

«A riveder la china»

Dante nei fumetti (e vignette) italiani dal XIX al XXI secolo

a cura di Leonardo Canova, Luca Lombardo, Paolo Rigo

Fumetti, Toscana e Dante

Manfredi Toraldo

Vicedirettore Scuola Internazionale di Comics di Torino,

Direttore Artistico della sede di Genova

Anche per i fumettisti, spesso, serve andare a risciacquare i panni in Arno. Se ci troviamo, col buon Manzoni, di fronte ad una generica ricerca sulla lingua toscana, credo che per chiunque altro dovremmo parlare, invece, di 'fare i conti' con la *Commedia*.

Il fumetto è un medium relativamente giovane. Al di là delle specifiche ricerche di concepimento e sviluppo di coordinazione disegno-testo, che trovano generalmente spermatozoi e ovulo nelle anonime opere rupestri, nell'arte egizia o, almeno, nell'arazzo di Bayeux, il fumetto, inteso come tale, nasce alla fine del 1800, con un capostipite illustre che è quello Yellow Kid (*At the Circus in Hogan's Alley*, 1894) al quale è stata anche dedicata una statuetta usata per premiare gli autori dei migliori fumetti in quel di Lucca durante la rassegna d'importanza mondiale *Lucca Comics* (da un po', *Lucca Comics and Games*). Nonostante si sappia che *Hogan's Alley* non è il primo fumetto al mondo in assoluto, lo si è deciso capostipite per semplicità, un briciolo di americanocentrismo e, al fine, perché è sicuramente uno dei primi fumetti a diventare fenomeno popolare di tale portata da poter decidere le sorti di tabloid e riviste per qualche decina d'anni.

Comunque sia, circa un secolo e un terzo fa, si mettevano le basi logiche per un mezzo espressivo che doveva coniugare al meglio immagini e parole. Tale coordinazione non è stata facile da trovare. Prima di tutto perché sono due espressioni che si muovono a velocità differenti. Molto più semplice leggere, per un lungo periodo della società occidentale, piuttosto che interpretare dei disegni; tanto che ogni immagine, inizialmente, era accompagnata da una didascalia



Edizioni
Ca' Foscari

Italianistica. Nuova serie 1

e-ISSN 2610-9522 | ISSN 2610-9514

ISBN [ebook] 978-88-6969-565-0 | ISBN [print] 978-88-6969-566-7

Open access

Submitted 2021-08-24 | Published 2021-11-15

© 2021 | Creative Commons 4.0 Attribution alone

DOI 10.30687/978-88-6969-565-0/019

281

esplicativa che aiutava a comprendere cosa fosse disegnato.¹ Secondariamente perché era molto più facile che gli autori di fumetti, ai tempi, fossero ‘autori completi’ che si occupavano sia di disegnare che di scrivere le storie: padroneggiare due diversi media in modo da poterli portare avanti con la stessa maestria è cosa davvero rara.

Fare fumetti, insomma, si trasformò dopo poco tempo in un’attività suddivisa tra due figure, nella maggior parte delle occasioni: uno sceneggiatore, autore che si occupava e si occupa di scrivere le storie e i dialoghi; un disegnatore, artista che si ingegnava e si ingegna per interpretare con i disegni ciò che deve essere fruito dal lettore. L’attività tra i due colleghi deve procedere in modo armonioso.

Lo/la sceneggiatore/sceneggiatrice² è colui/colei che parte da un’idea, sviluppa un soggetto, (ovvero la trama completa del fumetto) e, da ultimo, scrive la sceneggiatura; nella sceneggiatura descrive, tavola per tavola, vignetta per vignetta, quello che il/la disegnatore/disegnatrice dovrà illustrare; in tale sceneggiatura inserisce infine anche i dialoghi e i testi sui quali il lettore dovrà concentrarsi. Il/la disegnatore/disegnatrice è, invece, la persona che si occupa di prendere in mano questo ‘copione’ e interpretarne ogni passaggio, possibilmente arricchendolo, disegnando ambienti e personaggi e rendendo ogni cosa nella maniera più espressiva possibile per far funzionare al meglio la storia.

Il fumetto non si lavora ‘a flusso di coscienza’. Realizzare fumetti è un’attività fortemente preorganizzata e schematizzata, perché si ottenga un lavoro finale che non faccia intuire l’artificiosità della predisposizione iniziale di ogni pezzo sulla ‘scacchiera della scrittura e del disegno’. L’improvvisazione trova poco spazio nel lavoro dei fumettisti.

