



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea magistrale
in Storia delle arti e conservazione dei beni artistici

Tesi di Laurea

Dalla comic art al graphic novel: indagine del rapporto tra fumetto e arte contemporanea

Relatore

Ch. Prof. Diego Mantoan

Correlatore

Ch. Prof. Vittorio Pajusco

Laureanda

Beatrice Mantovano

Matricola 848800

Anno Accademico

2018 / 2019

Il fumetto rappresenterà la cultura del 3794. Quindi avete 1827 anni di preavviso, il che è positivo. In effetti, questo mi lascia il tempo di cui ho bisogno per creare un collage con questi 80 fumetti che sto portando con me. Questa sarà la nascita della Comic Art, e in questa occasione terremo una grande apertura con la mia divina presenza il 4 marzo 3794, esattamente alle ore 19.00.

Salvador Dalí, citato in M. Patinax, *'Collectionner les bandes dessinées,'* in *Les Aventures de la Bd*, ed. Claude Moliterni, Philippe Mellot e Michel Denni (Parigi: Gallimard, 1996), 142. Traduzione dell'autore dall'originale francese.

INDICE

INTRODUZIONE	6
CAPITOLO I Dalla comic art al graphic novel: l'evoluzione estetica e culturale del fumetto	8
1.1 Genesi e differenza dei termini "comic art" e "graphic novel"	8
1.2 Il fumetto e il mondo dell'arte: un complesso rapporto tra legittimazione e svalutazione	19
1.3 Il fumetto nella Pop Art: l'esempio di Roy Lichtenstein	30
CAPITOLO II Il fumetto e le istituzioni museali	38
2.1 L'entrata del fumetto nei musei: le mostre in cui l'arte si ispira al fumetto e viceversa	38
2.2 Il processo di legittimazione artistica del fumetto all'interno dei musei	54
2.3 I musei del fumetto in Italia e in Europa: da Milano a Bruxelles due esempi di istituzioni museali dedicate	63
CAPITOLO III L'evoluzione e il ruolo del fumetto e dei fumettisti rispetto all'universo artistico	69
3.1 Da fonte di memoria della cultura popolare a fenomeno artistico: il fumetto come Nona Arte	69
3.2 Il rapporto dei fumettisti con il mondo dell'arte	79
3.3 Un confronto diretto: conversazione con i fumettisti Andrea Artusi e Mirco Zilio	88
CONCLUSIONI	95
BIBLIOGRAFIA	101

INTRODUZIONE

In apparenza, il rapporto tra “fumetto” e “arte” un tempo sembrava semplice; le strisce e i libri a fumetti potevano essere considerati frutto dell’estro creativo, ma non erano considerati essi stessi oggetti d’arte legittimi. Sebbene questa distinzione tradizionale abbia iniziato ad evolversi, i mondi del fumetto e dell’arte continuano ad occupare spazi sociali molto diversi, salvo alcune eccezioni che qui ci si propone di analizzare e ci si augura, possano diventare la regola.

Il presente elaborato si propone di analizzare il rapporto tra il mondo del fumetto e del graphic novel con quello dell’arte contemporanea, basandosi in particolare su due quesiti: perché i fumetti sono stati esclusi dalla storia dell’arte per la maggior parte del XX secolo? E cosa significa il fatto che la produzione di fumetti è diventata ora più strettamente allineata con il mondo dell’arte?

Ricostruendo le origini della comic art, viene indagata la sua diffusione a livello mondiale e presentata l’analisi di come tale genere venga accolto o respinto dai circoli culturali, in particolare dal mondo dell’arte contemporanea.

Inizialmente si ripercorrono i tempi, i luoghi e le modalità della nascita del fumetto e del successivo graphic novel, fornendo un’adeguata spiegazione delle differenze formali, contenutistiche e terminologiche di quest’ultimi, spesso confusi o equiparati. Approcciandosi poi all’analisi di questo rapporto tra fumetto e arte anche attraverso gli studi di quella parte di sociologia che si occupa della cultura all’interno della società, si illustrano i pareri contrastanti di critici e studiosi riguardo al ruolo che la comic art ha assunto, sin dalla Pop Art con Roy Lichtenstein, negli ambienti culturali, tra chi l’ha considerata e la considera a pieno titolo Arte e chi invece la riduce a un fenomeno a sé. Si intende poi riportare degli esempi concreti, che hanno contribuito al processo di legittimazione artistica del fumetto, esaminando la relazione tra il fumetto e le più importanti istituzioni del mondo dell’arte. Ci si intende concentrare in particolare sulle mostre organizzate dal MoMA e dal Whitney Museum of American Art di New York, due fra i più importanti musei e istituzioni statunitensi di arte contemporanea, che hanno ospitato negli ultimi anni delle mostre di grande successo sulla comic art e sui suoi protagonisti, fino a quelle organizzate dalla Tate Modern di Londra.

Per dimostrare come il fumetto stia via via acquisendo sempre più importanza nel settore culturale, si riportano due esempi uno europeo e l’altro nazionale, di musei interamente dedicati al fumetto: il *Musée Belge de la Bande Dessinée* di Bruxelles e il *WOW Spazio Fumetto* di Milano. L’uno il primo e più importante museo del fumetto in Europa, l’altro il primo esempio nazionale di istituzione dedicata a questo genere, che dalla sua nascita nel 2011 ad oggi ha già acquisito un’importante fama, stringendo rapporti anche con altri importanti settori culturali e artistici.

Alla fine di questa indagine, viene riportata la conversazione con due professionisti ed esperti del settore, per poter meglio indagare il difficile rapporto tra fumettisti e artisti. Questi due ruoli infatti sono da sempre stati ben distinti, tuttavia esistono delle ragioni, basate su esempi oggettivi, che

dimostrano quanto spesso questi due ruoli si incontrino e in molti casi vengano ad assimilarsi anche nella stessa persona. Si cerca pertanto, attraverso questo confronto, di chiarire ed esprimere non solo l'opinione che il mondo dell'arte ha sul fumetto, ma anche il pensiero delle varie personalità che collaborano alla realizzazione dei comic book e dei graphic novel, riguardo la loro posizione nell'ambiente artistico-culturale: se si considerano e ci tengono ad essere definiti come artisti a tutti gli effetti, oppure se preferiscono mantenere un ruolo di "outsider", liberi dalle convenzioni e regole dell'arte tradizionale.

Con il presente elaborato si intende pertanto indagare l'evoluzione di un genere, nato come oggetto popolare e di intrattenimento, ma che col tempo ha saputo assumere una sua identità culturale all'interno della società. Pur essendo una forma a sé, con una sua storia, delle sue forme e modalità, talvolta distanti dall'universo artistico, il fumetto ha saputo più volte confrontarsi con esso, dando prova di essere in molti casi oltre ad una straordinaria fonte di ispirazione, un oggetto artistico in sé.

CAPITOLO I

DALLA COMIC ART AL GRAPHIC NOVEL: L'EVOLUZIONE ESTETICA E CULTURALE DEL FUMETTO

1.1 Genesi e differenza dei termini “comic art” e “graphic novel”

Comic, funnie, fumetti, bande dessinée, historieta, tebeo, manga: questa varietà terminologica ci permette di capire la complessità formale di un genere che è al contempo narrativo e visuale, nato inizialmente come una forma di intrattenimento popolare di portata globale, che è formalmente e geograficamente un ibrido. I termini “comic” e “funnie” indicano le modeste origini del genere, “fumetti” sottolinea la stretta relazione tra testo e immagine, includendo lo stesso testo come immagine, “bande dessinée” (letteralmente “striscia disegnata”) sottolinea la duplice dimensione visiva e narrativa, “historieta” (piccola storia), enfatizza l’aspetto narrativo del genere e sottolinea che non fa parte dell’alta letteratura, “tebeo”, una derivazione dal nome della rivista *TBO*, ricorda che i fumetti devono molto alla crescita dei periodici nel mercato di massa tra la fine del XIX e l’inizio del XX secolo, “manga”, un termine coniato per la prima volta da Katsushika Hokusai per definire delle caricature disegnate velocemente. Alcuni di questi termini sono entrati poi nel vocabolario di altre lingue, acquisendo nel processo significati diversi o aggiuntivi. Quando in un testo francese viene usato il termine “comic”, questo si riferisce solo ai fumetti nord americani. In Spagna, “comic” sta gradualmente sostituendo “tebeo” e “historieta”, e in Giappone, “comic”, secondo Brigitte Koyama-Richard¹, è usato oggi per definire ogni genere di manga².

Negli ultimi anni tuttavia, la comparsa di un nuovo termine e concetto ha influito ulteriormente su questa varietà di espressioni: “graphic novel”, un idioma che è stato adottato dagli editori, tradotto in molte lingue e accolto con entusiasmo dagli studiosi anglofoni.

Per definire meglio il concetto di fumetto è bene chiarire inizialmente alcuni punti: in primo luogo essi sono stati e continuano ad essere dei prodotti del mercato e della cultura di massa. Secondo, la loro lunghezza può variare da pochi pannelli a centinaia di pagine. Terzo, essi costituiscono un genere globale che si basa su tradizioni distinte, come una macchina di diffusione interculturale che presenta delle cooperazioni tra autori ed editori, ma anche tra film e adattamenti web. Infine, i fumetti sono un genere ibrido al contempo visuale e letterario, ma che non privilegia il testo sull’immagine. Gli studiosi che usano: “graphic novel” per indicare un intero genere si basano su

¹ Brigitte Koyama-Richard è professoressa di studi umanistici presso l’Università di Tokyo, ha studiato letteratura moderna giapponese ed è specializzata in letteratura e arte comparata, soprattutto *japonisme*.

² Brigitte Koyama-Richard, *Mille anni di manga*, Rizzoli editore, 2007, 7.

questi principi di base. Nessuno oggi pensa ai fumetti riferendosi solo alle opere create per le pagine divertenti dei giornali americani, ed essendo ormai usato spesso e in molti casi inadeguatamente; “comic” è diventato un termine generico. Al contrario, l’adozione dell’etichetta “graphic novel” per definire un intero genere (invece di un sottoinsieme di fumetti) riflette un triste restringimento a un canone limitato e non rappresentativo.³ Inoltre, questo processo risulta significativo per due aspetti: geograficamente, esso relega sullo sfondo i fumetti non americani, mentre accademicamente, rappresenta una problematica presa territoriale da parte degli studiosi di letteratura. Patricia Mainardi, per esempio, definisce i fumetti come ‘una singola pagina o una serie di pagine contenenti molteplici riquadri di immagini che narrano una storia originale’⁴, mentre Pascal Lefèvre li definisce: ‘la giustapposizione di immagini (per lo più disegnate) fissate su un supporto come atto comunicativo. I fumetti rappresentano tutte le storie sequenziali disegnate: *comic book, graphic novel, bande dessinée, manga, etc.*’⁵ Entrambi concordano quindi nel dire che molteplici immagini e una certa forma di sequenzializzazione sono necessarie. Le loro definizioni tuttavia differiscono, in parte perché esistono molti tipi diversi di narrativa, ma anche per il loro differente background culturale. Patricia Mainardi è una storica dell’arte, specializzata nell’arte europea del XVIII e XIX secolo, e nel modernismo europeo e americano. Lefèvre invece, formatosi negli studi di comunicazione, sottolinea i differenti criteri formale e socioculturale di tale genere. In particolare, egli cerca di distinguere i fumetti dal cinema, analizzare il fattore materiale e le caratteristiche transazionali del genere.

Se il testo è presente in qualsiasi definizione di fumetto, e viene specificato il suo grado di importanza rispetto alle immagini (equivalente, dominante, o subordinato), ciò è sicuramente significativo e importante, non solo per gli studiosi di letteratura. Eppure, esistono molti esempi di fumetti senza parole. Se ciò costituisca solo una risposta pratica alle barriere linguistiche, o, più importante, sia la dimostrazione del primato dell’aspetto visuale su quello testuale, continua ad essere una questione aperta. Ciò nonostante, c’è stato un significativo spostamento dallo studio del fumetto unicamente come testo, anche nell’ambiente culturale francese; uno sviluppo notevole se si considera che la critica sulla *bande dessinée*, che nacque negli anni Settanta, fu a lungo dominata da metodologie strutturaliste, semiotiche e psicoanalitiche. La decisione dell’International Bande Dessinée Society di intitolare il suo giornale *European Comic Art*, illustra meglio questa nuova tendenza, come anche *Traces en cases* (1993) di Philippe Marion e *System of Comics* (2007) di Thierry Groensteen. Partendo dalla tradizione poststrutturalista, Marion insiste sul primato del disegno e mette in discussione la necessità di scrivere e persino di raccontare:

³ Ann Miller, *European Comic Art Review*, recensione di Stephen E. Tabachnick, *Teaching the Graphic Novel*, New York: The Modern Language Association of America, 2007. URL <https://www.academia.edu/>.

⁴ Patricia Mainardi, citazione in Miller, *European Comic Art Review*, traduzione dell’autore dall’originale inglese. URL <https://www.academia.edu/>.

⁵ Pascal Lefèvre, citazione in Miller, *European Comic Art Review*, traduzione dell’autore dall’originale inglese. URL <https://www.academia.edu/>.

*'Bande dessinée is first and foremost a drawing that evolves from one image to the next, within a spatial structure that adds up to a specific découpage, most often with a narrative purpose.'*⁶

Più interessato a domande come se l'unità principale del fumetto sia costituita dal pannello o dalla pagina, Groensteen chiede invece di riconoscere la preminenza della dimensione iconica dei fumetti sulla base del fatto che il significato viene prodotto essenzialmente attraverso di esso, e non attraverso il testo.⁷ Nonostante siano stati compiuti questi studi sul fumetto, la questione dei rispettivi ruoli di testo e immagine e della loro gerarchia non è stata risolta una volta per tutte.

La definizione di 'fumetto' viene ulteriormente complicata quando si inizia a fare delle distinzioni sulla base delle diverse lingue e tradizioni culturali. Ma è soprattutto con la nascita del "graphic novel" che si sono moltiplicati i problemi associati alla terminologia esistente.

Per quanto i termini "fumetto" e "graphic novel" vengano spesso usati come sinonimi, tale erronea sinonimia cancella delle profonde e importanti differenze storiche, formali, culturali. Le loro rispettive origini vanno ricondotte all'interno della storicizzazione operata da Karin Kukkonen⁸, secondo cui la remota genesi del fumetto è identificabile intorno al 1830, quando Rodolphe Töpffer (figlio del pittore Wolfgang Adam Töpffer) crea un originale modello di videoscrittura, le *histoires en estampes*, con un prosieguo nel 1890-1900, quando vignettisti di giornali americani quali Richard Felton Outcault e Winsor McCay pubblicano strisce sui quotidiani domenicali, strumento per eccellenza della cultura di massa che poi contraddistinguerà il Novecento, ad esempio *Yellow Kid* (prima apparizione ufficiale registrata nel 1895 nel supplemento domenicale del quotidiano *New York World*) e *Little Nemo in Slumberland* (prima apparizione nel 1905 nell'inserito domenicale del *New York Herald*).

Dagli anni Trenta del Novecento i fumetti cominciano a essere considerati un normale bene di consumo e i *comic books* regalati dalle aziende come omaggio promozionale. È a questo punto che nasce il fumetto come libro: le strisce quotidiane sono ristampate in formati editoriali assai vari e distribuite per pubblicizzare prodotti di altro tipo; gli editori presto si rendono conto che i fumetti possono essere venduti come merce, a patto che abbiano come protagonisti eroi e supereroi come *Conan il barbaro* (1932), *Doc Savage* (1933), *Flash Gordon* (1934), *Superman* e *Batman* (1939), *Wonder Woman* (1941).

Con i supereroi degli anni Trenta e Quaranta, in simultaneità con l'imporsi delle dittature in alcuni paesi occidentali come Germania e Italia, il fumetto conosce grande fortuna e comincia a espandersi sia come numero di lettori, sia per elaborazione di sottogeneri narrativi, sino a divenire

⁶ Philippe Marion, *Traces en cases: Travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur: Essai sur la bande dessinée*, Louvain-la-Neuve, Belgio: Academia, 1993, 2. Traduzione inglese di Catherine Labio.

⁷ Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Parigi: Presses Universitaires de France, 1999, 10. Traduzione inglese di Bart Beaty e Nick Nguyen: *The System of Comics*, University Press of Mississippi, 2007.

⁸ Karin Kukkonen è docente di narratologia e poetica all'Università di Oslo, si occupa della letteratura del Settecento, di fumetto e graphic novel e di studi letterari cognitivi.

un simbolo della nascente potenza culturale degli Stati Uniti. La media mensile della vendita di fumetti passa infatti dai 17 milioni del 1940 ai 70-100 milioni del 1953, anno in cui il pubblico americano spende oltre un miliardo di dollari in fumetti, letti da circa il 90% degli adolescenti, sia maschi che femmine.⁹

La fase aurea del fumetto termina negli anni Cinquanta con l'inizio della Guerra Fredda, ed è inoltre in questi anni che ha inizio una sorta di 'crociata anti-fumetto', stigmatizzato come strumento di corruzione dei costumi morali e soprattutto per la sua 'rozzezza culturale', degna di livelli di alfabetizzazione assai bassi e ormai non più accettabili nelle società occidentali.¹⁰

Per capire meglio tale fenomeno bisogna però fare un passo indietro, quando negli anni Trenta già ampi settori della pedagogia e del giornalismo avevano preso a denigrare i fumetti come un veicolo narrativo di infimo livello, nocivo all'alfabetizzazione e allo sviluppo cognitivo dei bambini.

In particolare, ciò che maggiormente si contestava erano le figure, in grado di ospitare solo qualche frammento di linguaggio verbale: per l'opinione pubblica il linguaggio figurativo era fatto di *segni cattivi*, primitivi, identici alla realtà e come essa grossolani, mentre il linguaggio verbale era popolato di *segni buoni* e analitici, convenzionali e arbitrari.

Questi atteggiamenti ostili erano poi aumentati dopo la fine della Seconda guerra mondiale, quando tra il 1948 e il 1954 i fumetti furono sistematicamente emarginati sino alla creazione di un regolamento: il *Comics Code* (1954), che agì come strumento di censura del fumetto statunitense e che tutti gli editori dovettero rispettare. Il *Comics Code* proibiva, tra l'altro, la rappresentazione di sangue, violenza e sessualità, prescriveva che le autorità non venissero mai ridicolizzate e che i buoni dovessero sempre vincere. Lo psicologo statunitense di origini tedesche Fredric Wertham (1895-1981) aveva inoltre analizzato l'impatto dei fumetti sullo sviluppo cognitivo dei bambini conducendo una serie di interviste tra i suoi giovani pazienti, giungendo a confermare i suoi presupposti allarmistici. Nel suo libro *Seduction of Innocent* (1954), Wertham descrisse i fumetti come un virus patogeno che avrebbe potuto corrompere i giovani portandoli sulla strada della violenza, della delinquenza e dell'omosessualità.

Nel mirino restava sempre il codice iconico, troppo immediato e identico alle cose di cui si faceva obbligo di parlare, mentre il codice verbale era mediato, prendeva le distanze da ciò di cui parlava sottoponendolo a un filtro razionalizzante, analitico, interpretativo. Quello che si pensava all'epoca poteva perciò venire riassunto nello slogan: "Evviva le parole, a morte le immagini", ed è proprio per questo che in un periodo in cui per l'opinione pubblica 'fumetto' equivaleva a 'prodotto

⁹ Karin Kukkonen, *Studying Comics and Graphic Novels*, Wiley Blackwell editions, 2013, 44 ss.

