato sempre di più la concorrenza inevitabile di quelli elettronici, va anche rilevato che mai come oggi si sono aperte al fumetto così tante possibilità. Esso sta dimostrandosi capace di assorbire i nuovi linguaggi e le inedite pratiche fruibili e ludiche degli utenti delle giovani generazioni, adattandosi a tecnologie che a uno sguardo superficiale potrebbero sembrare del tutto estranee all'ambito della narrazione.

Oltre alle molte presenze dei personaggi dei fumetti nei telefoni cellulari e nei videogiochi, il campo d'applicazione s'è ampliato con internet: la sua crucialità in ordine all'espansione dell'influenza del fumetto riguarda la sua capacità di divulgare e amplificare la popolarità dei personaggi di carta, attraverso tre supporti comunicativi fra loro complementari. Le riviste elettroniche e i portali dedicati all'informazione, fra cui segnalo *Komix.it* e *Lospaziobianco.it*, sono punti di riferimento per l'ambiente sia degli appassionati, sia degli specialisti e degli autori. I portali delle case editrici attraverso i loro siti possono vendere *on-line* i fumetti pubblicati e forgiare comunità telematiche di lettori, con la creazione di canali di *chat* e gruppi di discussione; e infine possono utilizzare il sito come colossale *database* di aneddoti, informazioni, immagini, interviste agli autori, approfondimenti, anticipazioni sul mondo degli eroi a fumetti pubblicati.

Si pensi inoltre alla realizzazione di fumetti progettati direttamente per la rete: esistono già adesso numerosi siti, in Italia e nel mondo, che presentano personaggi e avventure i cui autori hanno voluto rinunciare al canale editoriale tradizionale. Fumetti che in edicola o in libreria non troverebbero spazio, per il loro argomento o per una presunta scarsa attrattiva su soddisfacenti quote di pubblico, trovano modo di esser divulgati a costo irrisorio e di soddisfare il gusto e la passione di fasce di lettori magari più esigenti o comunque minoritarie. In Italia si segnalano l'esperimento di fumetto multimediale *Armadel* (<http://armadel.clarence.com>) e le storie a metà fra fumetto e animazione del sito *Shockdom.com*, dove fra gli altri ha pubblicato Eriadan, con le sue eleganti strisce a matita.

Infine, va rimarcato che c'è la possibilità che nel prossimo futuro sempre più editori utilizzino l'internet per produrre e vendere i loro fumetti, intesi non più come albi o libri ma solo come opere digitali. Il sistema di vendita e di *home printing* probabilmente sarà elaborato per evitare perdite economiche agli editori, ma c'è anche la concreta possibilità che tali fumetti per la rete siano scaricabili gratuitamente e che i costi di produzione e distribuzione vengano sostenuti da *sponsor* presenti con i loro spazi pubblicitari all'interno delle pagine *web* da cui scaricare la data storia: uno degli esempi migliori già funzionanti è la citata etichetta editoriale Self Comics.

Risulta quindi chiaro come il fumetto, grazie a internet, stia tornando a interessare interlocutori diversi e a muovere capitali. Anche il cinema sta cavalcando questa tendenza di inizio XXI secolo. Messi da parte gli inarrivabili *exploit* delle produzioni hollywoodiane, si tenga presente che in Italia uno dei più recenti – e, in verità, radi – esperimenti di commistione esteticamente ben riuscita tra cinema e fumetto è stato il film *Paz!* di Renato De Maria, nel 2002, dedicato al genio di Andrea Pazienza e ai suoi personaggi più rappresentativi, da Zanardi a Pentothal.

L'arte sequenziale nel XXI secolo scorre dunque su differenti binari. Da un lato il fumetto ha la necessità di adeguarsi agli inevitabili cambiamenti della società delle comunicazioni di massa attraverso la progressiva trasmigrazione verso i media elettronici, pur mantenendo la sua presenza anche all'interno dell'intramontabile supporto cartaceo. Da un altro lato v'è l'esigenza di proporre nuovi autori e modalità artistico-espressive, in un periodo in cui l'opinione pubblica italiana sta abituandosi a percepire il fumetto come una rispettabile forma narrativa. Il futuro del fumetto si preannuncia insomma impegnativo, ma gli scenari in vista rendono lecito un qual certo ottimismo.

7. Scuola

Musealizzazione culturale e discontinuità delle strategie istituzionali

Uno degli aspetti fondamentali della storia del fumetto in Italia e soprattutto della storia italiana della sua percezione culturale, è la congerie di modi in cui se n'è discusso nella scuola. Nei tardi anni Sessanta e all'inizio degli anni Settanta i primi docenti a interessarsi di parlare ai bambini e agli adolescenti dei fumetti furono pensatori innovativi, sensibili alla necessità che a scuola fossero trattati temi inerenti alla realtà giovanile. In quel periodo storico i fumetti erano in effetti un nodo centrale della cultura dei giovani e giovanissimi: come l'ingresso nei discorsi scolastici, anche solo in termini episodici, di «nuove» forme artistico-narrative quali il cinema era apparso all'inizio un che di anticonvenzionale, così il fumetto rientrava nel novero delle pratiche giovanili considerate

del tutto al di fuori del canone culturale imposto dalla scuola e dalle basi ideologiche di natura crociana che a quella facevano da piedistallo.

Eppure, gradualmente, a scuola si cominciò a parlare con sempre meno pudore del fumetto. Molte furono le ragioni che oggi possiamo dedurre. L'avanzare del fumetto nei discorsi pubblici, quale forma da considerare con interesse, grazie al lavoro di divulgazione di numerosi critici e studiosi della prima ora – Della Corte, Eco, Giammanco, Strazzulla e molti altri.⁵ Così come, d'altro canto, l'emersione di una certa preoccupazione per il fumetto seriale di natura criptofascista⁶ esattamente nello stesso periodo in cui i comics iniziavano a fuoruscire dal bozzolo del solo popular per entrare, come ben scrive Daniele Barbieri, anche nel mondo dell'extrapopular o, se vogliamo essere meno diplomatici, dell'highbrow; il mondo di coloro che non usavano più il termine fumetti fra virgolette, come Eco riportò con salacia nell'Introduzione di *Apocalittici e integrati*. I Settanta, come decennio votato alla sperimentazione e alla ricerca di novità nella scuola, videro inoltre l'introduzione di vari piccoli paragrafi o capitoli sul fumetto in diversi testi di letteratura e di grammatica; una tendenza consolidatasi negli anni Ottanta (se ne riparla in breve anche sotto). Non è un caso, a tal proposito, che una gran parte dei divulgatori sul fumetto di quegli anni fossero, alla base, insegnanti di scuola e docenti o ricercatori universitari di ambito psicologico e pedagogico.⁷