Allo stesso modo è difficile associare il concetto di improvvisazione a un’opera suddivisa in tre cantiche, ognuna delle quali composta da trentatré canti (più un proemio), formati ognuno da centoquindici/centosessanta versi, strutturati in terzine di endecasillabi, di cui il primo e il terzo rimano tra loro, mentre il secondo rima con il primo e il terzo della terzina successiva. Com’è possibile improvvisare un testo in cui l’autore narra di un viaggio attraverso i tre regni dell’al-

1 Se il lettore di tabloid medio, nella prima metà del Novecento, aveva bisogno che gli fosse spiegato più volte, con didascalie e ripetizioni nei dialoghi, cosa fosse stato rappresentato in quel piccolo riquadro chiamato da noi ‘vignetta’, con una ridondanza del testo sul disegno, è pur vero che al giorno d’oggi si assiste al processo inverso, dove la sempre più scarsa abitudine a leggere e la trasformazione della società in una ‘società d’immagine’ ha portato a disegni sempre più complessi e autonomi e a testi sempre più risicati.

2 Con questo passaggio vorrei sottolineare una moderna inclusività dei ruoli, laddove i primi autori di fumetti pare fossero tutti maschi o che, spesso, solo i maschi fossero allora accreditati (in quelle rare volte in cui ci fosse effettivo accreditamento).

dilà, che conduce il protagonista alla visione della Trinità richiamata dalla continua presenza del numero tre e dove tutte e tre le cantiche terminano con la parola 'stelle'? La *Commedia* è un progetto strutturato e sviluppato con una chiara visione speculativa originaria, imprescindibile per affrontare un poema di tale complessità. Non è difficile immaginarsi mappe concettuali compilate dal maestro toscano per affrontare la scrittura dell'opera, simili a quelle che mille studiosi e milioni di studenti hanno composto in tempi moderni per comprenderla. In senso lato, possiamo dire che la *Commedia*, prima di essere scritta, è stata sicuramente sceneggiata. Al posto di un disegnatore, abbiamo il poeta stesso che ha realizzato sotto forma di testo quello che aveva pre-organizzato in una sorta di sceneggiatura.

Non può esistere autore moderno, perlomeno autore moderno italiano, di fumetto, che non si scontri con l'ammirazione per tale organizzazione lavorativa. Già a livello scolastico, nei corsi di Sceneggiatura e di Fumetto della Scuola Internazionale di Comics (franchise italiano nato nel 1979 a Roma) si insegna agli studenti a organizzare il proprio lavoro con un approccio simile al maestro degli Alighieri. Dato che la *Commedia* è uno dei libri più analizzati nella scuola dell'obbligo italiana, è immediato e semplice il richiamo all'opera seminale della lingua italiana. È diretto e tempestivo il parallelo tra un'opera organizzata in una suddivisione specifica di terzine e un prodotto che deve essere sviluppato in un numero definito di vignette. Se, insomma, la *Commedia* ha aiutato a definire la lingua italiana come la conosciamo, permettendo a grandi autori di 'risciacquare i panni in Arno' per rifarsi alla lingua fiorentina, lo stesso capolavoro ha permesso di imparare come organizzare un progetto narrativo stimandone la perfetta sincronia.

Il Fumetto ha dovuto comprendere come organizzare una sua propria grammatica in anni di tentativi, tra successi e fallimenti, per imporsi come un prodotto adatto a un pubblico più ampio possibile. In Italia abbiamo un preconcetto molto forte che vede tale medium adeguato solamente a un pubblico infantile. Tale *forma mentis* si deve al modo in cui si insegna a scrivere in Occidente.

Chiunque legga queste righe troverà familiare la scena che vede le aule scolastiche delle scuole primarie adorne di immagini sotto alle quali leggere le prime lettere del nostro alfabeto. Così il muso di un gatto, stilizzato e semplice, recava sotto di sé la grande lettera 'G' che dava l'abbrivio al vocabolo completo che definiva l'animale: 'gatto'. O la 'C' di cane e la 'L' di Luna, passando per la 'M' di mamma e la 'P' di papà. Per imparare a leggere, insomma, la nostra scuola ha sempre previsto primi libri per l'infanzia che riportassero enormi immagini e pochissimo testo. Successivamente ci si sarebbe avvicinati a volumi contenenti immagini più ridotte e testi più lunghi e, ancora, a testi sempre più impegnativi decorati da immagini sempre più

saltuarie.³ L'idea didattica prevede che il fanciullo abbandoni pian piano le immagini e si concentri unicamente sui testi, fino a leggere libri che di immagini non ne riportino minimamente. Tale percorso educativo ha portato alla corrispondenza istintiva che chi legge testi accompagnati da disegni sia una persona che non ha ancora raggiunto una piena maturità.

Ergo, si è spesso, erroneamente, affiancata la lettura dei fumetti a una incapacità di leggere testi più complessi. Senza prendere in considerazione che un fumetto non sia un 'testo illustrato', ma un vero e proprio mezzo espressivo a parte con dinamiche e regole completamente differenti e peculiari.