¹⁰ Jan Baetens, Hugo Frey, *The Graphic Novel: An Introduction*, New York: Cambridge University Press, 2015, 37-8.

culturalmente degradato', molti creatori di *strips* ricorrevano alla pseudonimia per evitare di danneggiare la propria carriera.¹¹

Nonostante la censura, gli anni del *Comics Code* furono più ricchi e diversificati di quanto si possa immaginare. Fu proprio nel 1955 che per la prima volta, molto tempo prima di *Maus* di Art Spiegelman (due singoli volumi autoconclusi ambientati durante la Seconda guerra mondiale e incentrati sulla tragedia della Shoah, edito tra il 1986 e il 1991, è considerato il capostipite del genere graphic novel), il fumetto di Bernie Krigstein *Master Race* affrontò il tema dei campi di sterminio nazisti e del genocidio. E ancor prima, nel 1952, il fumettista Harvey Kurtzman creò la rivista storica "*Mad*", terreno editoriale in cui germinò quel tipo di umorismo che oggi usiamo definire "demenziale": storie strampalate e dagli esiti sorprendenti che mettevano in evidenza l'assurdità della logica comune, ridicolizzando il buon senso soprattutto in riferimento al sistema culturale americano. I creatori dei fumetti underground caratteristici del Sessantotto riconosceranno infatti di aver contratto un debito con "*Mad*" e in particolare con Kurtzman, direttore e scriptwriter di tutti i fumetti della rivista.¹²

Nella prima metà degli anni Sessanta, come afferma lo storico Jean-Paul Gabilliet¹³, si assiste a una rinascita dei fumetti di supereroi, cui se ne aggiungono di nuovi grazie all'impegno e agli investimenti delle maggiori case editrici, mentre l'editore Ballantine ristampa due raccolte di fumetti horror della EC Comics, modello di tutto ciò che i conservatori culturali rappresentati da Wertham avevano ritenuto fosse sbagliato e diseducativo.

È in questo stesso momento tuttavia, che nell'arte contemporanea, a cominciare dalla Pop Art con Andy Warhol e Roy Lichtenstein, si nobilita il fumetto facendolo diventare un fenomeno cult; dove "cult" sta ad indicare un movimento valoriale dal basso verso l'alto; come quando Warhol prenderà un confezione di zuppa di pomodoro Campbell's e la trasformerà in un'opera d'arte, così allo stesso modo Lichtenstein ricreerà i fumetti su tela. L'artista si rivolge ai mezzi di comunicazione di massa, in particolare alle 'storie' dei fumetti e, più in generale, ai prodotti dell'industria culturale.

È anche grazie a quest'ultimo infatti, che negli anni '50-'60 ha riprodotto in grande scala vignette tratte da giornali come *Dick Tracy* e da personaggi dei cartoni animati, trasformando le vignette in veri e propri quadri, che questo genere si è diffuso anche tra il pubblico adulto. Lichtenstein ha aperto la strada a una nuova considerazione del fumetto da parte della cultura e, in particolare, del modo dell'arte: con l'artista newyorkese il linguaggio fumettistico, con le sue figure e parole stereotipate, viene ad assumere un ruolo privilegiato. In fumetti come *Drowning Girl*, *Okay*, *Hot-*

¹¹ John Gardner, *Projections: Comics and the History of Twenty-First-Century Story-telling*, Stanford University Press, 2012.

¹² Daniele Barbieri, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Carocci editore, 2009, 40-41.

¹³ J.-P. Gabilliet, *Des comics et des hommes*, édition du Temps, Paris, traduzione inglese *Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books*, Jackson: University Press of Mississippi, 2010, 64.

Shot, Okay! e in *Hopeless* tutti del 1963, oppure in *Eddie Diptych* del 1962, l'artista riesce ad unire l'anonimo e industrializzato repertorio delle immagini prodotte per la comunicazione di massa.



Figura 1. Roy Lichtenstein, *Drowning girl*, 1963, MoMA, New York.



Figura 2. Roy Lichtenstein, *Hopeless*, 1963, Kunstmuseum, Basel.



Figura 3. Roy Lichtenstein, *Eddie Diptych*, 1962, Ileana and Michael Sonnabend Collection, New York.

Per molte sue opere, egli utilizza inoltre una particolare tecnica che si avvaleva del linguaggio puntinato, un metodo usato per la realizzazione dei fumetti, che veniva ottenuto grazie alla sovrapposizione di una retina metallica sopra alla tela. Lichtenstein utilizzò questa tecnica non solo per esplorare un altro metodo espressivo ma anche per criticare la tecnica pittorica dell'astrattismo e per trovare una nuova forma artistica che coniugasse arte e cultura popolare.

Il fumetto non era considerato un'opera d'arte, era visto invece più come una popolare forma alternativa di comunicare in modo sintetico un racconto. In seguito, grazie a movimenti artistici come la Pop Art e ad artisti che ne adottarono temi, linguaggi e tecniche, il fumetto divenne anche un mezzo espressivo che poteva contenere canoni artistici. Fu comunque Lichtenstein ad utilizzarlo per la prima volta in questo senso, benché le sue opere non possano essere paragonate al fumetto; osservando con attenzione i suoi quadri, si distanziano in modo sostanziale dalla vignetta o dalla tavola del fumetto. Innanzitutto tutti i suoi disegni sembrano non suscitare alcun sentimento o stato d'animo, a guardarli sembrano distaccati, come riuscissero a rarefare uno stato d'animo all'infinito, senza bisogno di avere un'immagine successiva, ma raccontando la loro storia dentro all'immagine che rappresentano. In questo senso sono dei quadri totalizzanti; che contengono una storia dall'inizio alla fine.¹⁴

In questo modo i fumetti sono passati dai circoli della cultura adolescenziale ai musei internazionali e alle più prestigiose gallerie d'arte; questo spostamento ha prefigurato e favorito inoltre la nascita del graphic novel, variante "nobile" del fumetto e oggetto culturale *crossover*, in grado di rivolgersi a fasce di lettori assai diverse per anagrafe, censo e livelli di alfabetizzazione.

Thomas Crow sostiene che fu proprio Lichtenstein a salvare i fumetti dal genocidio estetico inaugurati da Wertham, descrivendoli come: 'ombre di defunti che furono lasciati in eredità a Lichtenstein affinché sapesse dare loro una nuova e duratura esistenza sotto l'egida dell'arte'¹⁵.

La pop art inoltre ha agito sul fumetto come una sorta di incubatore, aprendogli la strada verso altri media (dalla radio, al cinema e alle prime forme di merchandising) e trovandogli nuovi acquirenti, estimatori e orizzonti morfologici del tutto nuovi.

Intorno al 1968 per esempio, nei campus universitari americani e nei distretti dei grandi spazi metropolitani nasce il fumetto underground, che si afferma anch'esso quale precursore del graphic novel autobiografico. Contravvenendo ai principi del *Comics Code*, questi fumetti sono auto edizioni i cui autori si occupano anche della distribuzione. Uno degli autori più innovativi è Robert Crumb, che include liberamente nelle *strips* intitolate *Fritz the Cat* (1965-72) rapporti sessuali e consumo di droga. Da questo momento anche altri editori iniziano a pubblicare serial fiction per lettori adulti, e così il fumetto esce definitivamente dai confini ristretti della cultura post adolescenziale.

Oltre a Robert Crumb, anche Eric Stanton e Gilbert Shelton danno vita a strisce innovative, sessualmente esplicite e a sfondo satirico, con alti livelli di consapevolezza politica e riferimenti autobiografici. Nessun argomento è più tabù: razza, emarginazione, sesso, droga si allontanano

¹⁴ Raphaël Sorin, *Pop Art 68*, a cura di Elio Grazioli, Milano: Abscondita, 2007, 15-20.

¹⁵ Jan Baetens, Hugo Frey, citazione in *The Graphic Novel: An Introduction*, Cambridge University Press, New York, 2015, 52.

dalle avventure dei supereroi ed entrano in una fase underground che rappresenta un punto di svolta per la storia del fumetto, non solo americano. Il primo numero di “*Zap Comix*”, la rivista inaugurata da Robert Crumb nel 1968, contiene in copertina un esplicito avvertimento: ‘Solo per adulti intellettuali’¹⁶. Si tratta indubbiamente di una forma di provocazione, ma che nasconde in sé la verità, in quanto si tratta davvero di fumetti per adulti intellettuali.¹⁷

A partire da questo momento compare la forma *one-shot*: non più storie dalle trame prolisse o seriali da far pubblicare a puntate su quotidiani o settimanali a fumetti, ma narrazioni visive che acquisiscono i tratti del “romanzo metropolitano”.

Parallelamente a quanto sta accadendo negli Stati Uniti, ma in modo indipendente, il Sessantotto segna una svolta anche per il graphic novel europeo, soprattutto in Francia e in Italia, dove si crea un pubblico colto e l’unione tra parola e immagine dà luogo a nuove sperimentazioni, che acquisteranno poi un importante e riconosciuto valore: per l’Italia si possono ricordare opere come *Una ballata del mare salato* (1967) di Hugo Pratt, *Poema a fumetti* (1969) di Dino Buzzati, i romanzi grafici di Guido Buzzelli (1927-1992), Andrea Pazienza (1956-1988) o Lorenzo Mattotti, classe 1954, destinato poi a diventare uno dei personaggi più noti nel mondo del graphic novel a livello internazionale; per la Francia e il Belgio vanno citati editori assai innovativi da cui escono riviste quali *Pilote* o *À Suivre*.

Nel 1978 Will Eisner, universalmente riconosciuto come uno dei più grandi maestri dell’arte del fumetto, in occasione della pubblicazione del suo *A contract with God*, comincia a pensare che termini quali *comics* o l’italiano *fumetti* non aiutino la promozione di questo genere narrativo e propone dunque la denominazione alternativa di “Sequential Art”, iniziando a scrivere veri e propri romanzi per immagini, cioè graphic novel.

Il cosmopolitismo degli anni Ottanta, precursore della globalizzazione favorita successivamente dal web, crea un clima favorevole alla circolazione delle merci estetiche, ma in questo momento la leadership viene acquisita dagli autori e illustratori inglesi, tra cui Alan Moore, Neil Gaiman, Warren Ellis e Grant Morrison, promotori della cosiddetta *British Invasion*. Questi autori possedevano una nuova e diversa sensibilità rispetto ai loro predecessori nei fumetti americani, inoltre prima dell’inizio della *British Invasion*, la DC Comics ingaggiò diversi artisti britannici fin dai primi anni Ottanta per lavorare ai loro fumetti: primo fra tutti Brian Bolland e altri che seguirono come Dave Gibbons, Brendan McCarthy, Glenn Fabry, Steve Dillon, and Philip Bond.

Sotto l’influenza dell’”invasione britannica”, il fumetto non viene più associato solo al genere dei supereroi ma acquisisce il diritto di condurre anche delle critiche sociali con i mezzi semiotici sintetici, piacevoli e a tutti noti del linguaggio visuale associato a quello verbale.

¹⁶ Robert Crumb, *Zap Comix #1*, Apex Novelties, 1968, copertina. Traduzione dall’originale inglese.

¹⁷ Barbieri, *Breve storia della letteratura a fumetti*, 61.

Uno dei frutti più importanti del post underground è la rivista *Raw*, fondata nel 1980 da Art Spiegelman e dalla moglie Françoise Mouly, e attiva fino al 1991, che si rivolge sin dall'inizio a un pubblico intellettuale newyorkese, conducendo i fumetti a un livello sperimentale vicino a quello della pittura e letteratura. Oltre al merito di aver lanciato autori quali Charles Burns, Robert Crumb e Chris Ware, la rivista di Spiegelman ha offerto ampio spazio anche ai contributi europei e favorito la diffusione del successivo graphic novel, nobile dal punto di vista culturale e sperimentale da quello morfologico.

A partire dagli anni Novanta si assiste a tale fenomeno attraverso una nuova presentazione editoriale delle *visual narrative* in volume, l'accostamento alla forma del romanzo e una simultanea dissociazione da quella dei fumetti, una commercializzazione con la nuova etichetta "graphic novel", l'individuazione di un pubblico più ampio e colto, una sofisticata ridefinizione della morfologia e degli ambienti tematici. Lontane quindi dai racconti seriali per adolescenti, queste narrazioni ora trattano di personaggi complessi: incoerenti, inquieti o tormentati, schiacciati dalla quotidianità, alle prese con le difficoltà della vita di tutti i giorni e vantano una complessità emotiva tale da essere necessariamente tradotta in superfici visive: narrazione e grafica vengono perciò a combinarsi qui in modo innovativo. Mentre il genere dei *comic* era culturalmente specifico e di origine anglo-americana, al contrario il *graphic novel* è molto più inclusivo, capace non solo di adottare diverse morfologie, media e sottogeneri, ma anche di inglobare tradizioni narrative "mondiali".¹⁸

Gli esempi contemporanei di narrazione grafica si presentano come fenomeni culturalmente ibridi; infatti è soprattutto l'intensa ricezione dello stile *manga* e *gegika* nel mondo occidentale che ha influenzato formalmente artisti grafici di ultima generazione al di fuori del Giappone, sebbene gli Stati Uniti siano ad oggi la fonte di ispirazione più autorevole a livello globale.

La storia del fumetto sembrerebbe infatti risolversi in un fenomeno esclusivamente statunitense, ma non è così. Si possono identificare diffusi per il mondo altri precursori di questo medium: in Argentina *L'eternauta* (1957) di Héctor Oesterheld; in Italia autori come Guido Buzzelli, Hugo Pratt e Milo Manara, Andrea Pazienza, Igort, Mattotti o Buzzati con il suo *Poema a fumetti*; in Francia e Belgio case editrici con linee editoriali come *Pilote* di Dargaut o *À Suivre* di Casterman.

In Oriente invece, una tipologia di narrazione per immagini realistica, seria e diretta si diffonde in Giappone a partire dalla fine degli anni Cinquanta, dove appare il *gegika*, il romanzo grafico giapponese.¹⁹

Il Giappone rappresenta il mercato del fumetto più grande al mondo per volume di affari, quantità di titoli e articolazione dell'offerta. L'origine di questo genere, equivalente a quello che noi chiamiamo graphic novel già alla fine degli anni Cinquanta, prima dunque che il fenomeno si

¹⁸ D. Stein e J.-N. Thon, *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Berlino-New York: de Gruyter, 2013, 385.

¹⁹ Nicola Andreani, *Il graphic novel. Il fumetto spiegato a mio padre*, Eboli: NPE, 2014, 169-200.

sviluppassse negli Stati Uniti, trova la sua affermazione nell'immediato dopoguerra, come forma di intrattenimento ed evasione dalla disfatta bellica.

Il manga era invece rimasto nel complesso orientato secondo i canoni tradizionali: una rappresentazione teatrale con personaggi a figura intera e strisce singole a lettura verticale, in luogo dell'attuale lettura da destra a sinistra e dall'alto al basso. L'introduzione di un nuovo stile è attribuito a Osamu Tezuka, impressionato dall'evoluzione formale del cinema e desideroso di importare le stesse dinamicità, atmosfere ed emozioni nel fumetto. Egli debutta nel 1946 con *Maachan no nikki-chô* (Il diario di Maachan), pubblicato in un giornale di Ōsaka, ed è sempre qui che frequenta un club di *mangaka*, ossia autori di fumetti, dove conosce un artista veterano, Sakai Shichima, con cui inizia a collaborare. Tezuka coglie qui l'occasione per realizzare questa sorta di "cinema di carta" applicando tutte le influenze visuali e narrative che aveva percepito durante l'infanzia e l'adolescenza: dai fumetti nazionali e americani, all'animazione Disney di cui è appassionato e i nuovi film americani ed europei. La diversa narrazione, fluida e cinetica, e l'uso di diverse inquadrature, segnano un punto di svolta sia per il mercato del fumetto sia per il modo di fare fumetto.

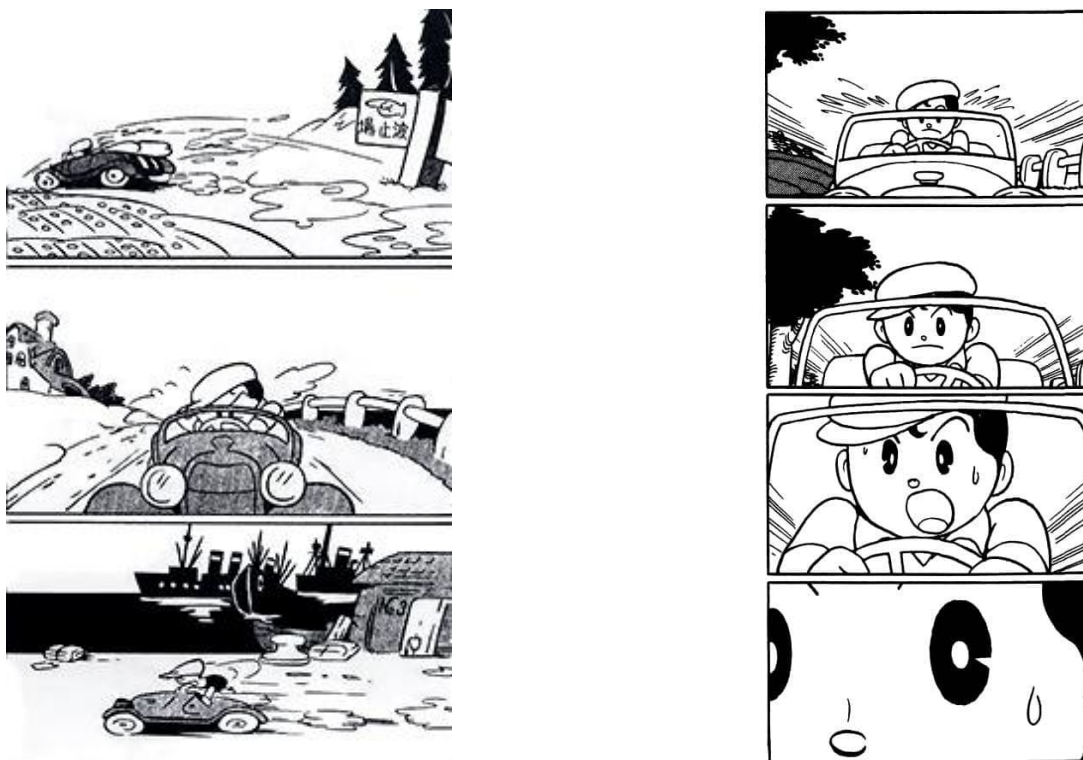


Figura 4. Le inquadrature innovative di *Shin Takarajima* (*La nuova isola del tesoro*) di Osamu Tezuka, 1947.

Dalla metà degli anni Cinquanta un nuovo gruppo di autori, raccogliendo l'eredità di Tezuka, cerca di allontanarsi dall'idea infantile e caricaturale associata al manga, con la volontà di creare opere per un pubblico adulto. Pian piano, grazie anche a nuove sperimentazioni narrative e visuali, si

andrà affermando il movimento *gegika*, che si pone in netta contrapposizione con il concetto di manga: mentre quest'ultimo infatti significa "immagine disimpegnata", *gegika* è formato da *gegi* (dramma, narrazione anche violenta e d'azione) e *ka* (immagine), cioè "immagine drammatica". Fin a quel momento il manga aveva puntato sull'esagerazione, la semplificazione e la deformazione della realtà, mentre gli artisti di questa nuova corrente sono interessati a una resa fedele della realtà, rivolgendosi a un pubblico più maturo. Il realismo è quindi centrale, in quanto veicolo e tramite dei lati più crudi della condizione umana del dopoguerra. Vengono abbandonate le linee arrotondate dei manga, e accentuati invece i tratti spezzati e disarmonici, facendo un largo uso del nero e soffermandosi su scene cupe; queste caratteristiche mostrano perciò alcune forti similarità con il graphic novel occidentale.²⁰

In parallelo con la svolta underground del fumetto, anche in Giappone si era affermato un secondo *gegika*, legato ai problemi scaturiti nel dopoguerra con l'occupazione statunitense, che con l'imposizione dello stile occidentale aveva stravolto la tradizione. Mentre il pubblico del primo *gegika* consisteva in giovani lavoratori con un basso livello di alfabetizzazione, che affluivano in massa nelle grandi città lavorando in fabbrica per guadagnarsi da vivere, negli anni Sessanta intellettuali, attivisti e studenti universitari scelgono come loro portavoce alcuni autori *gegika* per portare avanti le loro lotte e denunciare i problemi sociali del Giappone contemporaneo. Il graphic novel si sviluppa quindi inizialmente come una narrazione popolare e anti-intellettualistica per poi diffondersi negli strati più acculturati della popolazione.