⁵ Cfr. almeno Carlo Della Corte, *I fumetti*, Milano, Mondadori, 1961; Umberto Eco, *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Milano, Bompiani, 1964; Roberto Giammanco, *Dialogo sulla società americana*, Torino, Einaudi, 1964 e *Il sortilegio a fumetti*, Milano, Mondadori, 1965; Claudio Bertieri (a cura di), *AZ Comics*, Roma, Archivio internazionale della stampa a fumetti, 1969, con interventi di Luisa S. Bernacchi, Salvatore G. Biamonte, Gianni Bono, Gianni Brunoro, Orio Caldiron, Franco Fossati, Sebastiano Fusco, Rolando Jotti, Ernesto G. Laura, Elsa Muller, Hugo Pratt, Giorgio Salvucci, Ugo Scotto, Rinaldo Traini, Sergio Trincherò, Luigi Volpicelli, Cesare Zavattini, Piero Zanotto; Gaetano Strazzulla, *I fumetti*, Firenze, Sansoni, 1970; Leonardo Becciu, *Il fumetto in Italia*, Firenze, Sansoni, 1971; Giovanni Genovesi, *La stampa periodica per ragazzi. Da «Cuore» a Charlie Brown*, Parma, Guanda, 1972.

⁶ Fra i vari contributi che resero conto, ben presto, di questa produzione, cfr. soprattutto Arturo Carlo Quintavalle (a cura di), *Nero a strisce. La reazione a fumetti*, Parma, Istituto di storia dell'arte dell'università, 1971 e un lungo servizio, nato proprio sulla base del lavoro di Quintavalle e dei suoi studenti, coordinato da Umberto Eco, «Fascio e fumetto», *L'Espresso/Colore*, n. 13, marzo 1971.

⁷ Come non è un caso, del resto, che le prime iniziative di confronto sul fumetto in sede convegnistica in Italia siano state promosse dall'Istituto di pedagogia dell'università «La Sapienza» di Roma, insieme ad altri enti (il Centro di sociologia delle comunicazioni di massa dello stesso ateneo, l'Archivio italiano della stampa a fumetti, il Centre d'étude des littératures d'expression graphique di Parigi, più sponsor pubblici e altri *partner*): si tratta dei seminari di studi organizzati nel 1965 a Bordighera, in occasione del primo «Salone dei Comics», e poi a Lucca, dove il Salone migrò nel 1966. Cfr. Romano Calisi (a cura di), *Stampa a fumetti, cultura di massa, società contemporanea*, Atti della «Prima Tavola Rotonda Internazionale sulla Stampa a Fumetti», 21-22 febbraio 1965, suppl. a *Comunicazioni di Massa*, n. 6, settembre 1965, e *I Fumetti. Atti del convegno di Lucca 24 settembre – 2 ottobre 1966*, «Quaderno de *I Problemi della Pedagogia*», n. 9, giugno 1967, con interventi, fra entrambi i volumi, di Fausto Antonini, Claudio Bertieri, Jean-Pierre Bourgeron, Alfredo Castelli e Paolo Spina, Francesco Paolo Conte, Franco De Giacomo, Umberto Eco, G.M. Facchini e A. Baruzzi, Gioacchino Forte, Luis Gasca, Roberto Giammanco, Alberto Giordano, Patricia Grimaldi, Francis Lacassin, Ernesto G. Laura, Assunto Quadrio, Gino Sansoni, Pierre Strinati, Evelyne Sullerot, Sergio Trincherò, Pierre Vankeer, Pierre Versins, Domenico Volpi, Luigi Volpicelli. Il che condurrebbe a un'altra problematica ancora, più specificamente inerente ai temi e ai toni di gran parte della saggistica italiana sul fumetto fino agli anni Ottanta: essa infatti fu per lo più costruita o da pedagogisti ed educatori, o da collezionisti e appassionati, o da altri operatori – giornalisti, storici dell'arte, studiosi della comunicazione – non sempre con le idee chiare sulle definizioni teoriche e operative sul fumetto, sul problema delle origini, sul suo posizionamento nel sistema delle arti e dei media. Il loro lavoro però è stato inevitabilmente il punto da cui le nuove generazioni di analisti, dagli anni Ottanta e soprattutto dai Novanta, sono ripartite per rimodellare o modellare *ex novo* teorie, metodi, strategie di ricerca e approcci disciplinari in cui posizionare lo studio del fumetto sotto i profili sociologico, antropologico, storico, semiologico, letterario.

Mi sia allora permessa, qui in nota, una piccola digressione che fa da sintetico e parziale richiamo a un altro intervento, all'interno di questo libro, sulla ricostruzione della vicenda degli studi italiani di ambito storico sul fumetto. Basti cioè pensare agli avanzamenti nel dibattito sul fumetto come snodo cruciale del sistema delle comunicazioni di massa e delle arti popolari prodotti a partire da alcuni lavori. Scritti che hanno innanzitutto definito in modo rigoroso i confini teorici ed epistemologici del fumetto come oggetto non da analizzare come entità isolata ma quale parte integrante di un apparato sociale e mediatico di vaste proporzioni: Antonio Faeti, *Guardare le figure. Gli illustratori italiani dei libri per l'infanzia*, Torino, Einaudi, 1972; Alberto Abruzzese, *Forme estetiche e società di massa. Arte e pubblico nell'età del capitalismo*, Venezia, Marsilio, 1973 e *La Grande Scimmia. Mostri vampiri automi mutanti*, Roma, Napoleone, 1978; Gino Frezza, *L'immagine innocente. Cinema e fumetto americani delle origini*, Roma, Napoleone, 1978 e *La scrittura malinconica. Sceneggiatura e serialità nel fumetto italiano*, Firenze, La Nuova Italia, 1987; Ermanno Detti, *Il fumetto tra cultura e scuola*, Scandicci (Fi), La Nuova Italia, 1984; Sergio Brancato, *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media*, Roma, Datanews, 1994 e *Sociologie dell'immaginario*, Roma, Carocci, 2000; l'articolato lemma «Fumetto» da me scritto per l'enciclopedia *Le Muse. Grande dizionario critico di arti visive, letteratura, musica e teatro*, vol. V, Novara, Istituto Geografico DeAgostini, 2004, pp. 225-45 e il mio breve saggio «Cinque parole da tenere a mente sul fumetto italiano d'oggi», in Claudio Gallo (a cura di), *Scrittori e scritture nella letteratura disegnata italiana*, Milano, Fondazione Arnoldo e Alberto Mondadori, 2008; e Daniele Barbieri (a cura di), *La linea inquieta. Emozioni e ironia nel fumetto*, Roma, Meltemi, 2005, con interventi di Sergio Brancato, Umberto Eco, Ruggero Eugeni, Antonio Faeti, Enrico Fomaro, Gino Frezza, Francesco Galofaro, Thierry Groensteen, Pascal Lefèvre, Alvise Mattozzi.

