

NON SOLO LE STORIE

Graphic novel, non-fiction, saggio a fumetti. DI ALESSIO TRABACCHINI E HAMELIN ASSOCIAZIONE CULTURALE*

Qualche cenno preliminare sullo stato del fumetto (e del graphic novel)

Con i fumetti si può raccontare qualunque cosa. Cominciamo con un'ovvietà queste rapide considerazioni sulla relazione tra fumetto e ciò che – dalla ricostruzione storica all'auto-biografia, dal giornalismo alla divulgazione scientifica – viene compreso sotto l'ombrello della categoria non-fiction. In parte perché fin troppo sfumato e ambiguo è il territorio che andremo a esplorare, ma soprattutto perché l'ovvietà in questione ha impiegato molto tempo per venire accettata, e rischia ancora di generare qualche sorpresa. Esistono diverse ragioni storiche, sociali e, genericamente, culturali che hanno relegato il fumetto tra le arti minori. Alla base c'è forse una radicata diffidenza verso le forme di espressione ibride, l'antico divorzio tra il racconto (che si sviluppa nel tempo) e la figurazione (che si estende nello spazio). Il fumetto si fonda sulla compresenza e sull'interazione di queste due funzioni, e ora che questa frattura sembra essersi ricomposta, grazie anche ai nuovi media, non è più un oggetto culturale così sospetto. È poi accaduto, negli ultimi decenni, che i fumetti abbiano assimilato forme e strutture della saggistica e della narrativa "senza figure", siano riusciti ad abbandonare le gabbie normative della serialità e dei generi, e abbiano inaugurato un'eccezionale, inedita stagione creativa. Potremmo chiamarla era del graphic novel.

L'ascesa del fumetto – ovvero la sua espansione nelle librerie, la nuova attenzione della stampa e dei festival, il suo riconoscimento in quanto oggetto culturale degno di considerazione – ha avuto il suo prezzo. Di fronte al valore di tanti tra quelli che chiamiamo graphic novel, si tratta di un prezzo che valeva la pena di pagare. Tuttavia, per poter comprendere e apprezzare davvero il fumetto contemporaneo dobbiamo prendere coscienza degli aspetti paradossali del suo recente successo.

Anche se intesa senza spirito di provocazione, la parola "ascesa" usata nel paragrafo precedente non deve nascondere il fatto che le masse metropolitane che hanno accolto la nascita del fumetto moderno all'inizio del Ventesimo secolo, così come le generazioni di bambini e ragazzi che sono cresciuti tra i fumetti nei cento anni successivi, avevano un'estensione irrimediabilmente perduta. Il numero dei lettori del fumetto seriale (quello che in Italia trova ancora nell'edicola il suo canale privi-



EMMANUEL GUIBERT, DIDIER LEFÈVRE, FRÉDÉRIC LEMERCIER. IL FOTOGRAFO, COCONINO PRESS - FANDANGO 2010

IL FOLLETTO 2 2018

legiato) si è drasticamente ristretto e, per quanto in determinati casi il settore mostri di avere la capacità di rallentare l'emorragia, niente autorizza a pensare che questa tendenza possa essere invertita. D'altra parte, l'aumento delle vendite in libreria non si avvicina neanche lontanamente a compensare con un nuovo pubblico la scomparsa del vecchio.

Inoltre, alla "crescita" del fumetto come oggetto culturale è corrisposta una crescita dell'età media dei lettori. Il fumetto rivolto ai bambini, stretto tra nuovi media e vecchi pregiudizi, fatica a uscire da una crisi di identità e di posizionamento. Lo spazio privilegiato delle fantasie adolescenziali (soprattutto maschili), rappresentato a lungo dai periodici disegnati, si trova ora sostituito da storie che paiono, sempre più dichiaratamente, rivolgersi a un pubblico di trentenni. Un riposizionamento che può dipendere, in misura variabile, tanto dalla maggiore complessità tematica ed espressiva delle singole opere quanto dall'estensione del dominio dell'adolescenza. D'altro canto, la migrazione verso la libreria, insieme alla diversificazione dei temi, ha accompagnato anche un'altra notevole trasformazione: l'aumento delle lettrici e, contestualmente, delle autrici.