La scrittura, di per sé, ha visto, per secoli, lo scontro tra la sua natura originaria di strumento utile e lo sviluppo autonomo di forma d'arte. L'identità elitaria della scrittura ne ha limitato per tantissimo tempo la diffusione artistica dovendo sfruttare un risicato numero di aedi, cantastorie e divulgatori vari che portassero nei villaggi e nelle corti testi imparati a memoria o letti sul momento. Si è giunti, infine, a usare i testi scritti per definire il linguaggio, ma solamente attraverso anni di abitudine e volgarizzazione (storica e linguistica) e valorizzazione della lettura. Non è difficile trovare traccia di tale complesso viaggio sociale del testo scritto nelle famiglie di tanti scrittori che speravano per i figli carriere dedicate al 'far di conto' o alla Legge, in guisa di quelle carriere umanistiche desiderate dai più. Essere scrittore, ancora oggi, è difficilmente ravvisato come 'lavoro'.

Ancora di meno però si immagina che qualcuno possa vivere facendo il fumettista. Se la scrittura si è imposta, nei secoli, come un'arte necessaria per un popolo civile, avversa solamente dalle dittature, il fumetto non ha ancora trovato dei campioni capaci di risvegliare tale orgoglio. La giovane natura del medium d'altronde non è paragonabile ai millenni di cammino percorsi dalla scrittura nella società occidentale. Sarebbe interessante analizzare la diversa accoglienza ricevuta dal medium fumetto in società che hanno sviluppato la scrittura attraverso un diverso approccio all'immagine come quei paesi orientali, Giappone in testa, che hanno in qualità di lettere veri e propri disegni⁴, ma non è questa la sede.

3 È interessante notare come il testo più complesso sia stato sempre accompagnato da una complicazione e definizione maggiore delle immagini, che pian piano perdono il loro senso didattico per diventare arricchimento visivo, fino a giungere a capolavori quali i tomi accompagnati dalle incisioni del Doré, di cui la *Commedia* è un esempio splendido e noto.

4 In realtà anche la scrittura occidentale nasce da disegni, dato che è nota l'origine dei glifi che ormai associamo a fonemi. Se però nella 'A' nessuno che non abbia studiato il fenomeno riscontra la forma originale bucefala, è palese per chiunque negli ideogrammi cinesi, alla base delle scritture anche giapponesi e coreane, l'origine grafica tuttora visibile.

E a questo proposito ci fa urgenza ritornare a un parallelo tra colui da cui ha preso origine la dignità della nostra lingua volgare e un medium che stenta a farsi riconoscere in pari dignità. Nel fumetto non sono mancati, in tempi recenti, autori che hanno vinto premi importanti, quali il Pulitzer⁵ o che sono stati candidati a rassegne di forte valore quali il Premio Strega⁶. Non mancano autori che hanno insegnato alle nuove generazioni a organizzare un'opera a fumetti in modo tale da sfruttarne tutta la complessa grammatica compositiva, come Alan Moore (*Watchmen*, *From Hell*, *V for Vendetta*) o Scott McCloud (*Understanding Comics - The Invisible Art*, *The Sculptor*). Nessuno però ha ancora donato al mezzo una potenza espressiva tale da diventare crossmediale ed essere utilizzato anche da altri mezzi in modo tanto archetipico come ha fatto la *Commedia*.

Dante viene preso a esempio da chiunque e citato e ripreso in ogni media. Il fumetto stesso lo fa a livello inconscio, quando organizza un'opera complessa e, a livello conscio, quando un/una fumettista deve dare dignità al medium. Così Guido Martina ha inaugurato le Parodie Disney con *L'Inferno di Topolino* (1949), Gō Nagai ha reso note al grande pubblico le sue fonti d'ispirazione per fumetti come *Devilman* o *Mao Dante* realizzando una versione manga della *Commedia* con *ダンテ神曲* (*Dante Shinkyoku*, 1994) e, in tempi recentissimi, diversi autori hanno ulteriormente omaggiato il vate con lavori come il pop *Godzilla in Hell* (James Stokoe, Bob Eggleton, Ulises Fariñas, Erick Frietas, Buster Moody, Brandon Seifert, Ibrahim Moustafa e Dave Wachter, 2015) o il più impegnato *Her Infernal Descent* (Lonnie Nader, Zac Thompson e Kyle Charles, 2018).

In attesa quindi di trovare un vate che possa ispirarci fumettisticamente come Dante ha fatto oltre settecento anni fa, tutti noi autori di fumetti non possiamo fare altro che rinnovare la nostra tecnica risciacquando i panni in Arno o, più prosaicamente, nell'Acheronte, nello Stige o nel Flegetonte.

⁵ Il più significativo e primo di essi: *MAUS* di Art Spiegelman, Pulitzer nel 1992.

⁶ Il più significativo e primo di essi: *Dimentica il mio nome* di Zerocalcare (Michele Rech), finalista al Premio Strega 2015.