Il fumetto nel mondo della scuola in quanto linguaggio che si riteneva parlasse ai ragazzi e potesse contribuire a un allineamento della scuola ai tempi correnti non sembra però che abbia funzionato. Almeno, non finora e non in modo sistematico. A seguire fornisco delle argomentazioni al riguardo; non mi dilungo sui difetti delle modalità d'introduzione del fumetto a scuola – tema su cui comunque discuto – quanto sulla possibilità che il binomio scuola-fumetto sia così problematico e disomogeneo da non meritare, in fin dei conti, di essere perseguito; se non altro, appunto, non nelle forme, e con le discontinuità, diffusamente adottate con buone intenzioni ma scarsi esiti.

Il paradosso di Bonelli

Il problema, negli ultimi anni in Italia assai trascurato,⁸ è stato di recente risollevato da Ermanno Detti.⁹ Egli ricorda che dagli anni Settanta, come annotato sopra, vari insegnanti cominciarono a proporre a editori e presidi di poter introdurre a scuola lo studio o almeno la lettura del fumetto, in un periodo in cui sui manuali di lettere cominciavano ad affacciarsi per la prima volta alcune pagine a esso dedicate: rudimenti del suo linguaggio, cenni storici, personaggi e autori noti.¹⁰ Furono però, a sorpresa, soprattutto gli editori a manifestare dubbi sull'opportunità di collaborare con le scuole. Detti riferisce che l'editore Sergio Bonelli spiegò con estrema chiarezza il motivo di tali perplessità: poiché il fumetto è una lettura «di piacere» per la maggior parte dei lettori – specie se giovani – al noto editore milanese sembrava pericoloso, comunque una sorta di controsenso, utilizzare il fumetto a scuola quasi come se si trattasse di una materia di studio.

D'altro canto va ribadito che proprio negli anni Settanta il fermento culturale intorno al fumetto era molto forte anche da parte scolastica: esperienze di vario tipo cominciavano a venire condotte intorno a questa forma espressiva, in fase di riscoperta da parte di una generazione di insegnanti molto vivace dal punto di vista culturale. Si pensi alla bella rivista *Comicscuola* (1974-'76) o a libri come *Il fumetto*, *Didattica del fumetto* e *Scuola e fumetto*.¹¹ I *comics* cominciavano a essere percepiti non più solo come vacuo passatempo o peggio come veicolo di neo-analfabetizzazione. Il paradosso paventato da Bonelli esisteva ed esiste tuttora, tuttavia va inquadrato in modo diverso. Il problema dell'introduzione del fumetto a scuola infatti non riguarda, con buona pace degli editori dubbiosi – e anzi, per certi aspetti, la cosa dovrebbe sollevarli – il fatto che il fumetto venga inserito nella scuola *tout court*, bensì le modalità con cui l'operazione viene svolta. E qui giungiamo a quel problema di cui lamentavo la scarsa considerazione nei dibattiti sia sulla scuola sia sul fumetto in generale. Oggi il fumetto è sempre più protagonista di lodevoli iniziative laboratoriali promosse da biblioteche, dirigenze scolastiche, sovrintendenze, perfino dal Ministero della Pubblica Istruzione, impegnati nel tentativo di promuovere o segnalare fra bambini e ragazzi la lettura anche dei fumetti, oltre che della narrativa non disegnata. Col frequente aiuto delle istituzioni sono coinvolti in tali operazioni critici, storici, autori, associazioni culturali: professionalità di diversa provenienza che assicurano a tali esperienze scolastiche varie sfumature, da quelle più teoriche e discorsive a quelle più pratiche, secondo gli specifici obiettivi formativi dei docenti e l'età degli alunni coinvolti.

Il problema, se vogliamo parlare di problema, appare come triplice. Il primo, come scritto sopra, riguarda i modi con cui il fumetto viene presentato a scuola. Un secondo concerne l'insistenza delle scuole, non necessariamente motivata, a voler coronare i loro laboratori con storie a fumetti da farsi realizzare ai ragazzi. Un terzo, di portata più generale, deriva dal processo storico di evoluzione del sistema delle comunicazioni di massa e del ruolo del fumetto al suo interno durante tale evoluzione.

⁸ Qui mi riferisco al solo contesto italiano: troppo diverse sono le vicende dei *comics* nei sistemi scolastici dei vari paesi per tentare, qui, una visione comparativa, che si spera però di poter trattare adeguatamente in altra sede.

⁹ Cfr. Ermanno Detti, «Per una didattica del fumetto», *Treccani.it/site/Scuola/nellascuola/area_lingua_letteratura/fumetto/detti.htm*.

Il mio contributo, invece, è in parte frutto di riflessioni maturate nella conduzione di seminari e laboratori sul fumetto in biblioteche e scuole elementari, medie e superiori in varie città italiane e di due mie indagini campionarie in corso sui lettori italiani di fumetti.

¹⁰ Attualmente le brevi trattazioni sul fumetto nei libri di testo scolastici sono cosa acquisita. Resta il fatto che molto spesso, ancor oggi, queste brevi sezioni vengono basate su un nozionismo che si concentra su aspetti linguistici quali le onomatopée o la successione delle vignette invece che su una contestualizzazione storico-sociale e artistica del fumetto.

¹¹ Román Gubern, *Il Fumetto*, Novara, DeAgostini, 1976; Domenico Volpi, *Didattica del fumetto*, Brescia, La Scuola, 1977; Marco Dallari – Roberto Farné, *Scuola e fumetto. Proposte per l'introduzione nella scuola del linguaggio dei comics*, Milano, Emme, 1977.