Il graphic novel – termine di ardua identificazione al di là della sua funzione merceologica – non è una nuova forma di espressione perché, dal punto di vista del linguaggio, non c'è

*ALESSIO TRABACCHINI (Viterbo, 1974) ha lavorato per le case editrici Coniglio Editore, NPE, Castelvecchi e, dal 2016, è editor presso 001 Edizioni. Ha scritto per «Blow Up», «Lo Straniero», «Gli Asini», «Hamelin», «Fumettologica», «Banana Oil». Co-curatore del volume *Fumetti da leggere a vent'anni* (Edizioni dell'Asino, 2016), dal 2012 è tra gli organizzatori del Festival internazionale di Fumetto di Bologna BilBulbu.

*HAMELIN ASSOCIAZIONE CULTURALE: www.hamelin.net

niente di abbastanza profondo, strutturale o generalizzabile che lo distingua da quello che continuiamo a chiamare fumetto. Ma è certamente un nuovo oggetto culturale, che si rivolge, o potrebbe rivolgersi, a un pubblico diverso, quello dei lettori di libri. E, in questo nuovo contesto, si è trovato ad assumere come linea maestra lo sfruttamento o l'elaborazione di quello che potrebbe essere il più esteso malessere dei tempi: il nostro problematico rapporto con la verità.

Tratti da una storia vera

La stessa espressione *graphic novel*, alla lettera romanzo grafico, contiene una sorta di paradosso. Perché, se è vero che l'assunzione delle strutture del romanzo tradizionale è la più esibita tra le "novità" della nuova forma, di fatto una parte cospicua, se non maggioritaria, delle opere pubblicate, comprese quelle canonizzate come classiche, dovrebbe essere catalogata sotto la categoria, problematica ma inclusiva, di non-fiction.

È stato proprio un polemico, ostentato rapporto con la realtà fattuale a dare un contributo decisivo all'emancipazione del fumetto. E se consideriamo il *Maus* (1986-1991) di Art Spiegelman come atto iniziale dell'era del *graphic novel* – scelta arbitraria ma sostenibile – questo movimento di uscita dalla "pura" fiction appare fin da subito consapevole e fondativo. Per Spiegelman – che veniva dagli *underground comix* nordamericani, già imbevuti di elementi autobiografici – raccontare a fumetti la vita del padre – e attraverso quella la Shoah e le angosce dei figli dei sopravvissuti – rispondeva a una necessità etica quanto estetica. La cooperazione di immagini non semplificava, ma rendeva evidenti e rappresentabili la difficoltà, le ambiguità e le incertezze dell'operazione di scavo nella memoria paterna e nella propria. Così come gli animali antropomorfi portavano un elemento simbolico che apriva ulteriori livelli di riflessione al discorso. Era una scelta rischiosa: anche la non-fiction letteraria può utilizzare allegorie e metafore, ma nei fumetti le allegorie e le metafore non sono solo parole: si vedono. All'inizio ci sarebbero state incomprensioni e fraintendimenti, ma le basi erano poste: non solo con il fumetto si può raccontare qualunque cosa, ma si può arrivare dove le parole e le immagini da sole non possono spingersi.

Nel caso di *Maus*, la scelta del fumetto era dunque motivata anche da un'esigenza di complessità, e lo stesso si può dire per opere come *Il grande male* di David B. (autobiografia familiare) o *Palestina* di Joe Sacco (*graphic journalism* nella tradizione del *new journalism* anglosassone). Ma la "scoperta della realtà" è stata generalmente liberatoria per i fumettisti, rivelandosi il campo perfetto per ampliare i confini del loro mezzo, rinegoziare l'idea di realismo e ridefinire il concetto di autorialità.

D'altra parte, il richiamo a fatti reali, pubblici o privati, è subito diventato, con naturale sistematicità, un puntello, il più comodo a disposizione, per sostenere le pretese di legittimazione del nuovo prodotto che si affacciava sul mercato culturale. Ac-



ART SPIEGELMAN, MAUS, PANTHEON BOOKS 1986

cade anche coi i libri senza figure, certo, ma per portare l'attenzione su un *graphic novel* sembra che sia addirittura indispensabile trovare appigli indipendenti dal valore artistico dell'opera. Di che cosa parla? È una storia vera? A quale problema rende sensibili, a quale argomento facilita l'accesso...