Dagli anni Settanta in poi il graphic novel giapponese entra in una fase di assestamento dell'innovazione e di forte commercializzazione, mitigando un po' il suo ruolo di denuncia sociale e diventando a tutti gli effetti un fenomeno sociale di massa: una grande quantità di lavori sperimentali viene infatti inglobata in modo graduale nel mercato dei fumetti, segnando da questo momento e per tutti gli anni Ottanta, l'età d'oro del manga.

²⁰ Vittorio Spinazzola (a cura di), *Graphic novel. L'età adulta del fumetto*, in *Tirature '12*, Milano: il Saggiatore, 2012, 56-62.

1.2 Il fumetto e il mondo dell'arte: un complesso rapporto tra legittimazione e svalutazione

Harvey Pekar, ricordando i suoi primi anni come scrittore di fumetti underground, ha affermato recentemente in un'intervista: "It was clear that you could do anything with comics that you could do with any other art form, but less of it was being done".²¹ Una simile osservazione potrebbe essere fatta anche riguardo la cultura storico-artistica del fumetto. L'arte del fumetto inizialmente godeva di un fascino prevalentemente popolare, dagli anni Ottanta fino ad oggi si sta invece diffondendo sempre di più all'interno di altre forme di mass media, e comincia ad essere ritenuta rispettabile anche dal punto di vista intellettuale e artistico. Fumetti, graphic novel, caricature e cartoni animati, stanno pian piano assumendo una notevole attenzione e considerazione, ispirando opere di narrativa contemporanea e una serie di film, oltre a occupare un posto importante nelle principali mostre nei musei d'arte contemporanea e nei dibattiti e discussioni nelle aule dei college americani e inglesi.

Sia la realizzazione che la raccolta di fumetti sono stati incentrati nella recente narrativa da autori importanti come Michael Chabon, Umberto Eco e Jonathan Lethem. Allo stesso tempo i graphic novel stanno raggiungendo un pubblico di lettori sempre più ampio, ricevendo una sempre maggior attenzione da parte dei media e passando dalla vendita esclusiva nei negozi di fumetti a quella nelle grandi librerie. Due esempi notevoli sono *Fun Home* di Alison Bechdel, che rientrò nella lista dei dieci migliori libri del *Time magazine* nel 2006 e arrivò finalista al National Book Critics Circle Award e *Persepolis*, il memoriale molto acclamato di Marjane Satrapi. Quest'ultimo fu trasformato in un film di animazione che vinse il Premio della Giuria al Festival del Cinema di Cannes nel 2007. Negli ultimi cinque anni un gran numero senza precedenti di fumetti e graphic novel è stato adattato per il grande schermo, dai film più stravaganti come *American Splendor* e *Ghostworld* a film drammatici come *History of Violence* e *Road to Perdition*, o film d'azione stilizzati come *Sin City* o *V per Vendetta*, tralasciando i campioni d'incassi più popolari *Spiderman* e *X-Man*.

L'interesse accademico è decollato negli Stati Uniti all'inizio del nostro secolo, poiché sempre più università hanno cominciato a tenere corsi sulla storia dei cartoni animati americani, fumetti e graphic novel (anche se in Francia, Germania e Italia gli studiosi hanno iniziato molto prima a presentare un'attenzione critica riguardo al fumetto). L'Associazione Nazionale degli insegnanti del fumetto in America, ha compilato nel suo sito web un elenco di programmi di varie università, che include alcuni corsi intitolati: "I fumetti come letteratura" e "I fumetti nella cultura americana". La

²¹ Harvey Pekar, nell'intervista di Shawna Ervin-Gore, per *Dark Horse Comics*, 2000. URL <https://www.darkhorse.com/Interviews/713/Harvey-Pekar>.

maggior parte di questi corsi però sono tenuti nei dipartimenti di inglese, e la maggior parte delle pubblicazioni sull'argomento sono di studiosi di letteratura e, in misura minore, di accademici di storia o provenienti dai dipartimenti di studi americani. Di conseguenza, l'importante componente visiva dell'arte del fumetto è stata spesso trascurata a favore di un approccio che sottolineava più il contenuto narrativo. A tal proposito, bisogna però ricordare alcune importanti eccezioni. Il primo importante contributo è rappresentato dallo studio in due volumi dello storico dell'arte David Kunzle: *The Early Comic Strip: c. 1450-1825* e *The History of the Comic Strip: The Nineteenth Century* (1973). Egli fu il primo a offrire una sostenuta analisi critica sulle origini dell'arte fumettistica, combinando insieme un'analisi formale della componente visiva e una culturale sul ruolo che il fumetto ha assunto nel contesto culturale e politico in Europa. Per Kunzle esistono quattro importanti aspetti del fumetto: '1) Ci deve essere una sequenza di immagini separate; 2) Ci deve essere una predominanza dell'immagine sul testo; 3) Il mezzo in cui appare il fumetto e per il quale era originariamente destinato deve essere riproducibile, e perciò, in forma stampata, un prodotto del consumo di massa; 4) La sequenza deve raccontare una storia che sia al contempo rispettabile e attuale'.²² L'enfasi sugli elementi narrativi nella definizione di fumetto, iniziata da Kunzle, è stata poi notevolmente ampliata dal contributo di due studiosi e professionisti; Will Eisner e il collega fumettista Scott McCloud. Entrambi hanno elaborato dei testi nei quali studiano e analizzano da vicino le proprietà formali e la struttura dei fumetti. Eisner, nei suoi libri *Comics and Sequential Art* (1985) e *Graphic Storytelling* (1995), ha concettualizzato l'idea della 'Sequential Art', facendo una distinzione tra la categoria generale della narrativa visiva (assunta da Kunzle) e le forme specifiche del fumetto. Nel primo capitolo di *Comics and Sequential Art*, intitolato "'Comics" as a Form of Reading', egli spiega chiaramente come nel contesto di una disposizione a fumetti, il testo funzioni come un'immagine e descrive i fumetti come una particolare forma di lettura: 'la struttura del fumetto presenta un montaggio di parole e immagini, e quindi il lettore è tenuto a esercitare abilità interpretative sia visive che verbali. I regimi dell'arte (ad esempio prospettiva, simmetria, pennellata) e i regimi della letteratura (come grammatica, trama, sintassi) si sovrappongono l'uno sull'altro'.²³

L'idea che i fumetti siano il prodotto della fusione di arte e letteratura o, in senso più limitato, di immagine e testo, è abbastanza comune nelle definizioni analitiche, anche se si è rivelata abbastanza problematica. Un altro storico dell'arte; R.C.Harvey, ha spesso avanzato una nozione simile, suggerendo che i fumetti 'intrecciano parola e immagine insieme per raggiungere uno scopo narrativo. I fumetti sono una miscela di parola e immagine, non una semplice associazione

²² David Kunzle, *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in The European Broadsheet from c. 1450 to 1825*, University of California Press, 1973, 2. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

²³ Will Eisner, *Comic and Sequential Art*, Poorhouse Press, 1985, 8. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

del verbale e del visivo, ma una miscela, un autentico amalgama.²⁴ A differenza di Kunzle, che nella sua definizione di fumetto insiste nel primato dell'immagine sul testo, l'analisi di Harvey, in particolare nei suoi libri *The Art of the Funnies* (1994) e *The Art of the Comic Book* (1996) è più interessato al particolare aspetto estetico di questa fusione e al modo in cui alcune opere raggiungono ciò che considera un adeguato livello di equilibrio tra testo e immagine ('un indicatore dell'eccellenza di un fumetto è dato dalla misura in cui il senso delle parole dipende dalle immagini e viceversa').²⁵

In *Understanding Comics* (1993), realizzato sottoforma di fumetto, Scott McCloud adotta il termine 'Sequential Art' usato da Eisner come punto di partenza, per poi rapidamente qualificarlo in altri modi importanti. Notando che la definizione di Eisner sembra insufficiente a distinguere i fumetti dall'animazione o da altre forme d'arte ordinate in modo sequenziale, egli propone una sua revisione: 'giustapposizione di immagini pittoriche o di altro tipo in sequenza deliberata, destinate a trasmettere informazioni e/o a produrre una reazione estetica nello spettatore.'²⁶ Nel suo tentativo di fornire una definizione analitica normativa e onnicomprensiva della forma, McCloud abbandona molte delle caratteristiche attribuite ai fumetti da precedenti studiosi. Elimina, per esempio, il terzo e quarto requisito suggeriti da Kunzle (il primato dell'immagine, la produzione di massa, e una narrativa rispettabile moralmente e attuale). Sebbene *Understanding Comics* tratta ugualmente di questioni riguardo le origini e la storia del fumetto, la definizione di McCloud tenta di ridurre i fumetti ad attributi strettamente formali. Egli cerca di spostare l'attenzione da ciò che i fumetti sono stati a ciò che potrebbero essere, così facendo però, offre una definizione che appare allo stesso tempo troppo limitata e troppo generica. Ponendo le immagini giustapposte al centro della sua definizione, un punto di partenza che condivide con quasi tutti i critici che hanno tentato di dare una definizione analitica di fumetto, McCloud esclude deliberatamente i fumetti a pannello singolo come *The Far Side* di Gary Larson o *The Family Circus* di Bil Keane. Per Aaron Meskin, professore di estetica e filosofia dell'arte presso l'Università della Georgia, un altro problema riscontrabile nella definizione formale di fumetti di McCloud è la sua mancanza di attenzione per la storia dell'arte: 'Sebbene il fumetto sia una interessante forma d'arte, il genere della narrativa pittorica giustapposta spazialmente non sembra di grande interesse storico-artistico o critico.'²⁷ Meskin sostiene che la sua definizione non-storica ha il solo scopo di stabilire una storia surrogata del fumetto che è intesa a legittimare il suo posto nel mondo dell'arte. Ciò nonostante, ciò che

²⁴ R.C. Harvey, *The Art of the Funnies: An Aesthetic History*, University Press of Mississippi, 1994, 9. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

²⁵ Harvey, *The Art of the Funnies*, 9. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

²⁶ Scott McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, Tundra, 1993, p.9.

²⁷ Aaron Meskin, 'Definig Comic?', in *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 65.4, Autunno 2007. Traduzione dell'autore dall'originale inglese. URL <https://www.jstor.org/>.

colpisce è che la definizione di McCloud, comunque imperfetta, è nettamente in contrasto con quelle proposte dai precedenti critici e studiosi della forma.

Bart Beaty, professore all'Università di Calgary in Canada, afferma nel suo libro *Comics versus Art*, che sebbene il lavoro di McCloud abbia costituito un'opportunità per concettualizzare il fumetto come arte, la sua definizione rimane problematica sotto diversi punti di vista. L'insistenza sul rigoroso formalismo e il suggerimento che l'essenza del fumetto sia da ricercare nelle immagini di cui si costituisce, a suo modo ha contribuito a eludere altre definizioni potenzialmente valide di fumetto. Forse, come dice Beaty, la cosa più ironica è il modo in cui la sua definizione tende a minimizzare la concezione del fumetto come arte. Mentre la sua attenzione alle proprietà formali ha contribuito a riorientare le discussioni sul genere dei comic, scostandosi dalla loro funzione strettamente sociale, la sua troppo ampia concezione di 'arte' ('qualsiasi attività umana che non proviene dai due istinti primari della nostra specie: sopravvivenza e riproduzione')²⁸ finisce per sminuire l'elemento estetico del fumetto considerando quasi tutte le attività umane come arte. Quando il critico Greg Cwiklik criticò le sue argomentazioni sull'arte definendole: 'infantili' e 'logore', McCloud rispose che sarebbe stato disastroso includere la parola "arte" nella sua definizione di fumetto, e che sebbene gli avrebbe permesso di affrontare il modo in cui esso viene spesso deriso da coloro che stanno al di fuori del mondo dei comic, l'inclusione di un termine così importante avrebbe distratto i lettori dal concentrarsi sul potenziale della forma, piuttosto che sui suoi successi passati, su cosa si può fare con il fumetto, piuttosto che su ciò che è stato fatto.²⁹ In questo modo, la definizione di McCloud di fumetto, la più conosciuta e citata di tutte, cerca intenzionalmente di oscurare la storia della forma, il suo significato sociale, e le nozioni di valore estetico, sostituendo al loro posto, un formalismo essenzializzante.

Sin dalla pubblicazione di *Understanding Comics* nel 1993, all'interno della cultura del fumetto, la sua definizione è diventata una questione sempre più dibattuta. Mentre Thierry Groensteen, Greg Hayman, e Henry John Pratt hanno offerto significativi cambiamenti e revisioni alla definizione di McCloud, la ricerca di una definizione funzionale universalmente riconosciuta di fumetto, non è stata soddisfatta.³⁰ Allo stesso tempo, bisogna riconoscere che, in questa questione filosofica della definizione, i fumetti sono in ritardo rispetto alla filosofia generale delle arti. Le definizioni funzionaliste delle arti furono significativamente minate in epoca contemporanea dalle opere di avanguardia come i *ready-made* di Marcel Duchamp, che sembravano mancare del tutto di

²⁸ McCloud, *Understanding Comics*, 164.

²⁹ Greg Cwiklik, 'Understanding the Real Problem', in *The Comics Journal* 211, Aprile 1999, 66, Scott McCloud, 'First Impressions', in *The Comics Journal* 211, Aprile 1999, 101. URL <https://www.jstor.org/>.

³⁰ Thierry Groensteen, *System of Comics*; Greg Hayman e Henry John Pratt, 'What Are Comics?' in *A Reader in Philosophy of the Arts*, ed. David Goldblatt e Lee Brown, 2005, 419-24.

proprietà estetiche, e dalle opere concettualistiche che sfidavano le nozioni di artefattualità e di percettibilità. Di conseguenza, le definizioni contemporanee di arte enfatizzano frequentemente l'importanza della connessione tra un'opera e la storia dell'arte, o tra un'opera e le istituzioni del mondo dell'arte. Il vantaggio della teoria istituzionale è stata la sua capacità di riconoscere le opere d'avanguardia e concettuali come arte, concentrandosi sulle condizioni sociali richieste per sancire oggetti e pratiche culturali come 'artistici'.

La chiave per la definizione istituzionale di arte, secondo Bart Beaty, è il concetto di mondo dell'arte, che Arthur Danto (il quale lo descrive come un unico mondo) definisce come: 'l'organizzazione sociale che fornisce le teorie dell'arte che tutti i membri acquisiscono tacitamente per far sì che ci siano oggetti effettivamente considerati come 'arte'.³¹ George Dickie, uno dei più importanti sostenitori dell'istituzionalismo, nel suo libro *Art and the Aesthetic* (1975), sostiene che un'opera d'arte è un artefatto presentato al pubblico del mondo dell'arte, e che il pubblico del mondo dell'arte è un insieme di individui che sono in qualche modo preparati a comprendere un oggetto che viene presentato loro come arte.³² Questa sua argomentazione è stata spesso criticata per la sua incapacità di distinguere il mondo dell'arte da altre istituzioni sociali strutturate in modo simile. Ciò nonostante, la definizione di arte proposta da Dickie ha il vantaggio di non basarsi sulle caratteristiche specifiche dell'oggetto artistico, reindirizzando la nostra attenzione verso la classificazione sociale dell'arte piuttosto che sulla sua qualità estetica.

L'attenzione di Dickie verso gli artefatti che vengono presentati al pubblico del mondo dell'arte prova che non tutti, anche se inizialmente considerati tali, sono in definitiva riconosciuti come 'arte'. Alcuni oggetti potrebbero non essere apprezzati a causa di qualche difetto percepito nell'opera stessa, o forse perché il mondo dell'arte non è preparato in quel momento a comprendere il valore dell'oggetto presentato. Come sostiene Beaty, si può sostenere quindi che il mondo dell'arte è stato impreparato, non in grado o disposto a riconoscere il valore artistico nel fumetto. Infatti, il valore estetico dei comic, è stato celebrato quasi esclusivamente dal mondo del fumetto, composto primariamente dai creatori e dai fan piuttosto che dai proprietari di gallerie, curatori di musei, e dagli altri mecenati delle arti che, secondo Dickie, costituiscono il personale principale che agisce per conto del mondo dell'arte.³³

Seguendo l'argomento proposto da Howard Becker nel suo libro *Art Worlds* (1982), i fumetti sono meglio compresi attraverso le attività collettive che ne costituiscono la produzione e la diffusione, non semplicemente come i prodotti finali definiti dalla relazione di immagini giustapposte. L'enfasi di Becker sulla cooperazione tra i membri di uno specifico mondo dell'arte nella creazione di un

³¹ Arthur Danto, 'The Artworld', in *The Journal of Philosophy*, 1964, 571-84. Traduzione dell'autore dall'originale inglese. URL <https://www.jstor.org/>.

³² George Dickie, *Art and the Aesthetic: An Institutional Analysis*, New York: Cornell University Press, 1975, 34.

³³ Dickie, *Art and the Aesthetic*, 35.

sistema, serve a ricordare che è questo stesso sistema a costituire l'oggetto artistico. I comic, secondo questa logica, possono essere definiti come oggetti riconosciuti dal mondo del fumetto come fumetti. Da questo punto di vista, la prevalenza nei negozi specializzati di produzioni che, nell'ottica funzionalista, non sarebbero considerate tali (libri, calendari, poster, ecc.) non è sorprendente. Una teoria istituzionale del mondo del fumetto ha il vantaggio, rispetto alla sua definizione essenzialista, di riconoscere una collezione come *Dennis the Menace* di Hank Ketcham come un libro di fumetti, proprio perché partecipa chiaramente alle istituzioni comuni del mondo dei fumetti quando la sua striscia a singolo pannello appare sulla pagina dei fumetti del giornale, quando viene raccolto dalla Fantagraphics e distribuito nei negozi di fumetto, o quando le tavole originali sono vendute ai convegni di fumetto per essere appesi nella casa dell'acquirente come distinta opera d'arte.

La definizione di Becker di "mondo dell'arte" si basa fortemente sul riconoscimento che la produzione di opere artistiche o culturali coinvolge l'attività di moltissime persone e che, senza questa cooperazione, la produzione di opere d'arte risulta difficile, o addirittura impossibile. Egli definisce il mondo dell'arte come composto da 'tutte le persone le cui attività sono necessarie alla produzione delle opere caratteristiche che quel mondo, e forse anche altri, definiscono arte.'³⁴

Sebbene Becker non discuta di fumetto nel suo lavoro, si possono però estendere le sue supposizioni in questo ambito. Seguendo il suo ragionamento, possiamo definire il mondo del fumetto come uno dei tanti mondi dell'arte, e specificatamente come l'insieme di individui necessari per la produzione di opere che il mondo definisce 'fumetti'. Questa divisione del lavoro includerebbe, solo a livello di produzione e circolazione; scrittori, specialisti della penna, dell'inchiostro, del colore, letteristi, redattori, assistenti redattore, editori, responsabili del marketing e della distribuzione, tipografi, rivenditori, e impiegati specializzati. Ognuno di questi individui gioca un ruolo importante nella costruzione del mondo dei comic, e nella creazione dei lavori che noi conosciamo come fumetti.

Questa concezione pone gli artisti 'al centro di una rete di persone che cooperano insieme, e il cui lavoro è essenziale per il risultato finale.'³⁵ Uno dei vantaggi di una definizione istituzionale di fumetto è che contribuisce a risolvere una serie di difficili casi al limite che hanno profondamente messo in crisi la definizione funzionalista, inclusa la relazione del fumetto con i libri d'arte, i libri illustrati, e con la letteratura. In *I mondi dell'arte*, Becker afferma che: 'i mondi dell'arte non hanno confini attorno a loro.'³⁶ Attualmente sembra che il dibattito sui confini del fumetto si sia intensificato. Così mentre Becker suggerisce che 'i mondi dell'arte in genere hanno delle profonde

³⁴ Howard S. Becker, *I mondi dell'arte*, 2012, Bologna: Il Mulino edizioni, 34.

³⁵ Becker, *I mondi dell'arte*, 25.