Scuola e musealizzazione del fumetto

L'epoca di maggiore fulgore del fumetto si registrò, in Italia, fra la metà degli anni Sessanta e la fine degli anni Settanta. Ciò avvenne soprattutto grazie alla nascita di riviste dirette da intellettuali e/o da autori di prima grandezza; a pietre miliari del fumetto provenienti da nomi noti anche al di fuori dei; alla nascita del citato Salone internazionale dei *comics* nel 1965. E negli anni Settanta-Ottanta la tendenza positiva si consolidò grazie alla pubblicazione di fumetti di alta qualità.¹²

Negli anni successivi, però, l'ondata di entusiasmo, novità e sperimentazione che aveva innalzato il fumetto nelle vendite e nell'opinione pubblica si affievolì per varie ragioni.

La graduale deriva della scuola

Sarebbe facile e pure inesatto accusare la televisione, i disegni animati giapponesi e i videogiochi di tale perdita di entusiasmo per il fumetto. Certamente, quante più tecnologie e linguaggi mediatici sono disponibili, tanto più il tempo a disposizione delle persone per fruirne tende a distribuirsi fra tali media, e ciò negli anni ha contribuito a un calo generalizzato del tempo dedicato alla lettura, che riguardasse libri o fumetti, a favore di altre attività. Ma una causa più ragionevolmente adducibile è stata l'abbassamento del livello minimo di preparazione richiesto dall'università e dalla scuola, in concomitanza con una inadeguata gestione delle politiche educative in (teorica, raramente attuata) collaborazione fra scuole e famiglie. Ciò ha determinato un lassismo formativo proprio nel periodo storico in cui, stanti le nuove condizioni dovute alle innovazioni mediatiche, avrebbero dovuto farsi più accurate la preparazione scolastica, l'attenzione alla coltivazione delle letture e soprattutto l'autorità genitoriale, per dare man forte agli insegnanti. Fra i tardi anni Ottanta e oggi invece una diffusa debolezza pedagogica delle nuove generazioni di genitori, la trasformazione delle scuole in «aziende», il mancato avvicendamento didattico sia a livello di metodi sia a livello di personale più giovane e attrezzato/aggiornato sui nuovi linguaggi della comunicazione, un dannoso garantismo nei confronti di studenti sempre più viziati, tutti questi sono stati i fattori più influenti del parziale naufragio culturale dei giovanissimi, molti dei quali oggi hanno competenze linguistico-alfabetiche inferiori rispetto a quelle dei loro fratelli maggiori, nonostante gli strumenti loro offerti dalle nuove tecnologie e dalle attività scolastiche collaterali a disposizione.¹³

È questo abbassamento culturale generalizzato che negli ultimi anni ha contribuito a produrre un calo nei dati di lettura. E il fumetto, da medium coprotagonista dell'industria editoriale, negli ultimi vent'anni è divenuto una forma d'intrattenimento periferica, scalzata per le suddette ragioni da altri prodotti di più facile fruizione cognitiva, stanti non solo l'evoluzione tecno-linguistica dei media e il diverso approccio ai vari codici da parte dei ragazzi ma anche, come segnalato, il livellamento verso il basso delle competenze inerenti alla lettura, svaporata da minori pretese didattiche.

La musealizzazione del fumetto

A questo punto, il processo storico che il fumetto ha attraversato nel sistema dei mass media prevedeva, così com'era stato in precedenza per altri mezzi di comunicazione (si pensi al teatro e al cinema), che esso venisse «musealizzato». La musealizzazione ha seguito due vie. Una letterale, di accoglimento del fumetto in sede museale, come oggetto culturale *tout court*; se ne parla alla fine di questo paragrafo. L'altra via, meno visibile ma altrettanto concreta, ha a che fare con la scuola.

Quale miglior sede museale che non la scuola, infatti? Qui, da sempre, sono convogliati i saperi acquisiti quando hanno ormai perso del tutto la loro carica di novità e di eversività, e quando, ormai

¹² Una storia generale di quegli anni del fumetto italiano è in Luca Boschi, *Frigo, Valvole e Balloons. Viaggio in vent'anni di fumetto italiano d'autore*, Genova, Costa & Nolan, 1997 e, dello stesso autore, *Irripetibili. Le grandi stagioni del fumetto italiano*, Roma, Coniglio, 2007; e in Daniele Barbieri, *Valvoforme e valvolori*, Milano, Idea Books, 1990, monografia sul gruppo «Valvoline».

¹³ E nonostante le ampie possibilità di lettura «multimediale» e «multisensoriale» del fumetto, connaturate al mezzo stesso; tema su cui cfr. per esempio Román Gubern, *El lenguaje de los comics*, Barcelona, Península, 1972 (trad. it. *Il linguaggio dei comics*, Milano, Milano Libri, 1975); Daniele Barbieri, *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani, 1991; e i miei *Sense of Comics. La grafica dei cinque sensi nel fumetto*, Roma, Castelvecchi, 1998 e «Fumetto, apripista della multimedialità. I tre piani della percezione nei fumetti», *Liber*, n. 43, luglio-settembre 1999, Campi Bisenzio (Fi), Idest.

«innocui», sono accettati dal sentire comune. Come il cinema ha fatto capolino nella scuola solo dopo che era stato assicurato che esso era arte – in un luogo dove prima era sacrilego il solo pensare che potesse entrarvi l'intrattenimento popolare, per immagini, presuntamente scevro di qualsiasi valore «letterario»¹⁴ – così adesso il fumetto entra in classe perché è ormai assodato che anch'esso può essere arte e cultura. Il motivo per cui oggi il fumetto è a volte presente a scuola, a prescindere dalle ottime intenzioni, è insomma di natura storico-culturale. Fumetto come sorta di ultima risorsa da proporre a ragazzi che leggono sempre meno e sempre più distrattamente.

Negli anni si è tentata in Italia la creazione di due musei, uno a Rapallo prima e uno a Lucca dopo. Quest'ultimo ha visto la luce ed è in fase di completamento. Esso è un percorso guidato, certamente molto parziale ma ben strutturato, del fumetto attraverso stili, autori, epoche, mediante l'esposizione di didascalie, immagini, tavole originali e *memorabilia*.¹⁵ Quello lucchese cerca di seguire la strada indicata da altri musei del fumetto nel mondo, alcuni dei quali esistenti da molti anni: si pensi anche solo a quelli in Francia e in Belgio.¹⁶ Al di là della riuscita del museo lucchese (buon punto di partenza, ma lacunoso), la musealizzazione del fumetto e di altre forme espressive contemporanee assume spesso il colore di una ricerca di legittimazione e stabilizzazione di forme culturali percepite come transitorie o superficiali; non è un caso che esistano già, fisici od *on line*, fumetti del videogioco, medium con poco più di trent'anni di vita commerciale.¹⁷ E non è un caso che, al di là dei finanziamenti pubblici o privati, a ideare e gestire queste strutture siano il più delle volte collezionisti, per loro natura votati con abnegazione alla conservazione e alla ricerca di una conferma culturale dell'oggetto della loro passione, o bibliotecari, che svolgono istituzionalmente la fondamentale missione di catalogare il sapere per renderlo disponibile alle generazioni future.

