



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
DIPARTIMENTO DI BENI CULTURALI

Fumetto, cinema, televisione, teatro. Atti del convegno tenutosi il 22 ottobre 2010 presso il Museo Civico di Rovereto, a cura di Mario Allegri e Claudio Gallo, Verona, Delmiglio, 2013, 119 p., ISBN 978-88-96305-44-7, € 18.

Disegnatori e illustratori nel fumetto italiano. Atti del convegno tenutosi il 2 e 3 ottobre 2008 presso il Museo civico di Rovereto, a cura di Mario Allegri e Claudio Gallo, San Martino Buonalbergo, Delmiglio, 2012, 128 p., ISBN 978-88-96305-22-5, € 18.

L'Accademia Roveretana è una vivace, plurisecolare, istituzione culturale con intensa attività editoriale il cui ampio programma librario si concretizza non solo nelle consuete miscellanee di Memorie e Atti societari, ma anche in un ricco ventaglio di pubblicazioni che affronta suggestivi percorsi di ricerca (da Dino Campana alla condizione femminile tra igiene e istruzione nell'Ottocento, dalle problematiche della traduzione del neoclassicismo a tematiche illuministe, medievali, di dissidenza religiosa).

Meritoriamente dedica speciale attenzione e riflessione anche al mondo dell'editoria italiana del fumetto, promuovendo studio e analisi comparata e continuativa di quello che fu definito il più inedito e fertile «linguaggio della modernità letteraria» (Vittorio Spinazzola, *Lo sdoganamento dei fumettacci*, «Tirature», 2008, p. 61-65).

Il primo intervento di studio che l'Accademia dedicò alla letteratura disegnata risale a dieci anni fa e ancora oggi è un riferimento miliare per chi si occupi del settore; negli atti del convegno del 2006, usciti due anni dopo presso la Fondazione Arnoldo e Alberto Mondadori con titolo Scrittori e scritture nella letteratura disegnata, si partiva

infatti dalle prime manifestazioni storiche della scrittura fumettistica per giungere al secondo Novecento, toccando questioni di produzione storica, stile e scrittura. I saggi toccavano argomenti e tematiche quali: *Corriere dei Piccoli*, personaggi Disneyani, Linus, editori storici, scrittori-disegnatori; implicazioni pedagogiche del fumetto, stili e parodie, nonché le recenti sperimentazioni rockettare.

Il duo che aveva animato studi, indagini e organizzazione di quell'incontro, Mario Allegri e Claudio Gallo, ritorna anche ora nella organizzazione di queste altre due fatiche editoriali, sempre esito di giornate roveretane di studio e dibattito.

Nel volume che pone a confronto cinema e fumetto i vari interventi (di A. Castelli, D. Barzi, L. Boschi, M. Tonon, S. Marzorati, L. Cantarelli, P. Guiducci, A. Serra, A. Barone, A. Santangelo, A. Artusi) convergono nel riconoscere che i due linguaggi interagirono sin dall'inizio: i primi spettacoli di quasi fumetti si ebbero già negli anni Settanta dell'Ottocento, e occupavano circuiti speciali di distribuzione, vicino agli spettacoli dei vaudeville.

L'Italia arriva tardi a questa industria della comunicazione ricreativa: il primo film tratto da una serie illustrata data 1942, da un racconto di Sergio Tofano, ma ci saranno poi migrazioni di personaggi fumettistici sia in trasmissioni radiofoniche che televisive, come pure parodie, letterarie o meno, approdate ai cartoons (e, verrebbe da dire, la memoria corre ai lungometraggi di animazione, come allora venivano chiamati con perifrasi di estenuante lunghezza, per esempio il *West and Soda* di Bruno Bozzetto che ha appena compiuto cinquant'anni di vita!).