³⁶ *Ivi*, 35.

ed estese relazioni con i mondi da cui provano a distinguersi,³⁷ il tentativo di identificare dei “perfetti” esempi di fumetto ha raggiunto dei livelli spesso assurdi. Per esempio, nel suo saggio *Understanding Comics*, Dylan Horrocks afferma che la convinzione dell'autore secondo cui i fumetti sono un'opera prevalentemente visiva ‘fa da guardia a una delle frontiere più fragili dei fumetti; quella tra fumetti e testi illustrati (libri illustrati per bambini e così via).³⁸

Come l'incertezza che esiste nel definire il limite tra libro illustrato e fumetto, un'altra simile confusione contribuisce alla definizione di comic book, quando i fumetti sono stati affiancati a una forma simile istituita dal mondo dell'arte: quella dei libri d'artista. Il regolato confine che esiste tra libri d'artista e fumetti è il principale motivo per cui gli artisti di comic sono stati esclusi dalla tradizione della storia dell'arte.³⁹ Per molti aspetti, le definizioni normative dei libri d'artista non sono più convincenti di quelle dei fumetti. Dick Higgins ha definito, in modo vago, i libri d'artista come ‘un libro fatto per se stesso e non per le informazioni che contiene. Cioè: esso non contiene molte opere, come un libro di poesie. Esso è l'opera.’⁴⁰ Richard Kostelanetz afferma: ‘Esiste una sostanziale differenza tra il presentare l'opera di un artista in forma di libro, come una collezione retrospettiva di riproduzioni, e un artista che realizza un libro.. la definizione “Libro d'arte”, dovrebbe essere riservata per i libri che sono opere d'arte essi stessi, così come i libri.’⁴¹ Stephen Bury ha proposto che ‘ i libri d'artista sono oggetti simili ai libri, la cui forma finale è stata frutto di un attento controllo da parte dell'artista; dove il libro è inteso come un'opera d'arte in sé.’⁴² Lucy Lippard infine, scrivendo in *Art in America*, definisce i libri d'artista come ‘un'opera d'arte a sé stante, concepita sotto forma di libro e spesso pubblicato dall'artista stesso. Esso può essere visuale, testuale, o visuale/testuale.. Spesso economico nel prezzo, modesto nel formato, ambizioso nel campo di applicazione, il libro d'artista è anche un fragile veicolo per un carico pesante di speranze e ideali.’⁴³ La Lippard potrebbe facilmente definire anche i fumetti con queste parole; ciò dimostra l'alto grado di sovrapposizione esistente tra le due categorie. Ciò nonostante, la relazione tra queste due forme è stata spesso complicata.

³⁷ *Ivi*, 36.

³⁸ Dylan Harrocks, ‘*Inventing Comics: Scott McCloud Defines the Form in “Understanding Comics”*’, in *The Comics Journal*, Giugno 2001, 35. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

³⁹ Bart Beaty, *Comic versus Art*, University of Toronto Press, 2012, 47.

⁴⁰ Dick Higgins, ‘*A Preface*’, in *Artists' Books: A Critical Anthology and Sourcebook*, ed. Joan Lyons, 1985, 11. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

⁴¹ Richard Kostelanetz, ‘*Book Art*’, in *Artists' Books: A Critical Anthology and Sourcebook*, ed. Joan Lyons, 1985, 28. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

⁴² Stephen Bury, *Artists' Books: The Book as a Work of Art, 1963-1995*, Aldershot: Scolar Press, 1995, 1. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

⁴³ Lucy R. Lippard, ‘*The Artists' Book Goes Public*’, in *Art in America*, Gennaio-Febbraio 1977,40. Traduzione dell'autore dall'originale inglese. URL <https://www.jstor.org/>.

Dato che le definizioni di “libro d’artista” sono, come quelle di fumetto, generalmente o troppo vaghe o troppo specifiche, sembra che ci siano più modi per definire ciò che un libro d’artista non è, rispetto a ciò che è. Per molti studiosi sembra che i fumetti rimangano ampiamente al di fuori di tale categoria. Clive Philpott, l’ex bibliotecario del MoMA di New York, è una delle voci più persuasive in questo dibattito. Egli offre una serie di mutevoli definizioni di libro d’artista in varie sedi nel corso degli anni, un commento dal suo libro *Artist/Author* è particolarmente rilevante in questa discussione:

Lo stato dei fumetti nel mondo del libro d’artista è imbarazzante, perché i fumetti sono probabilmente la forma di libro verbi-visivo di maggior successo a cui sono associati artisti di un genere o dell’altro, eppure sono stati a lungo separati. I fumetti che hanno guadagnato un posto nel mondo dell’arte, come *Maus* di Art Spiegelman, non spiccano in modo altrettanto prominente nel mondo dei fumetti.⁴⁴

Come dimostra l’esempio di *Maus*, la tesi di Philipott secondo cui i libri d’artista e i fumetti hanno subito una netta separazione è altamente problematica per motivi formali, spiegabile solo da un pregiudizio di valore culturale in cui alcuni produttori di fumetti vengono negati come artisti mentre autori come Spiegelman vengono negati come artisti specificatamente di fumetti.

Questo preoccupante pregiudizio da parte della critica d’arte è evidente anche nella tesi di Shelley Rise: ‘un certo numero di artisti, come Lynda Barry, Karen Fredericks, Gary Panter, e Mark Beyer, ha adottato e fatto ampio uso della tecnica del fumetto e utilizza quella forma popolare come piattaforma per le proprie riflessioni sulla vita moderna,⁴⁵ o l’osservazione della Drucker secondo cui: ‘le abilità di molti artisti che hanno adottato la tecnica del fumetto come forma commerciale, personale, o underground nel XX secolo, hanno fornito una ricca eredità da cui gli autori/artisti di libri possono attingere.⁴⁶ In entrambi i casi è implicita una distinzione tra ‘artisti che usano la forma del fumetto’ e ‘artisti di fumetto’, e i confini tra queste due forme sono reificati, anche quando la stessa persona può potenzialmente ricoprire entrambe le posizioni. Mentre la Drucker, rispetto a molti critici, è più aperta alla possibilità che gli artisti di fumetti possano essere anche autori di libri d’artista, per esempio citando artisti del calibro di Eric Drooker, Lynd Ward, e Franz Masereel, la sua attenzione rimane in gran parte sulle appropriazioni delle forme tradizionali del fumetto da parte di artisti che lavorano solitamente al di fuori di questo ambito.⁴⁷

⁴⁴ Clive Philpott, ‘*Books by Artists and Books as Art*’, in *Artist/Author: Contemporary Artists’ Books*, ed. Cornelia Lauf e Clive Philpott, 1998, 47. Traduzione dell’autore dall’originale inglese.

⁴⁵ Shelley Rice, ‘*Words and Images: Artists’ Books as Visual Literature*’, in *Artists’ Books: A Critical Anthology and Sourcebook*, ed. Joan Lyons, 1985, 61. Traduzione dell’autore dall’originale inglese.

⁴⁶ Johanna Drucker, *The Century of Artists’ Books*, Granary Books, 2004, 259. Traduzione dell’autore dall’originale inglese.

⁴⁷ Drucker, *The Century of Artists’ Books*, 214.

Becker osserva che i mondi artistici completamente sviluppati forniscono sistemi di distribuzione strutturati per portare le opere d'arte ai vari tipi di pubblico che le potrà apprezzare.⁴⁸ Nell'ambito dei libri d'artista e di quello del fumetto, questi sistemi di distribuzione sono abbastanza diversi. I primi circolano attraverso una rete di gallerie, e un numero limitato di negozi specializzati come Printed Matter a New York, o BookArtBookShop a Londra. I secondi invece, dal 1970 sono circolati principalmente attraverso una rete di negozi noti come 'il mercato diretto', forniti da distributori specializzati in fumetti. Becker sottolinea il modo in cui i nuovi sistemi commerciali e di distribuzione facilitano la crescita e il cambiamento del mondo dell'arte, da ciò si può perciò affermare che il fumetto, nonostante le sue profonde radici storiche e una categoria di consumatori consolidata, inizia davvero questo percorso di legittimazione culturale una volta creata questa particolare rete di distribuzione. Negli anni Settanta, con la nascita di una vasta rete di negozi specializzati, è diventato più facile concettualizzare il fumetto non come un genere all'interno della cultura di massa, ma come una distinta forma d'arte.

Concettualizzando i comic come i prodotti di un particolare mondo sociale, piuttosto che come un insieme di strategie formali, è possibile evidenziare le varie convenzioni che sono frequentemente utilizzate dai fumettisti. Mentre la maggior parte dei teorici del fumetto ha identificato alcuni tratti (immagini sequenziali, relazione parola/testo, stessi personaggi, riproducibilità, balloon, ecc.) come essenziali alla forma del fumetto, date le difficoltà rappresentate dai generi 'borderline', tra cui gli esempi riportati dei libri illustrati per bambini e i libri d'artista, si può affermare che questi tratti sono semplicemente le forme convenzionali del fumetto, piuttosto che elementi che lo definiscono. In altre parole, queste convenzioni formali sono semplicemente i processi che storicamente hanno permesso agli artisti di svolgere facilmente il loro lavoro e che hanno imposto loro dei vincoli formali significativi nei processi di creazione ed esecuzione. Nel corso del tempo, queste convenzioni sono state reificate dai teorici del fumetto come presupposti assoluti della forma.⁴⁹

Seguendo l'esempio di Becker, Dickie, e di altri sociologi delle arti, è possibile riconoscere che il fallimento dello studio sul fumetto non è rappresentato dalla sua incapacità di stabilire una definizione funzionale, ma dal fatto che non ha saputo concettualizzarlo come un mondo artistico a sé. Seguendo la tradizione stabilita da questi critici, la sottovalutazione storica del fumetto non è dovuta a delle mancanze formali, ma è radicata nelle differenti relazioni tra i diversi mondi dell'arte, in competizione per risorse culturali e prestigio.

Come afferma Beaty, uno dei motivi per cui i fumetti non sono stati ampiamente studiati come forma d'arte è che i lavori di maggior successo del settore sono spesso valutati più come opere

⁴⁸ Becker, *I mondi dell'arte*, 93.

⁴⁹ *Ivi*, 46.

letterarie. Per molti critici e studiosi, i fumetti, nonostante il loro contenuto pittorico, sono fondamentalmente affini ai testi letterari narrativi.

Il parere di Art Spiegelman, secondo cui i fumetti sono spesso stati ignorati dall'opinione critica, è particolarmente convincente per una serie di critiche che cercano di collegare il fumetto non alle Belle Arti, ma a una sensibilità subculturale, che è stata forse meglio caratterizzata dal fumetto americano underground degli anni Sessanta.⁵⁰ Les Daniels, scrivendo sotto l'influenza del movimento underground, ha datato le origini dei fumetti, da *Blackbeard* a *Yellow Kid*, ma ha suggerito che il successo del film, e per estensione, del fumetto, potrebbe essere individuato nella sua volgarità. Rob Rodi, scrivendo vent'anni dopo, ha notato che all'interno della cultura di massa 'i fumetti che hanno avuto più successo sul mercato sono, quasi senza eccezione, quelli che hanno meno probabilità di impressionare un lettore sofisticato.'⁵¹ Roger Sabin ha fatto eco a questa opinione affermando che: 'i fumetti di maggior successo sul mercato sono stati quelli con meno possibilità di attrarre un pubblico sofisticato.'⁵² Ciascuno di questi critici continua a chiedersi se il fallimento del fumetto, la sua incapacità di raggiungere lo stato consacrato di "Arte", sia colpa della sua forma e di coloro che lavorano all'interno di questo ambito, oppure dei valutatori esterni che non sono riusciti a riconoscere la loro importanza, bellezza e vitalità. Il titolo del saggio di Rodi, *Why Comics Are Art, and Why You Never Thought So Before*, suggerisce la sua risposta. Egli afferma che i fumetti sono una forma d'arte perchè "sovversivi", e poichè, volendo rimanere al di fuori della cultura di massa, con le sue rigide dinamiche di perdita e profitto, e anche al di fuori del consenso della critica d'arte, essi sono 'al limite dello sforzo artistico, con nulla da dimostrare e niente da perdere. Si potrebbero persino definire pericolosi nella maniera in cui i veri artisti sono sempre pericolosi.'⁵³ L'idea che i fumetti siano intrinsecamente sovversivi, è un'altra di una lunga serie di definizioni focalizzate essenzialmente sulla forma. Tuttavia ciò è interessante in quanto focalizza l'attenzione sugli aspetti sociali, piuttosto che semplicemente formali, che caratterizzano il modo in cui i comic vengono concepiti. Maurice Horn ha condensato questa concezione del fumetto nella sua forma più pura: 'Sembrirebbe che le persone meno istruite apprezzino i fumetti per la loro semplice immediatezza, mentre i più acculturati si sono avvicinati sempre di più a questo genere (prima in Europa e ora negli Stati Uniti) per le sue qualità anti-culturali. Se il mezzo è il messaggio, allora il messaggio dei fumetti, con il loro rifiuto delle regole dell'arte tradizionale e

⁵⁰ Beaty, *Comic versus Art*, 46.

⁵¹ Rob Rodi, 'Why Comics Are Art, and Why You Never Thought So Before', in *Misfit Lit*, 1991, 5. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

⁵² Roger Sabin, *Comics, Comix and Graphic Novels: A History of Comic Art*, Phaidon, 1996, 8. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

⁵³ Rodi, 'Why Comics Are Art, and Why You Never Thought So Before', 7. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

del linguaggio civile, non può che essere sovversione.⁵⁴ La sua enfasi sulle aspettative del pubblico, la circolazione dei testi e le esigenze formali e culturali dei diversi ambiti artistici sottolineano come i fumetti siano stati socialmente considerati come “non-arte”. Charles Hatfield nel suo libro *Alternative Comics: An Emerging Literature*, afferma che; mentre Horn, Rodi, Sabin, Daniels e altri, hanno ragione nell’evidenziare come i fumetti abbiano sempre agito come un’ “anti-arte”, adottando un atteggiamento intellettuale ma lavorando attraverso tecniche e forme più popolari, è importante tenere presente che anche questo fenomeno è relativamente nuovo e geograficamente vincolato.⁵⁵ Secondo Bart Beaty, l’ipotesi della sovversione, sebbene apparentemente convincente, ha comunque una serie di riserve significative, ad esempio il fatto che non sempre è vero che i fumetti più venduti sono stati quelli che hanno meno impressionato i lettori più acculturati. L’idea che i fumetti siano sovversivi rispetto alle norme dell’arte sembra essere, come afferma Beaty, poco più che un meccanismo di difesa. Condannati per gran parte della loro storia dai sostenitori delle arti legittimate, i protagonisti del mondo dei fumetti hanno deciso essi stessi di adottare un tipo di retorica che rendesse una virtù il loro stato di emarginati. Tuttavia, al momento si sta diffondendo sempre di più una nuova logica, secondo cui i fumetti saranno in grado di superare i pregiudizi storici, legittimandosi come ‘arte’.

Secondo Beaty, evitare i dibattiti sulle minuzie della forma, che derivano dall’assunto mal posto che qualsiasi forma d’arte possa essere così ordinatamente e definitivamente categorizzata in modo da eliminare le eccezioni, costituisce un nuovo storicismo che enfatizza la posizione sociale del fumetto all’interno della gerarchia delle arti. Il rifiuto ostinato dei teorici da Colton Waugh a Scott McCloud di considerare i fumetti come un’arte ha danneggiato la reputazione della loro forma nel suo insieme.

Per fare chiarezza riguardo la distinzione tra fumetto e mondo dell’arte, è necessario perciò risalire alle ipotesi e pregiudizi culturali che hanno storicamente reso i fumetti “non-arte”. Partendo dalla maniera in cui quest’ultimi sono stati istituzionalizzati nel mondo della pittura dagli artisti pop degli anni Sessanta.

⁵⁴ Maurice Horn, *Enciclopedia Mondiale del Fumetto*, traduzione di Luciano Secchi, Editoriale Corno, 1978, 11.

⁵⁵ Charles Hatfield, *Alternative Comics: An Emerging Literature*, University Press of Mississippi, 2005, xii.

1.3 Il fumetto nella Pop Art: l'esempio di Roy Lichtenstein

Oggi quando pensiamo ai racconti a fumetti, pensiamo a Roy Lichtenstein e ai suoi teatrali primi piani di lacrime che gocciolano su una guancia. Nessun editore di fumetti avrebbe assunto Lichtenstein; non era abbastanza bravo.

Everett Raymond Kinstler⁵⁶

All'inizio del capitolo abbiamo sottolineato come la Pop Art e in particolare le opere di Roy Lichtenstein, abbiano contribuito a rendere il fumetto un fenomeno "cult", elevandolo da semplice genere letterario per bambini, a opera apprezzata anche da un pubblico adulto, con dei canoni formali da quel momento riconosciuti come artistici. Alcuni critici come Thomas Crow affermarono inoltre che fu proprio Lichtenstein a salvare i fumetti dalle severe restrizioni del *Comics Code* e dai principi espressi da Wertham.

Tuttavia nel mondo del fumetto, alcuni critici, teorici e fumettisti non sono d'accordo, anzi vedono in questo fenomeno il motivo principale della separazione tra comic e arte.

Il sentimento di diffidenza nei confronti dell'arte da parte della cultura del fumetto, è spesso ravvisabile. Infatti, la distinzione modernista tra fumetto e arte ha storicamente definito il modo in cui comprendiamo queste due forme, e quasi sempre a discapito dei fumetti.

La Pop Art, con la sua stretta relazione con i fumetti e altri aspetti della cultura del consumo, costituisce il "male" assoluto agli occhi di molti fumettisti. Evidenziando il legame tra gusto e potere simbolico, la Pop Art ha contribuito ad aprire la lettura della cultura popolare da parte di coloro che avevano il bagaglio culturale per farlo. Ora, è facile trovare vignettisti che sono risentiti del fatto che le opportunità suggerite dalla Pop Art non sono state sfruttate rapidamente o completamente nel campo del fumetto stesso.

Elizabeth C. Baker descrive con queste parole il processo creativo di Roy Lichtenstein: 'dissotterrando e preservando selettivamente fenomeni recentemente abbandonati ed eminentemente deperibili'.⁵⁷ L'opinione secondo cui i fumetti sono abbandonati ed eminentemente deperibili nega la possibilità che potrebbero essere essi stessi una forma d'arte e relega il lavoro creativo dei fumettisti nella pattumiera. Infatti, atteggiamenti come quello della Baker sono stati così comuni nel mondo dell'arte, che la Pop Art è diventata il principale ambito di risentimento per i fumettisti. Così Chris Ware, in una striscia senza titolo pubblicata sul retro di *Uninked catalogue*

⁵⁶ Everett Raymond Kinstler, citazione in Beaty, *Comics versus Art*, 51. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

⁵⁷ Elizabeth C. Baker, citazione in Beaty, *Comics versus Art*, 53. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

(2007), che lui stesso ha curato, descrive il suo disdegno per il mondo dell'arte in generale, focalizzandosi sulla Pop Art in particolare.