Sarebbe viepiù utile l'implementazione degli scaffali con i fumetti nelle biblioteche comunali, processo in corso qua e là anche attraverso corsi di aggiornamento per bibliotecari tenuti da esperti.

Quattro corollari. Catacresi, pratica, diffusione, continuità fra scuola e mondo esterno

Dell'ingresso del fumetto a scuola – che esso sia ritenuto tardivo o puntuale – vanno sottolineati gli aspetti negativi e positivi. Esistono pure questi ultimi, ovviamente.

Il primo aspetto è a mio avviso negativo, in ragione di quanto esposto sopra: se il fumetto oggi è a scuola è perché si è catacresizzato, è ritenuto così innocuo da potere essere diffuso tra i banchi. Tale percezione non corrisponde però a verità: il fumetto è ancora oggi un veicolo di straordinaria potenza intellettuale. In quanto linguaggio per immagini, che usa il pensiero razionale ed emotivo anche attraverso la parola scritta, è in grado di stimolare le coscienze e il gusto estetico.

Un altro aspetto negativo non riguarda il fumetto in sé, quanto il fatto che i ragazzi oggi leggono talmente poco¹⁸ che la lettura di un fumetto risulta a volte benedetta, laddove anni fa sarebbe stata invisita. Oggi quindi il fumetto entra a scuola, in parte, perché si ritiene che sia una lettura leggera e adatta per l'avviamento a forme di letteratura «più impegnative». ¹⁹ A tal proposito il problema – tutto pedagogico e di comprensione dei *comics* come fenomeno culturale – è che il fumetto non è solo una *lettura*. Il fumetto è soprattutto una *pratica*. E in età puberale e adolescenziale è una pratica anche collettiva che è solo parte di un processo di fruizione più complesso: i fumetti ce li si scambia, li

¹⁴ E di questo ingresso del cinema e poi del fumetto a scuola discuteva già Sergio Brancato nel suo articolo «Aule in fumetto», *Iter – Scuola cultura società*, n. 8, maggio-agosto 2000. Egli parlava, con terminologia efficace, di «equivoco pedagogico»: intendendo con ciò l'ideologia di una disciplina e di una istituzione che tentano di fermare il tempo ignorando, implicitamente, la natura sovversiva del ricambio generazionale nei riguardi degli usi e costumi sociali. Una definizione sulla quale convergo.

¹⁵ Cfr. il sito internet del Museo italiano del fumetto e dell'immagine, Museoitalianodelfumetto.it.

¹⁶ Cfr. almeno i siti internet del Centre national de la bande dessinée et de l'image, Cnbd.fr, e del Centre belge de la bande dessinée, Comicscenter.net/fr/accueil.

¹⁷ Cfr. almeno il Video Games Museum, Vgmuseum.com, archivio di notizie e schermate di oltre 13 mila videogiochi e delle relative piattaforme di supporto, con i rispettivi dati tecnici.

¹⁸ Cfr. per esempio i dati dei rapporti IARD sulla condizione giovanile del 1997 e del 2002: IARD, *Giovani verso il Duemila. Quarto rapporto IARD sulla condizione giovanile in Italia*, a cura di Carlo Buzzi – Alessandro Cavalli – Antonio De Lillo, Bologna, Il Mulino, 1997 e Id., *Giovani del nuovo secolo. Quinto rapporto IARD sulla condizione giovanile in Italia*, a cura di Carlo Buzzi – Alessandro Cavalli – Antonio De Lillo, Bologna, Il Mulino, 2002.

¹⁹ Ovviamente nemmeno questo è vero. La forma linguistica non determina *naturaliter* il livello di complessità dei contenuti ivi espressi. Cfr. in proposito almeno D. Barbieri, *op. cit.*

si commenta, li si rilegge, ne si accompagna la lettura con il godimento di prodotti da essi derivati o da cui derivano come serie animate alla televisione, film al cinema, videogiochi, giocattoli. A patto però che la materia prima di tale pratica sia in sintonia con i gusti e i sentimenti dei loro lettori: fattore che oggi è appannaggio maggioritario dei *manga* e di una manciata di altri prodotti non giapponesi (*WITCH*, *Winx Club* e pochi altri),²⁰ fumetti però quasi mai contemplati dalla scuola perché ignoti o magari ritenuti dagli insegnanti e/o dai genitori brutti o sciocchi. Ciò che equivale a dare del privo di gusto e dello stupido ai loro giovani lettori, che invece esercitano le loro facoltà di discernimento proprio nel preferire una serie a un'altra; e, fattore non secondario, che leggono, si appassionano, permettono l'ingresso fra le loro abitudini di quella del leggere come atto piacevole, spontaneo e frequente. Che si tratti di *manga* è indifferente: da recenti ricerche risulta infatti che i lettori di fumetti sono spesso buoni lettori di narrativa e spettatori di film.²¹

Chiaramente l'ingresso dei fumetti a scuola presenta anche aspetti positivi. Il primo che viene facilmente in mente è il fatto che in un modo o nell'altro, grazie alle accurate scelte degli specialisti che sono chiamati a collaborare con le scuole, gli studenti possono venire in contatto con fumetti meno popolari e noti degli albi Bonelli o Disney o dei *manga*. Così, oltre a fumetti più di grido, che comunque sarebbe bene non mancassero nelle biblioteche scolastiche che si costituiscono proprio grazie a questi laboratori, gli allievi e gli insegnanti possono leggere opere di valore ignote al di là dei circoli di lettori assidui a causa di un mercato editoriale fumettistico piuttosto penalizzato dallo stesso sistema distributivo e dalla grande stampa, i quali privilegiano i grossi gruppi editoriali.