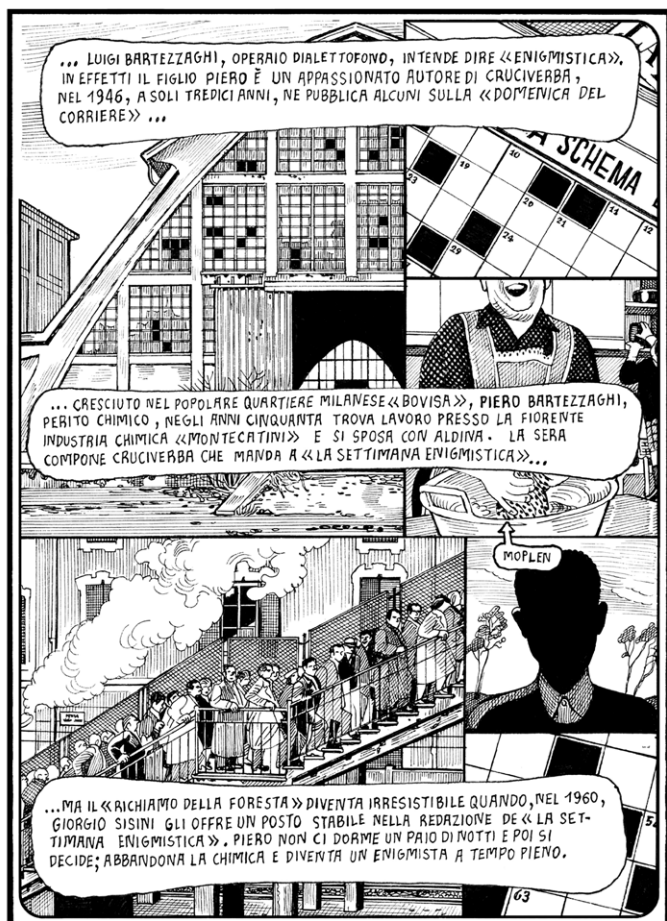
Ed ecco dunque le biografie, che spesso si riducono all'agiografia sommaria; le inchieste, che molte volte si limitano allo storytelling del già noto; la retorica storiografica e sociale, che si risolve in una mimica dell'impegno orientata dai trending topic. Guidare l'attenzione verso la tematica "importante" è così uno dei due pilastri promozionali su cui si è fondata l'espansione del *graphic novel*. L'altro, più ambiguo, poggia nella zona grigia compresa tra un'autentica espressione dell'io (il fumetto confessionale) e lo sfruttamento della dinamica narcisistico-voyeuristica attivabile attorno all'intimità e alle varie sciagure.

Una strategia di marketing può essere discutibile, ma non si può pretendere che tradisca la finalità per cui è stata costruita, quella di vendere. Se la politica culturale adotta i modi, le scelte e i contenuti del marketing, invece, può essere un problema. Che sia successo dipende, in qualche misura, sia dall'assenza di una solida tradizione critica e teorica sulla narrativa disegnata, sia dallo stato generale del discorso culturale oggi. Laddove l'istanza pedagogica diventa preponderante, poi, discernere diventa quantomai urgente e tanto più difficile. Per resistere alla tentazione di specchiarsi sulla chiara, autoevidente lucidità del tema, ignorando così il modo in cui viene affrontato, occorrono strumenti, e il modo migliore per farseli è ancora leggere molto. Perché il lettore di *graphic novel*, purtroppo o per fortuna, si trova ad essere il più autodidatta tra i lettori.

Non ci sono solo le storie.

La vocazione saggistica del fumetto

Tracciare una linea netta tra la non-fiction grafica centrata sull'io (la biografia, l'autobiografia, il diario, il memoir, il racconto di viaggio... fino al confine dell'autofiction) e quella rivolta alla trasmissione di idee (la ricostruzione storica, la divulgazio-



ne scientifica, il graphic journalism, la critica disegnata, la denuncia sociale) è semplicemente impossibile. E, di fatto, anche i confini di quello che intendiamo per finzione sono culturali, e quindi eternamente negoziabili. Esiste tuttavia una vocazione saggistica propria del fumetto, una forza riflessiva che non agisce sulla progressione degli eventi, ma sullo sviluppo di concetti. A permettere l'azione di questa forza è proprio la complessa articolazione del fumetto, ovvero la sua natura di dispositivo sequenziale e simultaneo insieme, e soprattutto la possibilità di essere nello stesso tempo qualcosa che si guarda e che si legge, concreta e astratta.