La relazione tra fumetto e Pop Art è stata molto discussa, ma rimane particolarmente problematica per coloro che rientrano in tale discussione principalmente per interesse nei confronti dei fumetti e cartoni animati. Il problema non è particolarmente limitato agli artisti della generazione di fumetti alternativi degli anni Novanta rappresentata da Ware, Peter Bagge, e Daniel Clowes. Si consideri, per esempio, questo aneddoto riferito al vignettista fumettista Irv Novick, che ha lavorato nella pubblicità e per la DC Comics dagli anni Cinquanta, come raccontato da Steve Duin e Mike Richardson nel loro libro *Comics between the Panels*:

Egli ebbe un curioso incontro al campo. Una notte egli passò dal capo staff e trovò un giovane soldato seduto su una cuccetta, che piangeva come un bambino. 'Egli disse che era un artista', ricorda Novick, 'doveva fare lavori umili, come pulire gli alloggi degli ufficiali.'
'Si scoprì che era Roy Lichtenstein. Il lavoro che mi mostrò era piuttosto povero e accademico.' Sentendosi dispiaciuto per il bambino, Novick gli ha suonato il clacson e gli ha procurato un lavoro migliore. 'Più tardi, una delle prime cose che egli iniziò a copiare fu un mio lavoro. Non è venuto fuori da solo facendo cose di valore, fino a quando non iniziò a fare cose meno accademiche di così. Stava solo facendo e dipingendo delle grandi copie dei cartoni animati che avevo disegnato.'⁵⁸

Lichtenstein, è un artista conosciuto principalmente per le sue ironiche rielaborazioni dei pannelli presi dai fumetti americani. La sua attenzione si rivolge in particolare su due generi di comic: il fumetto di guerra, con le sue scene di battaglia, che probabilmente lui non aveva vissuto svolgendo lavori umili, e il fumetto romantico, con le sue eroine romantiche, sottilmente ricordate nel racconto. Novick infatti evoca entrambi questi generi nel suo aneddoto. Come artista egli stesso specializzato in fumetto di guerra alla DC Comics negli anni Cinquanta, Novick suggerisce che le esperienze vissute da Lichtenstein in tempo di guerra, sono servite all'artista come test psicologico. Quando iniziò a dipingere nello stile Pop, Lichtenstein in effetti nelle sue opere si è appropriato di alcune delle immagini che Novick realizzò per la DC, incluso *Whaam!* (1963), e *Okay, Hot-Shot, Okay!* (1963).

⁵⁸ Steve Duin e Mike Richardson, *'Novick, Irv'*, in *Comics between the Panels*, Dark Horse Comics, New York, 1998, 332. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

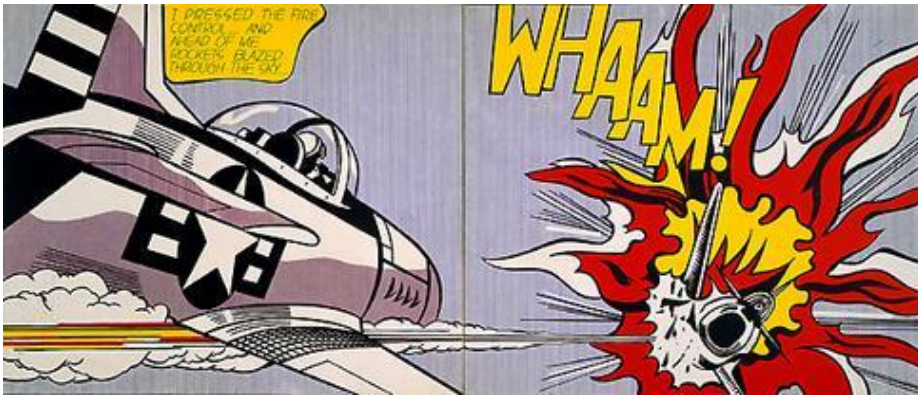


Figura 5. Roy Lichtenstein, *Whaam!*, 1963, Tate Modern, Londra.



Figura 6. Roy Lichtenstein, *Okay Hot-Shot, Okay!*, 1963, collezione privata.

La storia di Novick sembra essere un personale tentativo di sminuire un artista la cui carriera aveva eclissato la propria proprio mentre attingeva dai suoi stessi lavori.

Nel caratterizzare Lichtenstein come qualcuno che non è riuscito a spiccare in guerra, e per estensione nell'arte, Novick riconosce la relazione tra fumetto Pop Art, mentre tenta di distinguere i due generi, per invertire le valutazioni che tradizionalmente vengono loro date.

La relazione tra fumetto e Pop Art è molto più complicata di come appare a una prima analisi. Già nel 1966 alcuni critici suggerirono che i fumetti fossero un 'fenomeno pop' legittimo che meritava rispetto, ma questa rimase un'opinione di minoranza.⁵⁹ Anche per quanto riguarda il materiale di

⁵⁹ Peter Benchley, 'Special Report: The Story of Pop', in *Pop Art: The Critical Dialogue*, ed. Carol Anne Mahsun, UMI Research Press, 1989, 169.

partenza usato per le opere d'arte pittoriche, la maggior parte della critica era sospettosa nei confronti dei fumetti; essi venivano spesso respinti in modo definitivo come forma distinta.

Harold Rosenberg riassunse la distinzione tra pop e comic quando ha suggerito che la differenza tra una striscia di fumetto di Topolino e un quadro di Lichtenstein era la storia dell'arte, oppure che lo stesso Lichtenstein dipinge pensando all'idea del museo.⁶⁰ In modo simile, Michael Lobel affermò che il lavoro di Lichtenstein potrebbe essere compreso attraverso il funzionamento di due codici: la semiotica e l'estetica. La forma è un insieme convenzionale di regole, mentre quest'ultimo è il prodotto di un soggetto unico e creativo.⁶¹ Questo tipo di distinzione ha negato completamente la possibilità che l'opera codificata di Irv Novick possa anche essere il risultato di un soggetto creativo, e apparentemente ha bandito il fumetto per sempre dal mondo dell'arte.

Come dimostra l'aneddoto di Novick, il sentimento di disprezzo è fondamentalmente radicato in paure sommerse e di genere riguardo al rapporto tra forme di cultura elevata e popolare. Questo è un dibattito che imperversa nei circoli del fumetto dagli anni Sessanta, con Lichtenstein come esempio cruciale per le critiche e le lamentele. Così, anche se nell'ultimo mezzo secolo il mondo del fumetto ha sviluppato canoni propri delle opere chiave, la sua posizione marginale all'interno delle gerarchie della cultura visuale americana continua a classificare anche quegli artisti che, come Chris Ware, sono stati oggetto di molte mostre museali indipendenti, e di riferimento per gli artisti pop come Lichtenstein.

La discussione del rapporto di Lichtenstein con il fumetto giunse ad una conclusione con l'industria editoriale nel 1990, quando Christie mise all'asta l'opera: *Torpedo...Los!* (1963) per 5,5 milioni di dollari. Perché, si chiedevano i fan dei comic, quel dipinto basato su un singolo pannello di un fumetto era così apprezzato, quando l'intero fumetto di cinquantadue pagine da cui era stato tratto costava solo un centesimo? Nell'introduzione del *Misfit Lit Show* nel 1991, presso il Seattle's Center for Contemporary Art (che include in particolare le opere di Clowes e Bagge), Kim Thompson, il vice presidente della Fantagraphics Books, sollevò di nuovo la questione del ruolo di Lichtenstein nel mondo del fumetto. Egli sfidò l'idea che i fumetti siano semplicemente 'foraggi artistici semi-anonimi' quando scrisse:

Tanto stimolante ed eccitante come la celebrazione dell'indolenza, dell'audacia e dell'ubiquità delle immagini contemporanee della Pop Art, uno dei suoi sfortunati effetti collaterali è stato quello di relegare l'arte del fumetto nello stesso ammasso di compost culturale di orinatoio, mattoni e lattine di zuppa Campbell.⁶²

⁶⁰ Harold Rosenberg, *'Art and Its Double'*, *Artworks and Packages*, New York: Dell, 1969, 13-14.

⁶¹ Michael Lobel, *Image Duplicator: Roy Lichtenstein and the Emergence of Pop Art*, Yale University Press, 2002, 156-7.

⁶² Kim Thompson, *'Introduzione'*, in *Misfit Lit: Contemporary Comic Art*, ed. Gary Groth, Fantagraphics, 1991, 3. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

Qui Thompson enuncia una delle due accuse che i fan del fumetto scagliano contro Lichtenstein: che il suo successo abbia diminuito la possibilità che i fumetti potessero essere seriamente considerati di diritto come una legittima forma d'arte. Riducendo i fumetti a materiale di ricerca, Lichtenstein è accusato di aver reso la legittimazione dei fumetti molto più difficile. Egli perciò non è considerato omaggiare i fumetti con i suoi dipinti, ma anzi svalutare ulteriormente questa forma riaffermando il vecchio pregiudizio nei confronti dei fumettisti da parte del mondo dell'arte.⁶³



Figura 7. Roy Lichtenstein, *Torpedo...Los!*, 1963, collezione privata di Charles Simonyi.

John A. Walker sostiene che esistono tre disposizioni di arte per quanto riguarda la cultura popolare: negativa, positiva e mista.⁶⁴ Walker suggerisce che la Pop Art rientra nella categoria mista, con alcuni artisti che esaltano il materiale di partenza (come i fumetti) e altri che mostrano una posizione più critica e analitica.⁶⁵ Nel caso di Lichtenstein, l'artista ha insistito sulla sua ammirazione per l'opera di cui si era appropriato: 'Nella parodia c'è l'implicazione del sentimento di avversità e lo percepisco nel mio lavoro anche se non intendo che sia così; che non mi piaccia l'opera che sto imitando. Le cose ho apparentemente parodiato, le ammiro davvero.'⁶⁶ Ciò

⁶³ Danilo Eccher (a cura di), *Roy Lichtenstein: opera prima*, catalogo della mostra tenuta presso la GAM di Torino, Milano: Skira, 2014, 16.

⁶⁴ John A. Walker, *Art in the Age of Mass Media*, Pluto Press, 2001, 15.

⁶⁵ Walker, *Art in the Age of Mass Media*, 22.

⁶⁶ Roy Lichtenstein, citazione in Bruce Glaser, *'Oldenburg, Lichtenstein and Warhol'*, in *Pop Art: A Critical History*, ed. Steven Henry Madoff, University of California Press, 1997, 145. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

nonostante, i fan del fumetto hanno sempre avuto una percezione di sospetto e risentimento; lettori focalizzati sull'aspetto critico del lavoro, che è di fatto percepito come parodico e, quindi, negativo. Uno dei principali motivi di irritazione per molti lettori di fumetti è stato il fatto che i critici hanno messo in dubbio la legittimità del movimento della Pop Art in parte condannando le sue radici nella cultura di massa, sdegnando ulteriormente i fumetti come non-arte.

Quando Roy Lichtenstein tenne la sua prima mostra personale presso la galleria di Leo Castelli nel 1962, il pubblico non era ancora pronto per ciò che egli aveva da dire con le sue opere. Arrivando in un momento in cui l'espressionismo astratto era dominante nell'estetica americana, le tele di Lichtenstein furono ampiamente condannate da critici d'arte affermati. Il fondamento di gran parte delle critiche consisteva nel fatto che, essendo immagini derivate dai fumetti, i quadri di Lichtenstein non riuscivano a raggiungere il livello di 'serietà estetica'. Il problema principale era il modo in cui la Pop Art metteva in primo piano il consumismo, attraverso la scelta dei temi.⁶⁷

Nel corso degli anni Sessanta, la provocazione alle convenzioni consolidate promosse da Lichtenstein ha suscitato critiche non solo sui singoli artisti associati al movimento della Pop Art, ma anche sui loro temi.⁶⁸

Per i critici della Pop Art, i fumetti erano semplici, standardizzati, e di nessuna particolare rilevanza per la concezione generale dell'opera. Queste osservazioni derivano da un pregiudizio contro le forme di cultura popolare, che non riconosce alcun merito nelle forme di cultura commercializzata, prodotta al di fuori dei parametri del sistema delle gallerie d'arte. Infatti, la contaminazione del commercialismo che i fumetti e la Pop Art portarono nelle gallerie, rappresentò un problema per molti critici. Scrivendo su Andy Warhol, per esempio, Hilton Kramer affermò che la Pop Art era una forma di consumismo estetico che ha minacciato di ridurre la cultura 'alta' a una mera ironica improvvisazione.⁶⁹ Il contributo del fumetto all'opera d'arte era considerato la più grande minaccia alla reputazione dell'arte 'alta', e ciò escludeva la possibilità che un giorno i fumetti stessi potessero essere considerati un significativo contributo estetico alla cultura americana.

La capacità della Pop Art di trovare un supporter nel sistema artistico degli anni Sessanta, dipendeva dalla sua abilità di incorporare elementi della cultura popolare in modo nuovo e originale.

Già nel 1962 Max Kozloff attirò l'attenzione su una serie di elementi significativi che si potevano trovare nelle opere degli artisti pop, compresa la loro preoccupazione per le questioni formali, l'uso

⁶⁷ Raphaël Sorin, *Pop Art 68*, a cura di Elio Grazioli, Milano: Abscondita, 2007, 29.

⁶⁸ Diane Waldman, *Roy Lichtenstein*, catalogo della mostra, New York: Guggenheim Museum, 1993, 10.

⁶⁹ Hilton Kramer, 'End of an "ERA": Andy Warhol', in *Encounter 41* (Settembre 1973), 49. URL <https://www.jstor.org/>.

dell'ironia e la ricerca della creatività.⁷⁰ Kozloff, sebbene critico nei confronti della Pop Art in generale, ha suggerito che il percorso verso la sua legittimazione era da ricercarsi nella sua tendenza a rielaborare le immagini della cultura americana in modo ironico o distaccato.

Scrivendo a sostegno della Pop Art, l'artista Allan Kaprow sosteneva che era il sistema stesso delle gallerie a inquadrare la distinzione tra arte 'alta' e commerciale: 'La differenza tra arte commerciale e Pop Art è che il pop strappa il modello commerciale scelto dal suo normale contesto, isolando per la contemplazione un oggetto che in origine non era fatto per essere contemplato.'⁷¹

Tuttavia, questa posizione riguardo il sistema delle gallerie non era universalmente condivisa.

Gli storici dell'arte hanno fatto di tutto per dimostrare come Lichtenstein abbia rielaborato a fondo il materiale che ha utilizzato per le sue opere affinché sia ritenuto 'arte seria', adatta alle gallerie d'arte. Tra questi, Albert Boime focalizza il suo esame sulla rielaborazione del pannello a fumetti di Lichtenstein e sul modo particolare in cui l'artista cerca di impostare il balloon come elemento centrale di comunicazione. Boime sosteneva che in un'opera come *Torpedo...Los!* Lichtenstein ha sfruttato il dialogo racchiuso nel fumetto nell'interesse della struttura compositiva.⁷²

I suoi dipinti, quindi, non sono un semplice ingrandimento dell'immagine, come molti nel mondo dei fumetti gli hanno accusato, ma una rielaborazione in scala reale di due immagini distinte la cui sintesi dà vita a un'immagine completamente nuova.⁷³

Scrivendo nel catalogo della mostra *High and Low*, ospitata presso il MoMA di New York dal 7 ottobre 1990 al gennaio 1991, di cui si parlerà nel prossimo capitolo, i due curatori Kirk Varnedoe e Adam Gopnik si spingono fino ad affermare che combinando elementi di tre distinte immagini a fumetti nella creazione di *Okay, Hot-Shot, Okay! (1963)*, Lichtenstein 'li assembla in una sorta di super cliché che rende il risultato più simile a un fumetto dei fumetti stessi.'⁷⁴

In questo modo gli storici dell'arte sono in grado di suggerire che i dipinti dell'artista pop, sono solo marginalmente legati alle loro fonti dei fumetti. Come afferma Bart Beaty, sono perciò il prodotto del metodo creativo con cui l'artista si avvicina al materiale di partenza, il risultato di nuovi metodi

⁷⁰ Max Kozloff, "Pop" Culture, Metaphysical Disgust, and the New Vulgarians', in *Art International* 6 (February 1962), 34. URL <https://www.jstor.org/>.

⁷¹ Allan Kaprow, 'Pop Art: Past, Present and Future', in *Pop Art: The Critical Dialogue*, ed. Carol Anne Mahsun, UMI Research Press, 1989, 66. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

⁷² Albert Boime, 'Roy Lichtenstein and the Comic Strip', in *Pop Art: A Critical History*, ed. Steven Henry Madoff, University of California Press, 1997, 205.

⁷³ Danilo Eccher (a cura di), *Roy Lichtenstein: opera prima*, catalogo della mostra tenuta presso la GAM di Torino, Milano: Skira, 2014, 20.

⁷⁴ Kirk Varnedoe e Adam Gopnik, *High and Low: Modern Art and Popular Culture*, Museum of Modern Art, 1991, 203. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

di osservazione che privilegiano l'individualità estetica dell'artista, mentre continuano a emarginare il valore culturale dei fumettisti come Irv Novick.

Il suggerimento che i fumetti debbano essere debitori nei confronti della Pop Art, piuttosto che viceversa, fa infuriare molti oggi nel mondo del fumetto. Inoltre i fan dei comic e i professionisti del settore sono attenti al fatto che l'attuale successo critico della Pop Art limita la possibilità che i fumetti raggiungano la legittimità artistica, alle loro condizioni.

Il successo critico iniziale di Roy Lichtenstein derivava dal modo in cui lavorava per rendere le immagini dei fumetti strane e irriconoscibili.⁷⁵ Secondo Bart Beaty, se si dovesse elevare lo status dei fumetti, quello di Lichtenstein verrebbe messo in discussione e probabilmente in pericolo. Dal punto di vista di qualcuno come Art Spiegelman, nelle sue critiche alla mostra *High and Low*, l'ascesa della generazione underground di fumettisti avrebbe dovuto alterare in modo significativo lo status dei comic, dato che anche Varnedoe e Gopnik ammettono Robert Crumb nella mostra del MoMA come artista a pieno titolo. Se i fumetti hanno visto alcuni cambiamenti nelle loro fortune a seguito del contributo di Crumb e dei suoi eredi, il passo logico successivo, secondo Spiegelman, sarebbe quello di spodestare Lichtenstein e prendere il suo posto nel mondo dell'arte.

⁷⁵ Diane Waldman, *Roy Lichtenstein*, catalogo della mostra, New York: Guggenheim Museum, 1993, 13.

CAPITOLO II

IL FUMETTO E LE ISTITUZIONI MUSEALI

2.1 L'entrata del fumetto nei musei: le mostre in cui l'arte si ispira al fumetto e viceversa

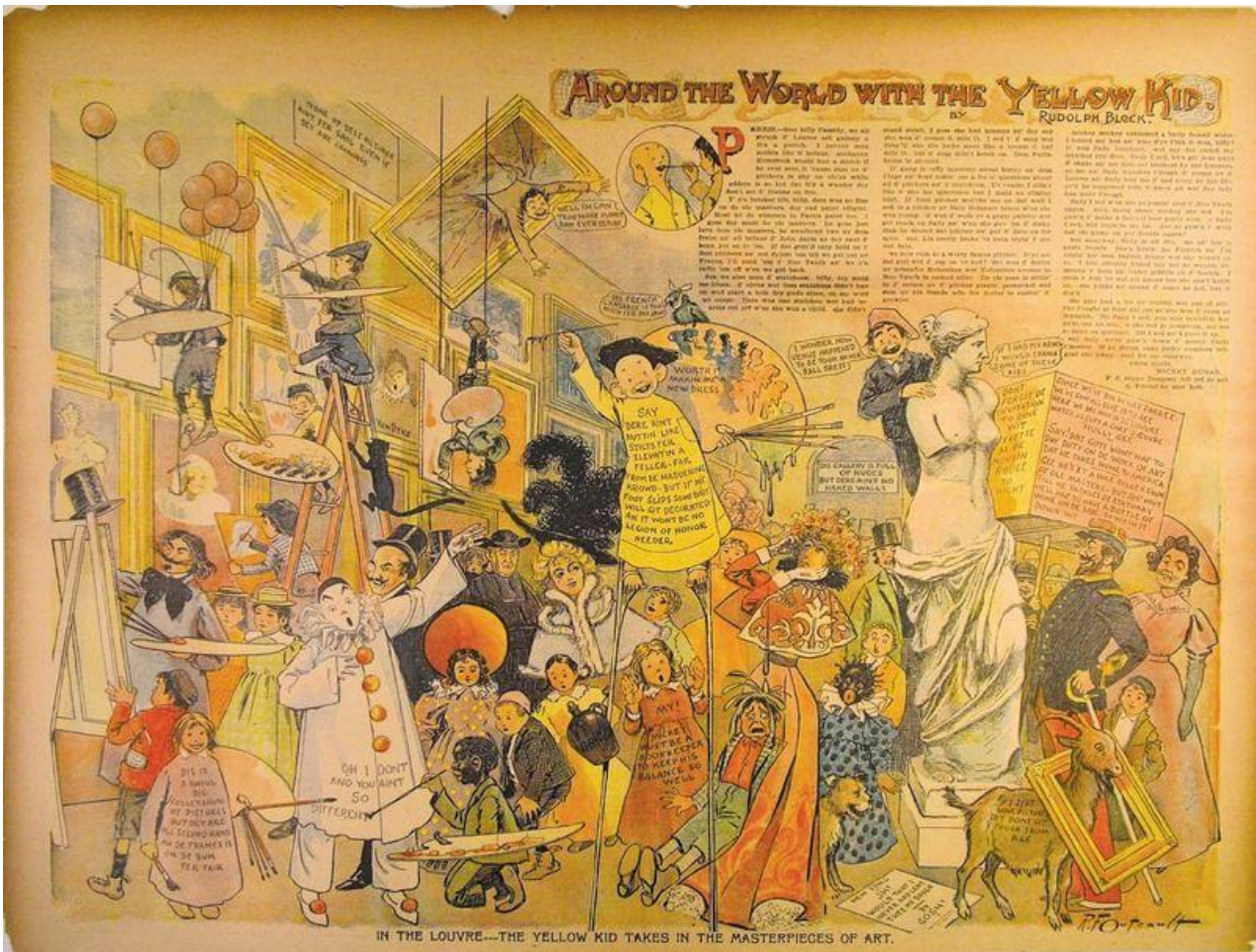


Figura 8. Richard Outcault, *Around the World with the Yellow Kid*, *New York Journal* 28 febbraio 1897.