Un ultimo aspetto positivo del fumetto a scuola è che un linguaggio a lungo considerato come esterno ai saperi ufficiali, per il solo fatto che appaia fra le mura scolastiche dovrebbe comunicare, grazie all'attento operato degli insegnanti, che non c'è e non ci dovrebbe essere fra la scuola e il «mondo esterno» un divario incolmabile. Ma che anzi esiste una sostanziale continuità culturale fra quello che si impara sui banchi e ciò che si sperimenta al di là di essi: una contiguità fra «unità discorsive», per usare la terminologia di Foucault.²² Il fumetto è una forma di svago, sì, ma è anche un linguaggio inserito nel sistema delle arti e dei media, che si alimenta di saperi i quali in parte già si imparano a scuola, come il disegno, lo scrivere, la progettualità, l'osservazione, la letteratura, la storia dell'arte. Riuscire a impartire questo tipo di insegnamento sarebbe già un ottimo traguardo.

Come viene presentato il fumetto a scuola

Gli studenti adolescenti per un verso attraversano un periodo di sconvolgimento fisico, emotivo e intellettuale di vasta portata, e per l'altro sono, fin dall'infanzia, influenzati da una serie di stereotipi e pregiudizi appresi dall'ambiente loro circostante – famiglia e scuola – che iniziano a venire fuori in modo definito proprio in questo periodo. Fra tali pregiudizi e stereotipi – si pensi a quelli su etnia e religione, sulla politica e la convivenza civile, sulla famiglia e sulle questioni etiche – vi sono tutti quelli legati alle opinioni differite riguardanti giudizi di valore su oggetti culturali come i generi musicali, la televisione, i giornali e altri come, periferico quanto basta, il fumetto.

Cosa pensano gli adolescenti dei fumetti

L'opinione diffusa che i giovani di questa età hanno del fumetto è di sospetto o sufficienza, per-

²⁰ Chi ha scritto a proposito delle pratiche di fruizione dei prodotti narrativi e mediatici sono i teorici dei *cultural studies* e, prima ancora, un antropologo francese troppo poco noto in Italia, Michel De Certeau: cfr. il suo *L'invention du quotidien*, vol. I: *Arts de faire*, Paris, Uge, 1984. Sulle pratiche di lettura e su quelle a essa correlate degli appassionati di fumetti cfr., in italiano, almeno Francesco Filippi – Maria Grazia Di Tullio, *Vite Animate. I manga e gli anime come esperienza di vita*, Roma, King!Saggi, 2002 e Luca Vanzella, *Cosplay Culture. Fenomenologia dei costume players italiani*, Latina, Tunué, 2005. Sono, non a caso, ricerche sui giovani amanti di fumetti e disegni animati giapponesi. È infatti con i *manga* che dagli anni Novanta il fumetto è tornato a essere una pratica come non lo era dagli anni Settanta, portando inoltre numerose innovazioni ed estensioni di fruizione – il *cosplay*, le *fanzine* telematiche, i forum, il *fanfiction* ecc. – di cui sono protagoniste nuove sottoculture di lettori adolescenti e giovani adulti.

²¹ Cfr. per esempio Valentina Frigo, *Un'esperienza di spiazzamento creativo. La lettura della narrativa a fumetti presso i giovani vicentini*, tesi di laurea in Scienze della comunicazione, università di Padova, facoltà di Lettere e filosofia, A.A. 2004-2005 e Francesco Calderone, *Universo Manga. Come si diventa consumatori di un prodotto di nicchia*, tesi di laurea in Scienze politiche, corso di laurea in Sociologia e ricerca sociale, università di Torino, A.A. 2005-2006.

²² Cfr. Michel Foucault, *L'archéologie du savoir*, Paris, Gallimard, 1969 (trad. it. *L'archeologia del sapere*, Milano, Rizzoli, 1971).

ché il più delle volte fin da piccoli è stato loro insegnato dalla famiglia (e in molti casi anche dalla scuola), direttamente o meno, cioè attraverso considerazioni esplicite o atteggiamenti, che i fumetti sono «roba per bambini». Né del resto la divulgazione che ai fanciulli viene svolta sul fumetto tende a smentire tale giudizio: i fumetti Disney, acquisto primario da parte di nonni e genitori a vantaggio dei pargoli, sono comprati per lo più perché ritenuti letture classiche, su cui gli adulti si sono già formati; quindi si ha la percezione che si tratti di personaggi e racconti sedimentati come tradizione. In tal modo il ragazzo che non sia cresciuto come lettore assiduo di fumetti e che quindi conosca solamente avventure disneyane e simili, arrivato al periodo degli sconvolgimenti dell'adolescenza richiamati sopra ha incamerato la certezza che leggere fumetti sia un passatempo sconveniente nel gruppo dei pari, che lo distingua come un immaturo, laddove il nuovo oggetto d'interesse è l'eros e le modalità di scambio sociale con i coetanei sono adesso ben altre.²³

Alla luce di ciò si può ritenere che uno dei primi cardini da considerare nell'introduzione del fumetto a scuola sia proprio la fascia di età. La più adatta e la meno problematica è di certo quella anteriore ai 12 anni. Come sanno bene i maestri e coloro cimentatisi in esperienze fumettistiche con bambini fra i 6 e i 12 anni, è possibile attuare con loro una quantità di esperienze teoriche e tecnico-pratiche mirate da un lato alla contestualizzazione dell'immaginario fumettistico all'interno del più vasto mondo della narrativa popolare, insieme ad altri generi e media come le fiabe, il romanzo di formazione, il film, la televisione; dall'altro a smontare e rimontare il meccanismo della narrazione grafico-verbale, in un periodo in cui la ricezione di contenuti anche anticonvenzionali come il fumetto fra i banchi non viene ritenuta problematica ma anzi è recepita con vivace interesse.

L'altra fascia ammissibile per un inserimento del fumetto a scuola, stavolta in termini più maturi, è quella degli ultimi due anni di scuola superiore – ma, meglio ancora, l'ultimo anno. Fra i 18 e i 19 anni infatti i ragazzi sono tecnicamente e intellettualmente adulti – ovviamente, il tutto sta a trattarli come tali, pena problemi di disciplina, attenzione, serietà. Superata la possibile *impasse*, questa è davvero l'età migliore per spiegare ai ragazzi cos'è il fumetto e per far loro sperimentare opere del tutto estranee dalla loro esperienza di lettori.