Per godere più compiutamente della saggistica grafica, e per distinguere il valore, sarebbe dunque necessario svincolarla da un'idea di mera divulgazione. O meglio, dall'idea che l'esposizione di un tema attraverso il linguaggio del fumetto comporti necessariamente una semplificazione, con una funzione propeudeutica ad approcci più seri e approfonditi. Non per svalutare l'importanza fondamentale dell'azione divulgativa e tantomeno la disponibilità del linguaggio del fumetto a svolgerla, tutt'altro. Si tratta semmai di non accontentarsi, di pretendere profondità e necessità, di chiedere ai fumetti quello che le altre forme di espressione non possono dare.

Nelle sue manifestazioni dichiaratamente saggistiche, il fumetto si muove tra i due poli dell'infografica – una rappresentazione visiva che tende alla schematizzazione dei concetti, ma non per questo non può aprirsi a invenzioni creative – e della narrativizzazione dei contenuti, della trasmutazione di idee e fatti in storie. È quest'ultimo il più antico ed efficace dei procedimenti umani per rendere il mondo decifrabile, abitabile. E se

è vero che tutto può diventare una storia, dovremmo tenere a mente che l'intenzione narrativa non è ineludibile, non è neutrale e comporta delle responsabilità. Tanto più in un'epoca in cui l'abuso della parola narrazione (storytelling) operato dalla politica e dall'economia agisce in direzione di una progressiva deresponsabilizzazione dei soggetti. Se si trasforma un discorso, o un tema, in narrazione, con quanto di mistificazione necessariamente comporta, si tende a sottrarlo alla discussione, a presentarlo come qualcosa da accogliere, non incontestabile, ma comunque dato. Nondimeno, all'immersione nella storia, al suo potere di fascinazione, si può accompagnare la presa di distanza della riflessione, del pensiero critico. O, in altri termini, qualcosa che spiega il mondo, dandogli una forma, può cooperare con qualcosa che lo interroga, decostruendolo, divagando, aprendo al lettore spazi di dubbio e di intervento.

Questo nei fumetti può accadere, e qualche volta accade. Rientra nelle facoltà della pagina disegnata, che non si propone solo come tracciato da seguire, ma anche come campo libero di esplorazione che può presentare simultaneamente messaggi e suggestioni. L'istanza saggistica, quando emerge, non necessariamente raffredda l'esperienza di lettura, al contrario può accenderla, se riesce a creare una relazione attiva tra la soggettività dell'autore e quella del lettore, e se ci si ricorda che, scritto o disegnato che sia, il saggio è un oggetto estetico e non la neutra comunicazione di concetti.

Sono le parti autoriflessive di *Maus* a fornire al lettore l'opportunità di comprendere quanto quelle storie – che, appunto, non sono solo storie – di topi e di sopravvissuti lo riguardino. Sono le divagazioni di Paolo Bacilieri – il più saggista tra i narratori italiani – a dare respiro ai suoi fumetti, quel continuo entrare e uscire tra la suggestione e il suo commento tra il fluire della mano e quello del pensiero. Con i fumetti non si può solo raccontare qualunque cosa, ma si può, dispiegandone i poteri e gli strumenti, provocare il pensiero in maniera sensibilmente diversa da quanto accade con i libri soltanto scritti. I modi e le forme di questa funzione, di questa tessitura di critica e fantasia che nasce dalla tessitura di parole e immagini, rimangono ampiamente da studiare.

NON-FICTION A FUMETTI - LIBRI PER COMINCIARE

Art Spiegelman, *Maus*, Einaudi

Joe Sacco, *Palestina*, Mondadori

Guy Delisle, *Pyongyang*, Rizzoli Lizard

Scott McCloud, *Capire, fare e reinventare il Fumetto*, Bao Publishing

David B. e Jean-Pierre Filiu, *Il mio miglior nemico*, Rizzoli Lizard

Ed Piskor, *Hip Hop Family Tree* voll. 1-4, Panini Comics

Paolo Bacilieri, *Fun / More Fun*, Coconino Press – Fandango

Emmanuel Guibert, Didier Lefèvre, Frédéric Lemercier, *Il fotografo*, Coconino Press – Fandango

Matteo Farinella e Hana Ros, *Neurocomic*, Rizzoli Lizard