Nel 1897, Richard Felton Outcault ha fatto girare il personaggio del suo fumetto: *The Yellow Kid*, in tutto il mondo. Tra le varie tappe a Venezia, il Cairo, e Monte Carlo, *The Yellow Kid* passa un giorno a Parigi presso 'd' Louver art gallery'.⁷⁶ Questo fumetto rappresenta un tipico lavoro di Outcault di questo periodo. Apparso per la prima volta nel supplemento a colori del *New York*

⁷⁶ R.F. Outcault, 'Around the World with the Yellow Kid,' *New York Journal*, 28 febbraio 1897. Ristampato in *R. F. Outcault The Yellow Kid*, ed. Bill Blackbeard, Kitchen Sink Press, 1995.

Journal di Joseph Pulitzer, *The Yellow Kid* è diventata la star di Hogan's Alley, un posto in cui gli scugnizzi si radunano per ridere della società e dei problemi quotidiani.

The Yellow Kid è un ragazzo irlandese di nome Mickey Dugan, calvo con delle enormi orecchie, che non ha la capacità di parlare, il suo dialogo perciò è scritto sulla camicia da notte gialla, che divenne così il suo segno distintivo. Quando Outcault ha portato il suo personaggio al *New York Journal* di Randolph Hearst nell'ottobre del 1896, il fumetto assunse un tono sempre più volgare e violento. In ogni sua iterazione, il lavoro è stato notevole per l'uso del *pidgin English* (il *pidgin* è un idioma derivante dalla mescolanza di lingue di popolazioni differenti, venute a contatto a seguito di migrazioni, colonizzazioni, relazioni commerciali. Esempio tipico è appunto il *pidgin English*, parlato ancora in molti paesi che hanno avuto un lungo periodo di colonizzazione inglese) e per la capacità di rappresentare la popolazione immigrata impoverita di New York come l'essenza della cultura più bassa e popolare. Così, quando Outcault decise di spostare l'azione nel museo d'arte più famoso d'Europa, l'umorismo derivò dai conseguenti equivoci.

L'incontro/scontro culturale che Outcault vuole evidenziare è quello di vecchio e nuovo mondo, istruito e non istruito, di adulto e bambino, ma più di questo, la sua comic strip può essere letta come un tentativo di collocare il fumetto all'interno di un museo, nel momento stesso cui è stato originato. Gran parte dell'umorismo di quest'opera deriva semplicemente dalla giustapposizione della comic strip e della famosa scultura greca, che afferma in un balloon; 'Se avessi le braccia, sculaccerei alcuni di questi ragazzini', e serve a mostrare il vasto abisso esistente tra il fumetto e l'arte tradizionale alla fine del XIX secolo.

La capacità dell'autore di trovare l'umorismo nell'idea del fumetto all'interno di un museo d'arte, riflette un generale sentimento di difesa da parte del mondo dei fumetti che sarebbe persistito nel corso del XX secolo. Mentre alcuni artisti, come Art Spiegelman, sono stati a lungo scettici all'idea del fumetto all'interno dei musei, altri ancora più restii, affermavano che il posto adatto ai fumetti era sulla pagina stampata, non sulle nude pareti bianche dei musei.⁷⁷

Thierry Groensteen, in un saggio sulle mostre di fumetto all'interno del suo libro *Object culturel non-identifié*, suggerisce che l'entrata del fumetto nelle mostre museali porta con sé la possibilità che finiscano semplicemente per imitare le forme della pittura, sottraendo i fumetti dal loro normale contesto e minando in tal modo la specificità della forma. A differenza di gran parte dell'arte contemporanea, il fumetto, afferma Groensteen, non è creato tenendo conto dello spazio museale, ma è destinato alla riproduzione sulla pagina stampata ed entra in una rete di distribuzione lontana dalle tendenze sacralizzanti del mondo dell'arte.⁷⁸ I fumetti stampati sulla pagina e quelli appesi sui muri, rappresentano infatti due modi totalmente differenti di approcciarsi allo stesso lavoro. Tuttavia, l'autore del saggio suggerisce che ci sono dei vantaggi dalla presenza del fumetto negli

⁷⁷ Bart Beaty, *Comics versus art*, University of Toronto Press, 2012, 185-186.

⁷⁸ Thierry Groensteen, *Un Objet culturel non identifié*, Editions de l'An 2, Angoulême, 2006, 30.

spazi museali, come la vicinanza, l'intimità, l'assenza del colore (in molti casi), la presenza di note e disegni a margine dell'artista, e le tracce dei disegni a matita. In breve, mostrando il processo di creazione e mettendo in risalto gli elementi visivi, che spesso non si notano nella pagina stampata, i fumetti possono essere visti ed apprezzati in un modo completamente diverso all'interno di un ambiente museale.⁷⁹

Un altro aspetto altrettanto importante, sottolineato da Bart Beaty in *Comic versus Art*, è che l'ambientazione museale permette al fumetto di essere visto in maniera diversa, e sotto un'altra luce dal mondo dell'arte. Più che ogni altra istituzione culturale, il museo gioca un ruolo centrale nell'elaborazione di una definizione di "opere d'arte", in quanto costituisce il luogo principale in cui il pubblico incontra l'arte stessa. Esso agisce come una sorta di "guardiano culturale", filtrando la vasta quantità di oggetti culturali che entrano nel sistema museale. Questo atto di selezione, certamente, fu a lungo usato contro i fumetti, alla pari di altri oggetti culturali sgraditi o non consacrati come arte.⁸⁰ I musei, storicamente, hanno sempre conservato delle raccolte di oggetti ritenuti quasi o non artistici (oggetti di artigianato, decorazioni, manufatti e oggetti di uso quotidiano) che possono essere esposti e valorizzati in occasioni in cui le arti secondarie godono di un'improvvisa ripresa della popolarità. La cultura popolare, una categoria che tradizionalmente comprendeva anche i fumetti, costituisce una di queste raccolte. Come Carter Ratcliff ha sostenuto, 'la cultura popolare offre a critici e curatori una raccolta infinita di immagini utili a sostenere le arti "maggiori" che affonda in profondità, animando le sue radici nel fango più basso. Questa è una vecchia tattica. Per preservare la sua intelligibilità, i nostri musei tracciano e ritracciano il confine tra arti "maggiori" e cultura popolare.'⁸¹ In altre parole, allestendo le mostre, i musei e altre istituzioni che svolgono la funzione di "guardiani culturali", mettono in atto il loro potere di definire ciò che è e ciò che non è arte. Seguendo questa logica è chiaro che mentre i fumetti non richiedono il supporto dei musei per avere successo come fumetti stessi, lo stesso non si può dire se il desiderio è che abbiano invece successo come arte.

Certamente, l'inverso di questo fenomeno è rappresentato dal fatto che, in un mondo sempre più mediatizzato e orientato all'intrattenimento, i musei potrebbero trovarsi ad avere bisogno dei fumetti per attirare nuovi visitatori. Il momento in cui si iniziò a comprendere l'importanza delle mostre museali di successo, definite "blockbuster", può essere fatto risalire al 1976 con la mostra di King Tut, che ha attirato più di otto milioni di visitatori al Metropolitan Museum of Art di New York. Da quel momento, i musei di tutto il mondo sono entrati in competizione per allestire mostre che potevano attirare un vasto pubblico, anche se spesso diverso da quello a cui si era abituati,

⁷⁹ Groensteen, *Un Objet culturel non identifié*, 32.

⁸⁰ Bart Beaty, 'The Place of Comics in Art Museums', in *Comic versus Art*, University of Toronto Press, 2012, 186.

⁸¹ Carter Radcliff, 'Domesticated Nightmares,' in *Art in America*, maggio 1985. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

aumentando le entrate attraverso la vendita di biglietti e negozi di souvenir, contribuendo così a rendere i singoli musei dei veri e propri marchi. Sempre più spesso, le mostre “blockbuster” sono diventate un elemento centrale nel mondo degli eventi, sia turistico che locale, con mostre allestite non solo attorno a opere di artisti di fama mondiale, come Matisse e Picasso al MoMA, ma anche soggetti di attualità o nostalgici come l’uso di modelle nude dal vivo nelle opere di Vanessa Beecroft, motociclette al Guggenheim, franchising cinematografici come Star Wars con la mostra: *The Magico of Myth* presso il Museo Nazionale dell’Aria e dello Spazio di Washington, e, attualmente, il fumetto in moltissime altre istituzioni. L’apertura dello spazio museale al fumetto coincide con l’ascesa sia dell’ideologia culturale del postmodernismo sia della logica economica legata ai film di successo. È chiaro che, il successo dei fumetti nei musei, seppur limitato, è il risultato della combinazione di questi e altri fattori.⁸²

La mostra del Museum of Modern Art: *High and Low: Modern Art and Popular Culture*, aperta dal 7 ottobre 1990 al 15 gennaio 1991 prima di spostarsi a Chicago e a Los Angeles rappresentò per molti, sia all’interno che all’esterno del mondo del fumetto, un elemento di disapprovazione per un istituto d’arte elitario. Scrivendo in *American Art*, Ivan Karp suggerì che la mostra rappresentava un ‘momento definitivo in cui la gerarchia costruita e il nuovo modernismo su cui prospera il mondo dell’arte, venivano sfidati negli stessi confini del suo bastione istituzionale, il MoMA. O non è così?’⁸³ Rilevando le diffuse controversie riguardo la mostra, Karp affermò che la mostra, che lui definì ‘interessante ma non rivoluzionaria’, fu ingiustamente condannata a causa della scelta provocatoria sia delle parole contraddittorie del titolo, sia della sua logica organizzativa.⁸⁴

Scrivendo nel catalogo della mostra, i curatori Kirk Varnedoe e Adam Gopnik spiegarono che il loro interesse era quello di tracciare ‘l’evoluzione della relazione, da allora fino ad ora, tra arte moderna e cultura popolare.’⁸⁵ Da una parte, gli autori andavano contro le tradizioni moderniste, esemplificate da Clement Greenberg, della svalutazione del fumetto e di altre forme di cultura popolare come nient’altro che un fenomeno ‘kitsch’.⁸⁶ Tuttavia, nel caso del fumetto, i curatori potevano andare lontano solo così: ‘Il nostro senso di successo riguardo l’arte del XX secolo sarebbe incompleto senza apprezzare il lavoro di Winsor McCay, George Herriman e Robert

⁸² Bart Beaty, *The Place of Comics in Art Museums*, 187-188.

⁸³ Ivan Karp, *High and Low Revisited*, in *American Art*, Estate 1991,12. Traduzione dell’autore dall’originale inglese.

⁸⁴ Karp, *High and Low Revisited*, 14.

⁸⁵ Kirk Varnedoe e Adam Gopnik, *High and Low: Modern Art and Popular Culture*, Museum of Modern Art, New York, 1990, 15. Traduzione degli autori dall’originale inglese.

⁸⁶ Varnedoe e Gopnik, *High and Low*,18.

Crumb.⁸⁷ Per molti, afferma Beaty, la mostra *High and Low* ha considerato i fumetti come un'assenza pianificata, cercando di giustificare anziché rettificare l'esclusione dalle esposizioni e collezioni. Come parte della cultura "minore" definita dai curatori, i fumetti non vengono pertanto considerati come arte a sé stante, ma come spunto e materia prima di artisti del calibro di Jasper Johns (*Alley Oop*, 1958), Richard Hamilton (*Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing?*, 1956), Andy Warhol (*Popeye*, 1960; *Dick Tracy*, 1960), e certamente, Roy Lichtenstein.



Figura 9. Jasper Johns, *Alley Oop*, 1958.

⁸⁷ Ivi, 154. Traduzione degli autori dall'originale inglese.

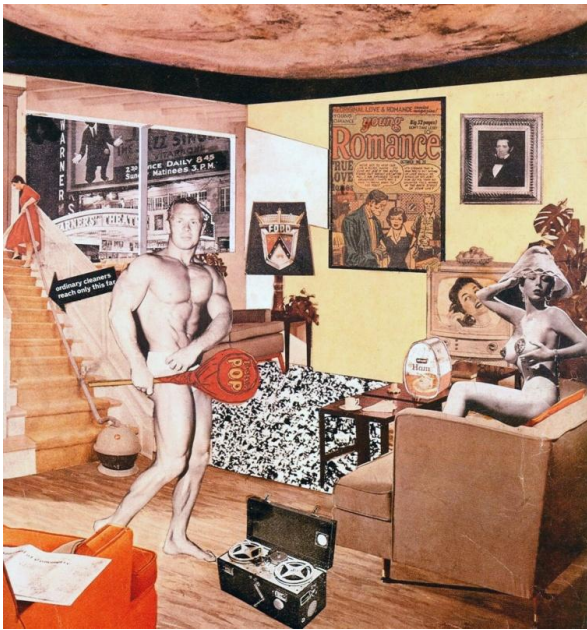


Figura 10. Richard Hamilton, *Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing?*, 1956.

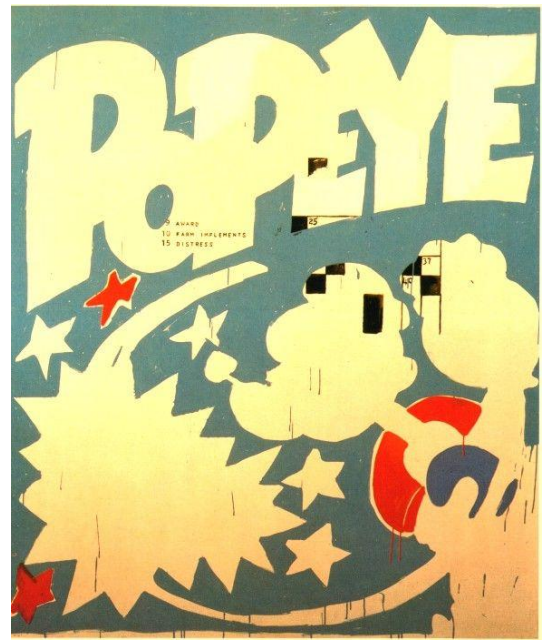


Figura 11. Andy Warhol, *Popeye*, 1960.

Nel definire i termini “high” (“maggiore”) e “low” (“minore”) i curatori si sono preoccupati di specificare che non volevano sminuire le opere in quest’ultima categoria e che i termini stessi erano solo una ‘convenzione funzionale di stenografia’. Nonostante ciò, alla fine essi hanno riconosciuto che ‘il bisogno essenziale di avere una solida e affidabile distinzione tra arte “maggiore” e “minore”, sia come sfida per i risultati futuri sia come semplice ideale, perseguita la letteratura teoretica relativa ai diversi livelli di cultura nella società moderna.’⁸⁸

Mentre la mostra *High and Low* fu ampiamente criticata come conservativa ed elitaria, la tendenza a considerare il fumetto prevalentemente come semplice elemento di ispirazione per la “vera” arte costituisce un’eredità che rimane viva per quasi due decenni dopo la mostra del MoMA. Il fatto di escludere il fumetto e i fumettisti dai musei si è verificato più volte e in diversi luoghi in tutto il mondo. Inoltre, queste mostre sulla comic art presentarono nuovi modi di concettualizzare la relazione tra fumetto e arte in termini formali, piuttosto che, come hanno fatto Varnedoe e Gopnik, in termini sociali. Per esempio, *Funny Cuts: Cartoons and Comics in Contemporary Art*, una mostra organizzata dalla Staatsgalerie di Stoccarda dal 4 dicembre 2004 fino al 17 aprile 2005, raccolse le opere di oltre quaranta artisti influenzati dall’arte del fumetto, ma nessun artista che lavorava principalmente come vignettista. Secondo il catalogo della mostra, *Funny Cuts* mostrava il modo in cui gli artisti ‘hanno affrontato il mondo “banale” e commerciale delle immagini di fumetti e cartoni animati.’⁸⁹ I curatori evidenziarono che: ‘il dovuto tributo verrà infatti pagato al fumetto:

⁸⁸ Ivi, 16. Traduzione degli autori dall’originale inglese.

⁸⁹ Christian Von Holst, ‘Foreword’, in *Funny Cuts: Cartoons and Comics in Contemporary Art*, ed. Cassandra Nakas, Staatsgalerie Stuttgart, 2004, 8. Traduzione dell’autore dall’originale inglese.

attraverso l'ammirazione mostrata per gli eroi dell'infanzia, ad esempio nell'opera di Mel Ramos,⁹⁰ i cui *Flash* (1962) e *Batman* (1961) si basano sull'iconografia dei fumetti, piuttosto che sulla sua forma, ma così il museo avrebbe smesso di legittimare i fumetti stessi degni di una mostra.

Allo stesso modo, *Splat Boom Pow: The Influence of Cartoons in Contemporary Art*, allestita dal Contemporary Art Museum di Houston nel 2003, mise in mostra oltre quaranta artisti il cui lavoro fu ispirato dai fumetti ma, con l'eccezione di David Sandlin, nessuno che operava nel settore.

Il catalogo della mostra spiegava che: 'mentre le belle arti sono state tradizionalmente celebrate dai giudici del gusto, il fumetto rimane in fondo al mucchio.'⁹¹

Le due mostre condividevano un certo numero di collaboratori: Ida Applebroog, Arturo Herrera, Roy Lichtenstein, Kerry James Marshall, Takashi Murakami, Yoshitomo Nara, Raymond Pettibon, Sigmar Polke, Mel Ramos, e David Shrigley. Con le particolari eccezioni della Applebroog e di Marshall, ognuno di loro produceva opere d'arte le cui narrazioni sequenziali le mettevano in stretta relazione con le concezioni strettamente formaliste del fumetto; la connessione tra questi artisti e i fumetti risiedeva infatti nel livello di un'appropriata iconografia (Herrera, Lichtenstein, Nara, Ramos, Murakami, Polke) o nell'aggiunta di elementi testuali o spesso narrativi all'interno dei disegni (Pettibon e Shrigley). È interessante notare come queste mostre sottolinearono come fosse l'iconografia dei fumetti, piuttosto che gli elementi formali di natura sequenziale, ad essere più comunemente assimilata dagli artisti influenzati dal fumetto. In altre parole, come afferma Beaty, il valore del fumetto nell'ambito tradizionale delle Belle Arti è spesso sociologico, apprezzato per le sue immagini spesso raffiguranti la vita quotidiana su cui si può imprimere un commento estetico e culturale più significativo.⁹²

Il catalogo della mostra *Splat Boom Pow* suggeriva esplicitamente che i primi sforzi degli artisti pop per far assimilare 'l'iconografia esistente del fumetto' costituivano una 'critica a una società sempre più commerciale e orientata al consumatore' e che i fumetti erano perciò spesso oggetto di tale critica.⁹³ Dagli anni Novanta, tuttavia, venne poi constatato che gli artisti stavano iniziando ad abbandonare tali strategie a favore di una spinta verso l'astrazione della forma del fumetto. Così, un artista come Arturo Herrera utilizzò uno stile di disegno simile a Disney, che mancava di un riferimento esplicito a una fonte particolare. Ulrich Pfarr riguardo le opere di Herrera affermava: 'la

⁹⁰ Von Holst, 'Foreword', in *Funny Cuts*, 10. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

⁹¹ Roger Sabin, 'Quote and Be Damned...?', in *Splat Boom Pow: The Influence of Cartoons in Contemporary Art*, ed. Valerie Cassel, Houston: Contemporary Art Museum, 2003, 11.