Cosa fanno i diciottenni di oggi del fumetto

La stragrande maggioranza dei ragazzi, stando alle poche ricerche e agli scarsi e frammentari dati disponibili, se legge fumetti legge soprattutto *manga* (fumetti giapponesi), popolarissimi sia per una loro oggettiva concordanza nei contenuti rispetto alle istanze esistenziali adolescenziali, sia per l'influenza esercitata sul gusto estetico di due generazioni di ragazzi dai disegni animati nipponici trasmessi alla televisione da trent'anni a questa parte.²⁴ I *manga* sono seguiti dai fumetti Disney, letti più per consuetudine familiare che per interessamento personale, e da altri fumetti magari trovati in casa – si pensi al *Tex* o al *Diabolik* comprato a volte dai genitori – o acquistati in prima persona perché ritenuti alla moda, come quelli dei supereroi nei periodi d'uscita dei film loro dedicati (i cicli di *Spider-Man* e degli *X-Men*, *Hulk*, *Daredevil*, *Batman Begins*, *Superman Returns*) e quelli socialmente dati per «leggibili», come *Dylan Dog*. Ovviamente i più piccoli leggono anche altre testate molto diffuse, come *Il Giornalino* e le pubblicazioni dedicate a personaggi molto amati, in particolare dalle ragazzine, come *WITCH* e *Winx Club*, che omaggiano fortemente stili e atmosfere del *manga* e anche per questo sono così apprezzate. Questa breve lista serviva a evidenziare che tutti i fumetti noti ai giovanissimi sono commerciali, seriali, popolari. Perché un adolescente sia un lettore di fumetti d'autore, pubblicati in volume, caratterizzati da un'estetica e una narrazione di maggiore livello artistico-letterario, occorre che questi sia non solo un appassionato/intenditore, ma che sia anche o un frequentatore di biblioteche/librerie di fumetti e/o dotato di capacità d'acquisto (visti i prezzi). Questi lettori ci sono ma, statisticamente parlando, è come se non esistessero.

²³ Secondo i dati di una mia ricerca svolta in Alto Adige, solo un 15% circa di essi li frequenta in modo non saltuario o propriamente assiduo e, anche in questi casi, si tratta di tipi di fumetto particolari come i *manga*. Tale dato tuttavia ricorre anche in altre ricerche.

²⁴ Sul tema cfr. i miei *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Latina, Tunué, 2008 – che contiene anche delle analisi su dati da me raccolti, sia statistici sia qualitativi, sui lettori adolescenti – e *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation 1978-1999*, Roma, Coniglio, 2008³ (1 ed. Roma, Castelvecchi, 1999); F. Filippi – M.G. Di Tullio, *op. cit.*; Marcello Ghilardi, *Cuore e acciaio. Estetica dell'animazione giapponese*, Padova, Esedra, 2003.

Cosa proporre agli studenti dell'ultimo anno

Il secondo aspetto del problema, dopo l'individuazione dell'età degli studenti ai quali proporre fumetti, riguarda allora un'opportuna scelta dei titoli da suggerire loro, dopo avere verificato con attenzione il loro livello di conoscenza fumettistica e le loro preferenze.

Due possono forse essere le principali strategie. La prima, «moderata», consiste nel presentare fumetti di qualsiasi tipo, se possibile a scelta degli studenti, e imbastirvi un discorso generale sul linguaggio, sull'estetica, sul «fare fumetti», sul ruolo del fumetto nelle narrative popolari e nella storia del costume, e su tutti gli altri argomenti che sia possibile sviscerare con i fumetti amati dai giovani, con la speranza che il riflettere su qualcosa che essi amano e conoscono possa facilitare il compito didattico. La seconda, «radicale», consiste nello stilare un elenco di volumi a fumetti di cui i ragazzi non abbiano mai sentito parlare, al fine di introdurre il fumetto in quanto letteratura, ma in collaborazione con le cattedre di storia e storia dell'arte o linguaggi grafici. In questo modo saranno coinvolti più insegnanti, in un'ottica interdisciplinare tesa a comunicare agli studenti che il fumetto è un oggetto complesso il cui studio interessa più aspetti della realtà.

In entrambi i casi, e in particolare in quello delle classi della scuola superiore, ci si scontra con il grande pregiudizio già indicato. Può stupire che tale pregiudizio anti-fumetto sia diffuso anche fra gli studenti degli indirizzi artistici, però qui esso è motivato da altre ragioni: non dalla puerilità del fumetto in quanto lettura ritenuta per bambini, ma dalla presunta volgarità del disegno fumettistico rispetto alle arti classiche.²⁵ In tal senso sarebbe compito degli insegnanti e degli esperti del settore dimostrare agli alunni che la produzione grafica nel fumetto, che essa sia mediocre o di alto livello, fa parte di un meccanismo comunicativo molto articolato e diverso dalle altre forme di produzione plastico-visuale; arrivare a farne comprendere il funzionamento è un traguardo a cui la scuola deve mirare; spingersi fino al corretto posizionamento del fumetto nel quadro della contemporaneità, nelle sue connessioni con altre forme di rappresentazione e di spettacolo storiche quali l'incisione, la caricatura, il teatro, il cinema, il romanzo popolare e la narrativa di genere a dispense, è l'ideale pedagogico e culturale verso cui tendere.

Infine, l'aspetto più delicato del problema della presentazione del fumetto a scuola è, ancora una volta, quello già segnalato da Sergio Bonelli, come riferito nell'articolo di Detti citato: il pericolo di trasformare il fumetto, che è di per sé una lettura da frequentare nel tempo libero, in un obbligo insostenibilmente noioso. Si tratta di un aspetto strettamente legato a quello della musealizzazione: già il fatto che il fumetto venga presentato a scuola può facilmente trasformarlo, agli occhi degli alunni, in un qualcosa di vecchio e da evitare. Se, in più, se ne appesantisce la trattazione con la proposizione di storie sofisticate, poco adatte a ragazzi troppo giovani – di quella fascia delicata già richiamata, gli adolescenti dai 12 ai 16 anni – che per giunta non sono abituali lettori di fumetti, si rischia di fare il proverbiale buco nell'acqua, rendendo un martirio quello che dovrebbe essere un piacevole e stimolante seminario/laboratorio di potenziamento didattico.

L'obiettivo primario allora è quello di calibrare con molta attenzione le opere scelte rispetto al tipo di uditorio e di lettori previsti. In particolare, si suggerisce di destinare le opere più autoriali agli studenti dell'ultimo anno. L'ultimo aspetto fondamentale è quello di capire, prima che il laboratorio parta, a quale *gruppo* esso debba essere destinato. Rendere obbligatorio per tutta una scolaresca un laboratorio su un argomento così specifico può essere sentito da molti studenti non solo come una forzatura rispetto ad argomenti ritenuti dai ragazzi stessi più meritevoli, ma perfino un *non-sense*, visto che il fumetto è percepito appunto come svago, e l'ingresso a scuola potrà essere valutato come un'ingerenza bizzarra della scuola negli svaghi giovanili, come tale da non prendere sul serio. Le ore di laboratorio in tal senso potrebbero diventare della stessa importanza di una supplenza di religione, vale a dire meno di zero.

