DOPPIOZERO

Nominare il fumetto oggi

Marco Pellitteri 28 Maggio 2012

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 (*Il fumetto*, Il Saggiatore, 1997), 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: *tegneserie* in danese, *stripverhaal* in olandese, *sarjakuva* in finlandese, *tecknad serie* in svedese. E chi più ne ha più ne metta.

Il battesimo del fumetto in Italia e i tentativi di nobilitazione

In Italia le prime storie propriamente definibili a fumetti, apparse prima in modo episodico e disorganico su alcune riviste illustrate nel corso dell'Ottocento (cfr. Fabio Gadducci, *Notes on the Eraly Decades of Italian Comic Art*) 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. 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 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".



Il termine *graphic novel* e i suoi tranelli

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

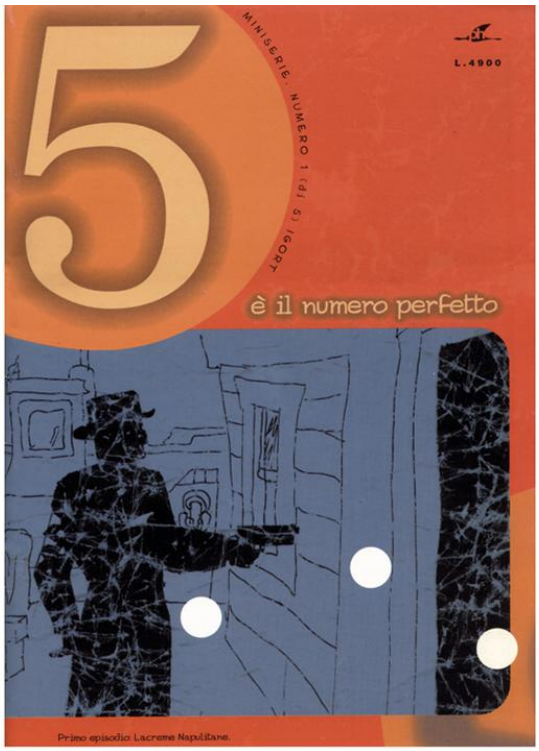
descrittive (che piaccia o no): “la” *graphic novel* si sta diffondendo a macchia d’olio. Credo però che gli esperti del settore dovrebbero mantenere la dicitura al maschile; del resto, sempre per riferirsi al gergo cinematografico, laddove i più dicono “la” *gag*, molti addetti ai lavori preferiscono “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



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





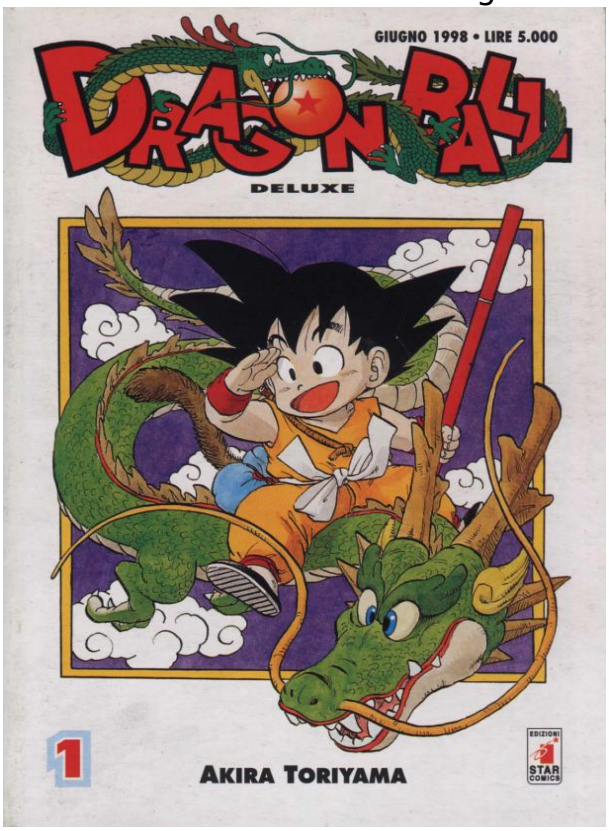
Visti dal punto di vista strettamente linguistico, tanto i fumetti seriali popolari (da *Dragon Ball* a *Tex*) quanto i romanzi a fumetti più sofisticati (da *Cinque è il numero perfetto* di Igort a *Jimmy Corrigan* di Chris Ware) usano la stessa famiglia di codici fumettistici, benché le scelte di stile, 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”





Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO


JIMMY
THE SMARTEST KID ON EARTH
OFFICIAL
PAPERBOUND APOLOGUE