⁹² Beaty, *Comic versus Art*, 190.

⁹³ Valerie Cassel, *Splat Boom Pow: The Influence of Cartoons in Contemporary Art*, Houston: Contemporary Art Museum, 2003, 49.

semanticizzazione artistica dei riferimenti ai fumetti innesca una catena mitologica di segni che riguarda le qualità puramente di immaginazione.⁹⁴

Questa spinta verso l'astrazione dell'iconografia del fumetto fu oggetto della mostra *Comics Abstraction: Image-Breaking, Image-Making*, esposta nella Galleria delle Mostre Speciali del Museum of Modern Art di New York, dal 4 marzo al 11 giugno del 2007. Con oltre trenta dipinti, disegni, sculture, installazioni video e sonore ispirate a fumetti, cartoni animati, slapstick, e caricature, *Comics Abstraction* cercò di allontanare la questione dell'appropriazione dalla 'figurazione onnipresente e da personaggi e temi pop facilmente identificabili' focalizzando nuovamente il modo in cui gli artisti hanno 'usato il linguaggio volgare dei fumetti come trampolino di lancio per l'astrazione, creando opere d'arte che si impegnano in una serie di temi sociali e politici.'⁹⁵ I fumetti infatti, hanno spesso affrontato temi spinosi, ma sono stati generalmente interpretati come espressioni positive della cultura popolare.

Questa mostra affrontò l'argomento da una diversa prospettiva, osservando come gli artisti utilizzavano i fumetti per affrontare questioni complicate, come la guerra e i conflitti globali, la perdita dell'innocenza e gli stereotipi razziali.

I diversi background culturali dei tredici artisti presenti: Polly Apfelbaum, Inka Essenhigh, Ellen Gallagher, Arturo Herrera, Michel Majerus, Julie Mehretu, Juan Muñoz, Takashi Murakami, Rivane Neuenschwander, Philippe Parreno, Gary Simmons, Franz West e Sue Williams, erano evidenti nella natura altamente personale delle loro prospettive critiche. *Comic Abstraction* sottolineava inoltre il modo in cui le immagini popolari, profondamente impresse nella nostra coscienza collettiva, portavano con sé un'estrema potenza visiva anche quando venivano completamente astratte.

La mostra fu curata da Roxana Marcoci, direttrice del Dipartimento di Fotografia del MoMA. Durante la conferenza stampa la curatrice spiegò: 'I fumetti, dai cartoni animati Disney ai manga e agli anime giapponesi, fungono da serbatoio empirico per personaggi e storie divertenti. Astraendo le immagini dei fumetti attraverso varie strategie, come la cancellazione e la sfocatura, gli artisti intensificano l'ambiguità tra ciò che viene visto e ciò che viene rappresentato. Il lavoro di astrazione basato sul fumetto offre un nuovo modello per esaminare il potere delle immagini: come circolano nella vita quotidiana, le storie che pretendono di raccontare e le mitologie che si nascondono sotto la loro superficie.'⁹⁶

⁹⁴ Ulrich Pfarr, 'Comics as Mythology of the Modern Age: Myths in a Rationalised World,' *Funny Cuts: Cartoons and Comics in Contemporary Art*, ed. Kassandra Nakas, Staatsgalerie Stuttgart, 2004, 123. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

⁹⁵ Roxana Marcoci, 'Comic Abstraction: Image-Breaking, Image-Making,' in *Comics Abstraction: Image-Breaking, Image-Making*, New York: Museum of Modern Art, 2007, 9. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

⁹⁶ Roxana Maroci nella conferenza stampa di *Comic Abstraction: Image-Breaking, Image-Making*, New York: The Museum of Modern Art, 27 febbraio 2007. URL https://www.moma.org/documents/moma_press-release_389306.pdf.

Questa mostra creava un dialogo tra vari temi, una strategia che consentiva una più completa esplorazione dell'interazione tra le opere e i diversi approcci degli artisti verso l'astrazione del fumetto. Con opere come *Speech Bubbles* (1997) di Philippe Parreno; bolle vuote di mylar gonfiate con elio d'argento con racconti che fluttuavano sul soffitto a simboleggiare sia l'atto del parlare che la sua assenza, e *Zé Carioca no. 4, A Volta de Zé Carioca* (2004) di Rivane Neuenschwander; vernice polimerica posta sopra pagine di fumetto, che eliminava le figure e il testo mentre manteneva il posizionamento dei balloon e delle didascalie, l'astrazione delle forme convenzionali dei comic raggiunse la cancellazione quasi completa dei fumetti stessi.



Figura 12. Philippe Parreno, *Speech Bubbles*, 1997, presentata a New York: MoMA.



Figura 13. Rivane Neuenschwander, *Zé Carioca no. 4, A Volta de Zé Carioca*, 2004, presentata a New York: MoMA.

Dalle esplosioni di cartoni animati di Julie Mehret, in dipinti complessi realizzati a strati che ritraevano le storie mutevoli della civiltà, ai dipinti murali di Arturo Herrera realizzati dividendo e ri assemblando le pagine dei libri da colorare di Walt Disney e dai dipinti minimalisti di Ellen Gallagher permeati da segni ricavati dagli spettacoli di menestrelli, ai fumetti riverniciati di Rivane Neuenschwander, le opere suggerivano i diversi modi con cui le questioni politiche potevano essere affrontate con umorismo.

Nella mostra erano inclusi dipinti, disegni ma anche installazioni, come *Untitled* (2001) di Arturo Herrera: un dipinto murale di circa 4x7m, realizzato lì per la prima volta. Nelle sue opere i personaggi Disney metamorfizzati comparivano all'interno di strati di scarabocchi e spirali in un universo astratto che suggeriva scenari sessuali e violenti, associati o a latenti fantasie giovanili o a desideri adulti. In quanto tale, il lavoro di Herrera fu influenzato tanto da Disney quanto da Sigmund Freud. *Blossom* (2000): una grande installazione circolare a pavimento costruita con centinaia di pezzi di tessuto, fu ispirata al popolare cartone animato *Le Superchicche* (*The Powerpuff Girls*), e costituiva il ritratto di una delle protagoniste, ognuna identificata con un colore, la cui missione è combattere il crimine e salvare il mondo. I dipinti di Polly Apfelbaum, così come i cartoni animati su cui erano basati, furono minuziosamente curati e messi insieme, ma ancora esprimevano il brivido delirante di avventura del cartone animato.



Figura 14. Arturo Herrera, *Untitled*, 2001, presentata a New York: MoMA.



Figura 15. Polly Apfelbaum, *Blossom*, 2000, presentata a New York: MoMA.

L'installazione sonora di Juan Muñoz, *Waiting for Jerry* (1991): in una stanza buia e vuota, illuminata solo da uno spiraglio di luce che brillava dal buco di un topo e una colonna sonora in sottofondo, che rimandava alla serie dei cartoni animati *Tom & Jerry*. Un'opera che suggeriva un universo a fumetti oscuro, che si concentrava sull'assenza della comunicazione umana, sulla distanza che questa condizione creava e sul desiderio di superarla. Infine i disegni popolati da personaggi dei cartoni animati stereotipati sulla base di principi razziali, realizzati da Gary Simmons con il gesso su una grande lavagna, per poi essere cancellati dallo stesso artista. L'opera *boom* (1996-2007) era infatti un disegno astratto che mostrava un'esplosione simile al classico scenario di un cartone animato in cui due figure combattono, i loro corpi si scontrano e poi si disperdono in un'esplosione. Simmons impiegò tanta energia nel cancellare i suoi disegni quanta nel crearli; un processo che ricordava la cancellazione di Robert Rauschenberg del 1953 di un disegno di Willem de Kooning.⁹⁷

Per quanto affascinanti o provocatorie potessero essere queste opere, dimostravano concretamente la logica secondo cui i fumetti di per sé venivano collocati al di fuori delle mura dei musei. Con questo tipo di mostre, il ruolo di "guardiano" del museo veniva chiaramente dimostrato, ammettendo i fumetti solo una volta assimilati, decostruiti e sottoposti ad astrazione dagli artisti che lavorano nella tradizione delle belle arti.

⁹⁷ Marcoci, *'Comic Abstraction'*, 15.



Figura 16. Juan Muñoz, *Waiting for Jerry*, 1991, presentata a New York: MoMA.

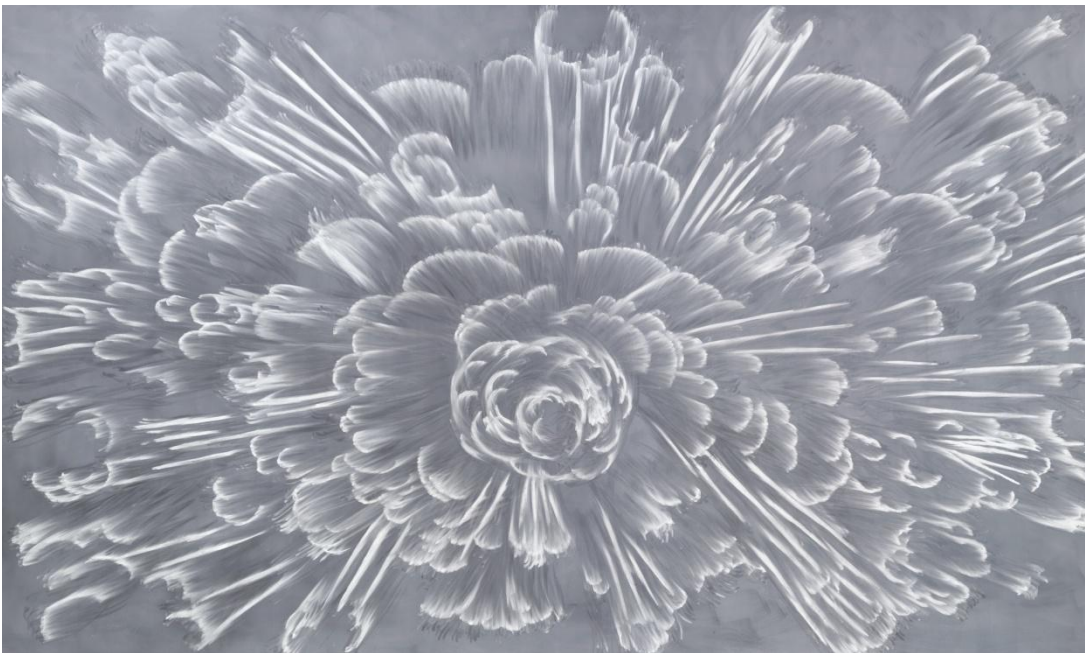


Figura 17. Gary Simmons, *boom*, 1996-2007, presentata a New York: MoMA.

Come Roger Sabin ha sottolineato nel catalogo della mostra *Splat Boom Pow*: 'rimangono delle controversie su chi vince e chi perde in questa relazione (tra arte e fumetto), perché questi due mondi, sebbene legati dall'abbraccio della creatività, non sono mai stati su un piano di parità.'⁹⁸

⁹⁸ Sabin, 'Quote and Be Damned...?', in *Splat Boom Pow*, 11.

Malgrado le mostre che svalutarono in gran parte i fumetti, come *High and Low*, e che attirarono una parte importante della critica, esiste di fatto una lunga tradizione nel far dialogare arte e fumetto. Ci sono stati diversi tentativi di porre le due forme su un piano di parità all'interno dei musei, ma che non sempre si sono rivelati convincenti.

Comic Art Show, organizzata dal Whitney Museum nell'estate del 1983 era tra le prime mostre a presentare il fumetto in uno dei più importanti musei d'arte americani. Come molte altre mostre sul fumetto, il catalogo, realizzato in collaborazione con la casa editrice di fumetti Fantagraphics Books, sottolineava il ruolo secondario del fumetto, come una musa passiva che ispira invece la vera arte, attirando l'attenzione 'sull'importanza che le fonti di arte popolare hanno avuto sul lavoro di alcuni dei nostri più eminenti artisti'⁹⁹; ciò poteva essere notato particolarmente nell'appropriazione dell'iconografia del fumetto nelle opere di artisti come i già citati Warhol e Lichtenstein, ma anche in altri come Ramos, Fahlström, Johns, Robert Rauschenberg (*Tasmania Devil*, 1975-8) e Claes Oldenburg (*Ice Cream Cone Upside Down with Mickey Mouse Head*, 1963).¹⁰⁰ Allo stesso tempo la mostra del Whitney esponeva le opere di oltre trenta fumettisti e il catalogo comprendeva quattro diversi saggi riguardo la storia e l'estetica del fumetto. Così, mentre la mostra del Whitney evidenziava molti degli stessi pregiudizi di *High and Low*, particolarmente nella maniera con cui affrontò la questione dal punto di vista del contributo del fumetto all'arte, piuttosto che dalla posizione di un dialogo più equilibrato fra i due, la sua inclusione di grandi quantità di strip originali e di tavole di fumetto dimostrò, otto anni prima della mostra del MoMA ampiamente criticata, che le due forme potevano essere condotte ad uno scambio significativo.

Sebbene *Comic Art Show* non fu una mostra itinerante, una dei suoi curatori, Sheena Wagstaff, curò un'esposizione simile; *Comics Iconoclasm* presso l'Institute for Contemporary Art (ICA) a Londra quattro anni dopo. La mostra espose le opere di oltre settanta artisti, nonché esempi del fumetto e della graphic novel, ed era suddivisa in tre sezioni. La prima era dedicata al tema dei personaggi dei fumetti presentati come icone nelle opere di Warhol, Lichtenstein, Johns, Peter Blake (*Souvenir for Judith*, 1973), Erró (*Out of the Way*, 1974), Sigmar Polke, Peter Saul (*Donald Duck Descending a Staircase*, 1979), e Jean-Michel Basquiat (*Flash in Venice*, 1983). La seconda mostrava la forma narrativa sequenziale del fumetto includendo opere di Picasso (*The Dream and Lie of Franco*, 1937), Lawrence Weiner (*Factors in the Scope of Distance*, 1984), Keith Haring e Jean Dubuffet (*Site Agrest*, 1977). Infine, nella terza sezione l'uso delle tecniche grafiche associate alla realizzazione dei fumetti, come nel disegno, era esemplificato da Pierre Alechinsky (*Ce que j'en dis*, 1961), Jim Nutt (*She's Hit*, 1967), Philip Guston (*Cellar*, 1970), e Kenny Scharf (*Cool Zhoool*, 1985).

⁹⁹ Tom Armstrong, 'Foreword', *The Comic Art Show: Cartoons in Painting and Popular Culture*, ed. John Carlin e Sheena Wagstaff, New York: Whitney Museum/Fantagraphics Books, 1983, 6.

¹⁰⁰ Armstrong, 'Foreword', *The Comic Art Show*, 7.



Figura 18. Peter Saul, *Donald Duck Descending a Staircase*, 1979, Institute for Contemporary Art, Londra.

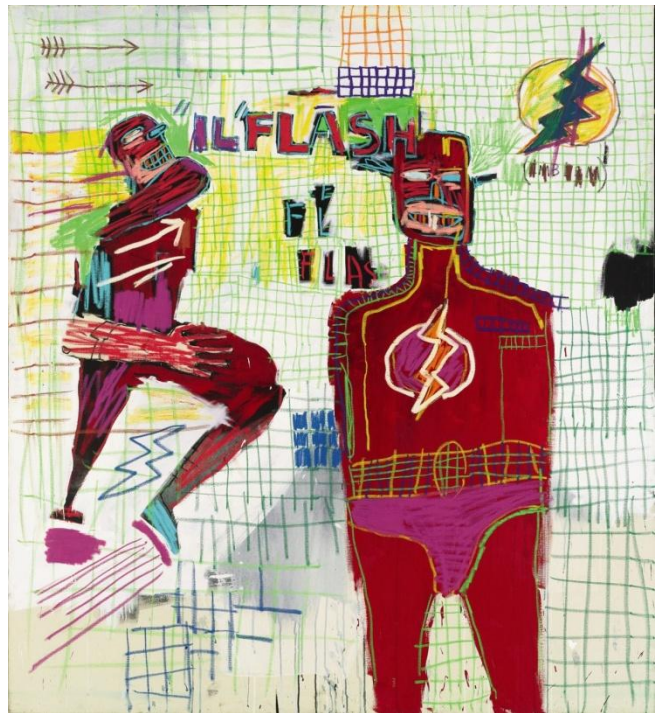


Figura 19. Jean-Michel Basquiat, *Flash in Venice*, 1983, Institute for Contemporary Art, Londra.



Figura 20. Picasso, *The Dream and Lie of Franco*, 1937, The Metropolitan Museum of Art, New York.

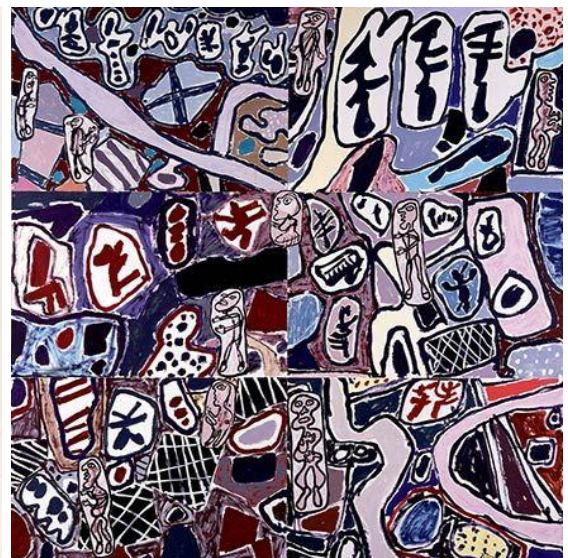


Figura 21. Jean Dubuffet, *Site Agrest*, 1977, Fondation Jean Dubuffet, Parigi.



Figura 22. Philip Guston, disegno per *Cellar*, 1970, collezione privata.



Figura 23. Philip Guston, *Cellar*, 1970, The Smithsonian, New York.

Di queste, la sezione dedicata all'iconografia dei personaggi era la più ampia. Accanto a queste opere, l'ICA esponeva i fumetti non come opere d'arte incorniciate, ma come stampe. Iwona Blazwick ha sostenuto che questa scelta venne fatta per 'resistere all'impulso del museo di standardizzare il fumetto all'interno di un quadro istituzionale di presentazione', con la speranza che questo differente trattamento enfatizzasse l'idea che il fumetto avesse una statura tanto 'esteticamente e iconograficamente complessa quanto l'arte'.¹⁰¹

Il diverso ma equo trattamento riservato ai fumetti dalla mostra dell'ICA suggeriva che il fumetto e la pittura erano, in realtà, due forme distinte. Secondo Bart Beaty, la tendenza perciò a considerare il fumetto come una forma d'arte a sé, separata dalle altre, anche nelle mostre museali che sostengono di fare diversamente, è indicativa di quanto profondamente sia radicata la dicotomia tra arti "maggiori" e "minori" nel contesto museale. Si prenda, ad esempio, il catalogo di *Comic Release: Negotiating Identity for a New Generation*, una mostra tenutasi alla Regina Gouger Miller Gallery presso l'Università Carnegie Mellon nel 2003. Questa esposizione riunì artisti e fumettisti attorno ai problemi dell'identità. Apparentemente, l'inclusione del fumetto in una mostra che rappresentava essa stessa un'indagine su un problema teorico più ampio poteva suggerire che questa forma era finalmente arrivata a una sorta di legittimità culturale.¹⁰² Ciò nonostante, la curatrice Vicky A. Clark, che descriveva sé stessa come una 'curatrice di mezza età che tenta di venire a patti con una cultura che sta cambiando', nel suo saggio all'interno del catalogo notava che; 'arte e fumetto si chiedono entrambi come arrivare alle persone' e che 'arte e fumetto sono

¹⁰¹ Iwona Blazwick, 'Preface', *Comics Iconoclasm*, Londra: Institute for Contemporary Art, 1987, 6.