L'equivoco persistente

²⁵ Il dato è emerso nel corso di alcune interviste da me condotte con studenti dell'istituto d'arte e del liceo a indirizzo artistico.

A seconda del tipo di esperto convocato per l'attività seminariale si avranno impostazioni storiche, linguistiche, tecnico-progettuali o, tralasciando la prima, un misto di queste tre. L'importante mi pare sia il distinguere gli scopi davvero cruciali, nella scuola, rispetto a questa forma espressiva. Come l'insegnamento della letteratura italiana a scuola non prevede la trasformazione degli studenti in romanzieri, così un laboratorio sui *comics* non dovrebbe per forza vertere sulla realizzazione di un fumetto; l'impegnare i ragazzi nell'ideazione di una storia e nella sua traduzione grafica deve essere più che altro un esercizio di metodo, una simulazione atta a smontare un giocattolo per poi rimontarlo a piacimento, in modo da far rendere conto di alcuni meccanismi specifici della cultura di massa e della produzione culturale popolare in genere.

Invece uno degli scopi su cui la scuola stessa spesso insiste a puntare è proprio il coinvolgimento pratico degli studenti nella creazione di un fumetto. Ciò spesso mette in imbarazzo gli alunni, molti dei quali non hanno né la voglia né le capacità artistiche per cimentarsi in un compito così articolato quale la creazione di un soggetto/sceneggiatura e della sua trasposizione in tavole disegnate. Tanto più che questo tipo di attività può scaturire solo da un laboratorio di varie lezioni – almeno sei – e che per buona metà sia dedicato per l'appunto alla spiegazione del funzionamento «dall'interno» del linguaggio fumettistico e delle modalità di realizzazione progettuale di una storia a fumetti: una spiegazione che è compito dell'esperto rendere interessante, ma che è di carattere tecnico e richiede un certo impegno d'ascolto, che non tutti gli studenti sono in grado di assicurare.

Il controsenso di questo obiettivo del fare realizzare *comics* agli alunni come coronamento di un laboratorio sul fumetto, acquisito pressoché in automatico dalle scuole e dai docenti, sarebbe grosso di per sé; ma mi pare acquisisca ancora più forza se pensiamo che, nella normale didattica, non si propone quasi mai agli studenti delle scuole superiori di ideare un racconto, di scrivere una poesia, di incidere su legno, di comporre una melodia. In questo modo prende ancora più forza l'idea che il fumetto sia ritenuto da chi non lo conosce a fondo un oggetto così semplice che anche degli studenti ignari di disegno e di tecniche narrative potrebbero di diritto cimentarsi con successo nell'attività fumettistica.²⁶ Invece, a meno che non si costituiscano gruppi di studenti presi da varie classi e che siano seriamente interessati all'argomento – come pure avviene, e sono questi i laboratori che danno i risultati migliori, a livello tanto di attenzione che di risultati didattico-progettuali – l'impostazione caldeggiata dalle scuole porta gli specialisti esterni a tentare difficilissime imprese didattiche nelle quali si cerca di spiegare ai ragazzi elementi mai appresi a scuola come i meccanismi del comico e i concetti di sceneggiatura, scenografia, regia, inquadratura e montaggio (tanto nel cinema quanto nel fumetto); lo scarto fra il copiare un disegno dal vero e il complesso processo creativo che comporta il disegnare con un proprio stile; la differenza fra il creare per sé (l'afflato artistico) e/o per gli altri (la dialettica autore/pubblico nell'industria culturale); il passaggio dalla società dello spettacolo del XIX secolo a quella delle comunicazioni di massa nel XX; le forme di intrattenimento popolare fra Ottocento e Novecento e le modalità con cui, mediante invenzioni linguistiche e tecnologiche, da esse si è giunti a innovazioni come fumetto, cinema, televisione.

Senza spiegare questi fattori, insieme a quello, altrettanto fondamentale, dell'evoluzione della stampa periodica per ragazzi e per adulti da fine Ottocento al secondo dopoguerra, è impossibile o

²⁶ Questa valutazione sminuente del fumetto, da cui consegue un poderoso malinteso culturale, è valida a volte perfino per chi si è cimentato nel non facile compito di stilare delle storie del medium. Tale è il caso di Franco Restaino, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, Torino, UTET, 2004, un testo pieno di errori storici, teorici, metodologici a partire dalla scelta del sottotitolo, che sottintende una sequenza cronologica inesistente da un ipotetico primo personaggio dei *comics* a una scorretta collocazione del fumetto giapponese come prodotto della sola contemporaneità. Un volume del tutto ignaro del dibattito internazionale sul fumetto, sulle sue origini, sulle fonti primarie, scritto per diletto – ma con l'incoscienza obiettivo di voler porsi come strumento affidabile – da un docente di filosofia teoretica, autorevole nel suo campo ma mai confrontatosi con la produzione accademica sul fumetto, di cui il libro tradisce ampia ignoranza. Questa risibile disinvoltura, di Restaino ma anche di altri – basti pensare allo stesso editore UTET e alla sua clamorosa perdita di credibilità – non ha fatto che creare confusione, negli osservatori esterni (basti pensare agli insegnanti di scuola e ai bibliotecari), circa la distinzione da operare fra testi amatoriali e testi disciplinarmente strutturati. Per una più dettagliata ricostruzione e valutazione della pubblicazione di questo volume cfr. il mio articolo «Quando non sono gli storici a raccontare la storia. Un'obiezione di coscienza critica contro la *Storia del fumetto*», *LG Argomenti*, anno XLI, n. 3, luglio-settembre 2005, Genova, Biblioteca «Edmondo De Amicis», pp. 53-58.

comunque difficile inquadrare correttamente il fumetto, senza banalizzarlo o senza lasciare agli alunni l'impressione che si stia parlando in fondo solo di un passatempo poco intelligente.²⁷

²⁷ Questo testo è lo sviluppo di una prima versione di un saggio pubblicato come «Il fumetto in classe e i suoi pericoli» nella sezione *Studi e ricerche* della rivista *VS – a rivista. Scuola-Università-Ricerca-Arte-Formazione*, anno III, n. 4/5, 28 febbraio – 15 marzo 2007, Roma, Valore Scuola, pp. 44-50.