Gli interventi sono sempre esposti in modo assai chiaro e accessibile senza scader in una narrazione banalmente divulgativa, e aiutano nel loro complesso a comprendere, tra le molte cose, cosa si acquisisce o si perde nel passaggio delle storie (verbali o figurate) da un medium all'altro (l'animazione, la figura, il disegno da un lato, la prosa, il linguaggio verbale dall'altro; e viceversa). Si comprende così, per esempio, come infine il modello culturale hollywoodiano abbia abituato a

focalizzare tutto sull'individuo; come il linguaggio, il medium comunicativo, qualunque esso sia all'inizio, possa trasmutarsi e, se portatore di un vero significato, adattarsi, in un certo senso evolversi come reinventato (e non semplicemente trasposto). Un esilarante risultato, ma perfetto nella sua fusione, lo si può vedere direi, in aggiunta agli esempi riportati nel testo, nello spezzone cinematografico presente in rete <https://www.youtube.com/watch?v=RL_NIho7hws&feature=youtu.be> tratto da una pellicola di Mario Bonnard del 1937 *Il feroce Saladino*. Emerge infine come ora il cinema e il fumetto digitali siano i nuovi terreni di indagine e sperimentazione dell'editoria e dell'industria culturale. Una industria editoriale e comunicativa, vien da chiosare, che in Italia fa largo affidamento a importazioni nel settore televisivo a fronte di una produzione interna di qualità che vende a clienti come Walt Disney (per esempio la serie Tip il topo, studio Bozzetto, <<http://www.studiobozzetto.com/works/tip-the-mouse>>) e che fa capo a Studi di animazione, a volte raggruppati in società (<<http://www.cartoonlombardia.it/about.aspx>>) Editori e Distributori poco noti agli studiosi, ma che meriterebbero studi assai più approfonditi delle sporadiche desultorie indagini giornalistiche. La recente rassegna di cartoni animati Cartoon Stars 1914-2016: la Mostra del Secolo del Cinema di Animazione svoltasi a San Marino con esposizione di disegni firmati dagli Autori (diretta da F. Fieconi e F. Palaferri) ha richiamato ad esempio forse più attenzione nelle valutazioni e nei commenti in rete che non sulla carta stampata. Eppure le periodiche riunioni sul monte Titano a tema coomix aiuterebbero a chiarire anche i percorsi (di solito misteriosi a chi ha più di cinque lustri) di certa narrativa, pure edita e non sempre solo auto-edita come vorrebbero i maligni, di genere steampunk, gif-novel, la scombinata Ello-novel e affini, sino ai romanzi liquidi delle app-novel pubblicati da Sudden Oak (<<http://www.suddenoak.com/>>) , dove oralità e scrittura si alternano, ma sono accessibili solo in certe condizioni di spazialità, come Silent History approdato prima alle app per iPhone e iPad e solo successivamente stampato su carta.

Il convegno dedicato a disegnatori e illustratori ha invece prodotto un volume di preziosi interventi dal taglio storico dove l'analisi dei primi prodotti editoriali delle origini (Corrierino della domenica studiato da L. Pacifici; Yambo, analizzato da D. Lotti; Corrierino dei piccoli presentato da C. Carabba); delle vicende dei primi protagonisti disegnatori scrittori (V. Berti che, bambino, s'esercitava ad illustrare i romanzi copiati a mano dal padre) entro le direttive della letteratura infantile imposte dal fascismo; delle problematiche di efficacia comunicativa e, o, superiorità dell'immagine rispetto alla parola, e mutamento dei modelli (saggi di G. Nidasio, A. Di Gennaro, D. Barbieri, L. Filippucci, I. Milazzo, C. Ambrosini, M. Marchesi, M. Tavosanis) trovano comprensione e completezza nell'analisi delle influenze che il fumetto italiano contemporaneo subisce da modelli francesi e giapponesi.

Sotteso a tutti gli interventi il moderno concetto di fumetto inteso non tanto e non più solo come striscia o cartoon bensì quale disegno in sequenza con testo, che può avere differenze macro-geografiche continentali: i fumetti europei son alquanto dissimili strutturalmente dai giapponesi.

Emerge, dall'insieme degli interventi, a completamento e parziale revisione dei pareri elaborati in precedenza, una conclusione più articolata: le varie forme di comunicazione, con i propri peculiari meccanismi, non sempre risultino felicemente esportabili da un canale all'altro, ma che altresì non sia possibile, per valutare e comprendere il fumetto, assumere i moduli interpretativi della sola forma di comunicazione linguistica, modello generalista e insufficiente se riferito alle immagini (p.109).

Anna Giulia Cavagna