

Non solo disegni

Piano con i luoghi comuni: lettura facile e veloce? No, il fumetto è una cosa seria

E'uscito un saggio sul fumetto a cura di Matteo Gaspari (*Altri Fumetti*, add editore), che ha il grande merito di portare al pubblico non specialistico due cose interessanti: gli strumenti necessari (affatto scontati) per saper leggere una narrazione di immagini e parole, e una porta di ingresso nel "discorso sul fumetto" oggi. In entrambi i casi, l'appassionato di letteratura si sentirà improvvisamente in ottima compagnia.

Gaspari ci dà una news: il fumetto è una lettura difficile, a volte respingente. Ma non era intrattenimento? Lettura veloce e più facile grazie ai disegni? Il fumetto, dice Gaspari, non è testo e immagini, ma è il rapporto complesso che c'è tra testo e immagini: "Parola scritta e disegno sono entrambi significanti in sé (e in quanto tali portatori in sé di significato), ma il significato complessivo del testo emerge (...) dalla decodifica della loro relazione orizzontale (simultanea e a-gerarchica) più che dalla loro lettura verticale o sequenziale (che sarebbe l'estrazione di senso da una componente mentre l'altra funge da abbellimento o da chiarimento successivo)". Questa interconnessione si muove tra due estremi: completa assonanza, completa dissonanza. Nel primo caso la componente visiva e quella verbale puntano nella stessa direzione, e il senso si genera, all'apparenza più lineare e di facile decodifica, per affinità. Nella dissonanza ci sono due elementi che sembrano paralleli disgiunti, ma c'è un senso complessivo che emerge dal raffronto continuo tra i singoli elementi, solo all'apparenza incongrui. Una lettura multifocale con molte informazioni da processare insieme. Ora, Gaspari lo dice che questa non è una lettura spontanea, e che "per evitare il rischio di mettersi a leggere le parole e guardare i disegni (...) è necessario imparare a leggere questo rapporto tra le componenti (più che le componenti stesse), e questo ha un costo sull'atto della lettura: la spoglia del suo valore estetico, lo trasforma in un'azione razionale, metodica (...), dall'indubbio valore critico ma che ha poco a che fare con il piacere". Ma se si vuole capire e apprezzare un'opera (e se smettessimo di sottovalutare il lettore), questo è un passaggio necessario. Poi, Gaspari dice, diventerà un processo automatico.

Le argomentazioni del libro procedono con esempi di opere che ricostruiscono un'ampia rassegna di titoli italiani e internazionali significativi degli ultimi anni, da un punto di vista delle evoluzioni e sperimentazioni del fumetto. E qui andiamo alla seconda istanza del libro: il discorso

sul fumetto oggi.

Gaspari parte dal romanzo contemporaneo, incentrato sull'io, tendenzialmente nostalgico degli anni passati e portatore di uno sguardo senza epifania sulla finitudine dell'uomo (e del mondo). Questo romanzo a un certo punto si è fatto fumetto, ha fatto del fumetto un libro, gli ha dato il nome di graphic novel, lo ha liberato dallo stigma di arte bassa, lo ha spostato dalle edicole nelle librerie, gli ha messo la brossura e l'ha fatto amare dal grande pubblico (molto colto, secondo i dati Aie del 2023). Gaspari riconosce il grande valore di questo, ma c'è una preoccupazione: la letteratura disegnata sta diventando cliché, "costretta" dentro l'impegno, in quei contenuti che alcuni hanno deciso che rendono un libro "un libro che conta". Ma cosa ci può essere dopo le migliori graphic novel che combinano meraviglie visive con storie di uomini e destino? Per Gaspari almeno due cose: la prima è il recupero della questione "forma". La seconda è qualcosa di profondamente intrinseco all'arte, ed è lasciare aperte le porte alle nuove brezze (nel libro ci sono molti esempi).

Valeria Cecilia