¹⁰² Beaty, *Comic versus Art*, 192.

stati su binari paralleli.¹⁰³ Il fumetto era perciò concettualizzato dalla Clark come qualcosa di separato dall'arte, che può apparire simile, ma che non fa sicuramente parte dell'arte stessa; ciò era indicativo, secondo Beaty, del continuo squilibrio nel dialogo che alcuni musei tentano di instaurare tra le due forme.

In modo simile, il catalogo di *Cult Fiction*, curata come una mostra itinerante nel 2007 dalla Hayward Gallery, scelse come sottotitolo '*Art and Comics*', indicando che il fumetto non faceva ancora parte dell'arte. Mentre i curatori di quella mostra avrebbero potuto sostenere che la distinzione gerarchica implicita nella mostra *High and Low* 'si era ampiamente dissolta', la loro insistenza nel mostrare 'artisti e fumettisti sullo stesso piano' suggeriva che rimanevano ancora alcuni echi di quella distinzione, anche nelle mostre con, apparentemente, le migliori intenzioni di smentirla.¹⁰⁴

¹⁰³ Vicky A. Clark, '*The Power of Suggestion... The Suggestion of Power,*' in *Comic Release: Negotiating Identity for a New Generation*, ed. Vicky A. Clark e Barbara Bloemink, New York: Distributed Art Publishers, 2003, 27-28. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

¹⁰⁴ Beaty, *Comic versus Art*, 193.

2.2 Il processo di legittimazione artistica del fumetto all'interno dei musei

In passato, spesso i fumetti sono stati inclusi nei musei d'arte senza adeguate modalità strutturali, che li hanno fatti apparire come i 'poveri cugini dei veri artisti'. Tuttavia, come afferma Bart Beaty in *Comic versus Art*, particolarmente importanti per molti coinvolti nel mondo della comic art continuano ad essere le mostre museali dedicate esclusivamente al fumetto.¹⁰⁵

Una delle prime di queste mostre fu tenuta presso l'Hotel Waldorf-Astoria di New York nel 1922. Nel 1963, la mostra *Cavalcade of American Comics* fu organizzata sempre a New York, e tra il 1965 e il 1966 i membri della SOCERLID (Société civile d'étude et de recherche des littératures dessinées) presentarono delle mostre a Parigi dedicate al lavoro di Milton Caniff, Burne Hogarth, e Ten Million Pictures. La prima mostra museale significativa dedicata principalmente all'arte del fumetto fu organizzata a Parigi dalla SOCERLID presso il Musée de arts décoratifs, una parte del Museo del Louvre, nella primavera del 1967, un evento che Milton Caniff definì: 'un momento epico per quelli di noi che esercitano il mestiere di inchiostriatori.'¹⁰⁶ La mostra, intitolata *Bande dessinée et figuration narrative*, era caratterizzata da tre sezioni dedicate ai fumetti, principalmente americani e una sezione dedicata ai dipinti di artisti associati al movimento dell'arte figurativa narrativa francese degli anni Sessanta, inclusi Bernard Rancillac e Hervé Télémaque. È importante notare che la mostra non esponeva alcuna tavola originale. Le sezioni dedicate all'arte dei comic presentavano ektachrome e ingrandimenti fotografici di tavole di fumetto posizionate su degli assi e ai lati di cubi assemblati in diverse disposizioni. Le immagini, che originariamente furono pubblicate a colori, erano state ripulite ed esposte alla mostra in bianco e nero. I curatori sostennero che: 'ciò aveva lo scopo di consentire al pubblico di vedere davvero il fumetto, per aiutarlo a distinguere ciò che è davvero l'opera degli artisti/fumettisti da ciò che è menzogna nei giornali. Grazie alla qualità della carta e alla chiarezza del bianco e nero, gli ingrandimenti fotografici rendono possibile liberare il fumetto dalle piccole dimensioni che lo soffocano ed esporlo nelle usuali dimensioni delle opere d'arte a cui il pubblico è abituato.'¹⁰⁷

¹⁰⁵ Ivi, 200.

¹⁰⁶ Milton Caniff, 'Preface,' in *A History of the Comic Strip*, ed. Pierre Couperie, Maurice C. Horn, Proto Destefanis, Edouard François, Claude Molterni e Gérald Gassiot-Talabot, Crown Publishers: New York, 1968, 3. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

¹⁰⁷ Pierre Couperie, 'Production e Distribution', in *A History of the Comic Strip*, ed. Pierre Couperie, Maurice C. Horn, Proto Destefanis, Edouard François, Claude Molterni e Gérald Gassiot-Talabot, Crown Publishers: New York, 1968, 145. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

Il principio guida della *Bande dessinée et figuration narrative* era quello di equiparare il fumetto a un movimento artistico locale allora coraggioso, sottolineando la dimensione estetica dei disegni in bianco e nero. Ingrandire le immagini riprodotte aveva lo scopo di attirare l'attenzione su ciò che i curatori definivano i "capolavori" della comic art, separando così quest'ultimi dalla vasta mole di "esempi dubbi" e dalle "immagini più grossolane".¹⁰⁸ La separazione delle singole tavole di fumetti dalla completezza del loro contesto narrativo si ritenne significativa, dato che, in particolare a quel tempo, c'erano poche immagini adatte a definire i fumetti come arte.

Come abbiamo già analizzato, le definizioni tradizionali di fumetto hanno a lungo cercato di andare contro la possibilità di considerarli come una significativa forma d'arte. Il vignettista Burne Hogarth, scrivendo l'introduzione al catalogo, sottolineava proprio questo problema quando scrisse: 'Forse l'arte di cui stiamo parlando non è affatto arte, perché anche tra i suoi protagonisti e praticanti più fedeli non ha sviluppato una definizione soddisfacente, che collocherebbe il fumetto in una posizione rilevante rispetto all'arte tradizionale, in modo da essere considerato arte esso stesso.'¹⁰⁹

La mostra presso il Louvre rappresentava chiaramente un tentativo di cambiare questa situazione dimostrando che gli artisti delle strip avevano attinto alle regole classiche dell'illustrazione: 'Crediamo di aver dimostrato, attraverso le illustrazioni di questo libro, che sulla base di queste influenze e stili successivi il fumetto ha creato opere originali di cui non si può dire che non siano arte.'¹¹⁰

Se i curatori della *Bande dessinée et figuration narrative* sentivano di aver dato la prova definitiva dello status artistico dei fumetti, il mondo dell'arte stesso non sembrava allo stesso modo convinto. Mentre alcune mostre sul fumetto furono allestite in altri musei negli anni seguenti; Il Maurice Horne ad esempio curò: *75 Years of the Comics* presso il New York Cultural Centre nel 1971, *Art et innovation dans la bande dessinée européenne* presso il Musée d'art contemporain di Gand nel 1987, e *Opéra bulles* presso la Grande halle de la Villette a Parigi nel 1991-92, questo genere rimase tuttavia ampiamente ignorato dal mondo dell'arte nel suo complesso. Inoltre, come Thierry Groensteen ha osservato nei confronti dell'*Opéra bulles*, la concezione di queste mostre tendeva a concentrarsi in gran parte sulla "cultura dell'intrattenimento" piuttosto che su quella dell'arte di alto livello.¹¹¹ *Opéra bulles*, che fu allestita grazie al coordinamento del Centre National de la bande dessinée et de l'image (CNBDI) di Angoulême e il Salon d'Angoulême, riuniva quattro mostre sul fumetto separate e in gran parte indipendenti: l'opera di René Goscinny, fumetti di Enki Bilal, il lavoro di collaborazione tra François Schuiten e Benoît Peeters, e *The French on Vacation*.

¹⁰⁸ Couperie, 'Foreword', in *A History of the Comic Strip*, 4.

¹⁰⁹ Burne Hogarth, 'Introduction', in *A History of the Comic Strip*, 5. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

¹¹⁰ Couperie, 'Esthetics and Signification', in *A History of the Comic Strip*, 219. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

¹¹¹ Thierry Groensteen, *Un Objet culturel non identifié*, Editions de l'An 2, Angoulême, 2006, 163.

La ragione di questo strano eclettismo era che la mostra era stata allestita rapidamente per riempire un buco nella programmazione del Grand Hall, dopo che una mostra più tradizionale era stata improvvisamente cancellata. Con poco tempo per preparare una maggiore e nuova mostra, la decisione presa dal CNBDI fu quella di ripristinare tre delle loro esposizioni precedenti e aggiungere la quarta: *The French on Vacation*, per riempire lo spazio. Il risultato fu una mostra sul fumetto concepita principalmente come spettacolo; un evento che François Vié, il direttore artistico del CNBDI, contribuì poi a regolarizzare attraverso l'organizzazione di mostre annuali da parte del presidente del Angoulême festival, e spesso gestita dagli organizzatori di mostre del Lucie Lom, l'atelier gestito da Philippe Leduc e Marc-Antoine Mathieu dal 1984 (Lucie Lom organizzò entrambe le mostre; *The Goscinny* e *The French Vacation* all'Opéra bulles).

Collocare il fumetto all'interno della tradizione artistica, a quanto pare, richiederebbe quindi uno sforzo congiunto per presentare nuovamente l'arte originale del fumetto, in modo che potesse essere allineata con le tendenze più conservatrici della storia dell'arte.

Le due mostre che contribuirono a posizionare in modo più significativo il fumetto alla stregua dell'arte agli occhi del pubblico, erano entrambe incentrate sulla ricerca e la celebrazione di fumettisti considerati "maestri" dai loro curatori. *Maîtres de la bande dessinée européenne*, presentata alla Bibliothèque nationale de France (BNF) e successivamente al CNBDI nel 2000-01, e *Masters of American Comics*, organizzata dal Museum of Contemporary Art (MoCA) e dal UCLA Hammer Museum a Los Angeles, prima di spostarsi nel Milwaukee, New York e New Jersey nel 2005-2006, avevano obiettivi in gran parte simili, ma li realizzarono in modo molto diverso.

Curata da Thierry Groensteen, *Maîtres de la bande dessinée européenne* riunì sessantanove artisti di fumetti provenienti da tredici nazioni europee, con una selezione di tavole originali ed esempi di stampe. Mentre la maggior parte di questi erano certamente molto conosciuti, inclusi Rodolphe Töpffer, Hugo Pratt, Wilhelm Busch, André Franquin, Hergé e Moebius, altri erano dei pionieri spesso trascurati come Mary Tourtel, Storm P. e Antonio Rubino. Un altro gruppo era composto da artisti che erano ben noti nei loro paesi d'origine ma poco conosciuti in Francia, inclusi Marten Toonder, Jesús Blasco, Frank Bellamy, Benito Jacovitti e Jules Radilovic.

La mostra non era ordinata secondo modalità cronologiche o geografiche, ma tematiche. Ognuna delle sedici sezioni riuniva una variegata selezione di artisti attorno a determinati stili (*ligne claire*, la scuola Franco-Belga), generi (satira, western, avventura) e temi (sogni, esperienze personali).

Nella sua prefazione al catalogo, Jean Pierre Angremy, presidente della BNF, indicò che la mostra permetteva di porre per la prima volta la questione del "genio" del fumetto europeo.¹¹² Il risultato significativo della mostra dei *Maîtres* non era la sua attenzione al concetto di "genio", la chiave che ha aperto le porte a un'istituzione importante come la BNF, ma come sottolineò in seguito

¹¹² Jean Pierre Angremy, 'Preface', in *Maîtres de la bande dessinée européenne*, ed. Thierry Groensteen, Bibliothèque nationale de France/Seuil, Paris, 2000, 9.

Groensteen, il fatto che la mostra presentasse il fumetto in modo più complesso, affinché potesse essere indagato su basi storiche, sociologiche, antropologiche, letterarie ed estetiche.¹¹³

Significativamente, Groensteen descrisse la mostra come strutturata attorno a un 'ricco patrimonio internazionale, diversificato e parzialmente riconosciuto, affermando una gerarchia tra gli artisti di fumetto, ponendo particolare attenzione al concetto di tavola originale e stampa come oggetti complementari'.¹¹⁴ Affermando il concetto di gerarchia artistica all'interno dei fumetti, segnalata dal titolo stesso della mostra, il fumetto potrebbe diventare una forma d'arte fintanto che un certo numero di fumettisti potrebbero essere riconosciuti come artisti.

Il tema del "genio" fu trattato in modo ancora più approfondito dalla mostra *Masters of American Comics*, curata da Brian Walker e John Carlin, quest'ultimo co-curatore dell'esposizione presso il Whitney Museum ventidue anni prima. All'interno della mostra era esposto il lavoro di solo quindici vignettisti americani, ma comprendeva, con 900 pezzi, una selezione di opere molto più ampia di quella tipica delle precedenti mostre sul fumetto (la quantità delle opere esposte è stata ridotta quando la mostra ha lasciato Los Angeles per altre location). Gli artisti erano disposti secondo il criterio cronologico in due ambienti distinti: gli artisti di comic art, Winsor McCay, Lyonel Feininger, George Herriman, E.C. Segar, Frank King, Chester Gould, Milton Caniff e Charles M. Schulz esposti presso l'Hammer Museum dell'UCLA, e gli artisti di graphic novel Will Eisner, Jack Kirby, Harvey Kurtzman, Robert Crumb, Art Spiegelman, Gary Panter e Chris Ware presso il Museum of Contemporary Art. La cronologia delle due mostre si biforcava a metà del secolo con *Peanuts* di Schulz, che debuttò negli anni Cinquanta, come l'ultimo dei fumetti, e *The Spirit* di Eisner, nato nel 1940, come il primo dei libri a fumetti. Questa decisione curatoriale sottolineava l'idea secondo cui la vitalità della forma delle comic strip svanì negli anni Cinquanta, per essere sostituita dai graphic novel. Tale linea temporale rafforzava l'idea, ricorrente negli scritti pubblicati dalla mostra, che la rilevanza artistica dei fumetti poteva essere identificata in una serie di cambiamenti formali, con l'apporto da parte di ciascun artista di significative innovazioni. Così, per esempio, McCay 'ha trasformato la riproduzione meccanica in un mezzo creativo per l'espressione di sé'; *Dick Tracy* di Gould era 'il miglior esempio di una storia che ha trasformato i limiti del mezzo nella sua forza; Caniff è stato 'uno dei più grandi narratori di sempre a lavorare nel settore dei fumetti'; Schulz era un 'maestro del minimalismo'; Il lavoro di Crumb era 'eccezionalmente ben realizzato'; e Panter aveva espresso 'un nuovo tipo di eleganza'.¹¹⁵

Uno degli obiettivi della mostra dei Masters, perciò, era intraprendere quel tipo di processo di legittimazione che era stato a lungo assente nel campo del fumetto. I pochi scelti dovevano essere

¹¹³ Groensteen, *Un Objet culturel non identifié*, 166.

¹¹⁴ Ivi, 166. Traduzione dell'autore dall'originale francese.

¹¹⁵ Brian Walker e John Carlin, *Masters of American Comics Program Guide*, 2005, s.e.

identificati come “geni”, e le basi di quel progetto sarebbero state del tutto estetiche e strettamente formali.

Infatti, la missione della mostra non avrebbe potuto essere resa più esplicita. I visitatori che entravano nella prima metà della mostra presso l'Hammer Museum erano accolti da questa semplice dichiarazione: ‘*Masters of American Comics* si impegna a stabilire un canone di quindici artisti più influenti che lavorano in questo settore nel corso del XX secolo’¹¹⁶ Mentre la nozione di “canone” artistico era stata oggetto di attacchi e dibattiti in ambiti artistici già consacrati per decenni prima dell'allestimento di questa mostra, Carlin e Walker usavano il termine senza problemi, il che era provocatorio sia per il sentimento di disapprovazione che per la ristretta gamma degli artisti esposti.

La mostra dei *Maîtres*, che fu organizzata con l'obiettivo di raggruppare fumetti di ogni età e ogni nazione, mostrò, come risultato della sua ricchezza di materiale esposto, un quadro complesso della considerevole quantità di opere appartenenti a questo genere.¹¹⁷ La mostra dei *Masters*, dall'altra parte, era sorprendentemente limitata dalla sua selezione di soli quindici vignettisti maschili. La mostra fu più volte criticata per la sua ristretta selezione (dov'erano, era chiesto frequentemente, Carl Barks, Garry Trudeau, Walt Kelly, Jack Cole, Al Capp, Bill Watterson, Jules Feiffer, o qualsiasi altra dozzina di potenziali ‘maestri’?), e, in particolare, anche per lo scopo derivato dal titolo della mostra, per la sua totale esclusione delle donne. Scrivendo in *Art News*, Carly Berwick parafrasò Linda Nochlin, trentaquattro anni dopo il suo famoso saggio su quella stessa rivista, chiedendo: ‘Perché lì non ci sono state grandi donne fumettiste?’¹¹⁸ Sarah Boxer, scrivendo riguardo alla mostra dei *Masters* in *Artforum*, considerava la politica di genere della mostra come un riflesso delle dinamiche del mondo del fumetto nel suo insieme:

Oh, ma ci sono donne. Sono sui muri, come un'eterna sottocategoria. Ogni massimo deve avere il minimo e, a quanto pare, l'abilità inespressa in *Masters of American Comics* riguarda le donne. La misoginia nel fumetto non è un grande segreto, ma piuttosto che riflettere su di essa, i curatori hanno semplicemente scelto fumetti interamente e soprattutto maschili. Di conseguenza, i visitatori potrebbero chiedersi se ci sia qualcosa nella volontà stessa di inventare e disegnare i fumetti, legato all'antipatia nei confronti delle donne.¹¹⁹

¹¹⁶ Walker e Carlin, *Masters of American Comics* s.e. Traduzione degli autori dall'originale inglese.

¹¹⁷ Groensteen, *Un Objet culturel non identifié*, 164.

¹¹⁸ Carly Berwick, ‘*Why Have There Been No Great Women Comic-Book Artists?*’, in *Art News Online*. URL http://www.artnewsonline.com/currentarticle.cfm?art_id=1924

¹¹⁹ Sarah Boxer, ‘*“Masters of American Comics”*: UCLA Hammer Museum/ Museum of Contemporary Art, Los Angeles,’ in *Artforum* Aprile 2006. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

Nel tentativo di distaccarsi definitivamente dalla posizione “misogina” attribuita al fumetto con una mostra museale di successo, i curatori si sentirono apparentemente obbligati a trovare un sostituto nella posizione degradata dell’ “altro” fumetto femminile, una posizione che scelsero di riempire con immagini di donne degradate e depersonalizzate.

A questo punto, la legittimazione del mondo dei fumetti poteva essere vista come strettamente legata alla sua capacità di imitare gli aspetti peggiori del mondo dell’arte.

Per il curatore John Carlin, il fatto che i pochi fumettisti scelti fossero ‘per lo più bianchi, borghesi, maschi’ non era un problema significativo perché, affermava: ‘sentivo che un canone doveva essere lì, per essere sfidato.’¹²⁰

L’opinione di Carlin, secondo cui il fumetto doveva passare attraverso la fase d’istituzionalizzazione della storia dell’arte, che altre arti moderne come la fotografia e il cinema avevano attraversato in passato, affermava la centrale importanza del museo e dei suoi selettivi interessi estetici e ideologici acconsentendo alle sue regole, anche se ormai superate.

I pregiudizi delle selezioni curatoriali evidenziavano il fatto che l’enfasi è stata posta principalmente, se non esclusivamente, sul fumetto come opera visiva, con i suoi artisti celebrati soprattutto per le loro narrazioni (come Barks) o dialoghi (soprattutto Trudeau e Feiffer), assenti nelle pareti del museo. In questo modo, la mostra dei Masters confermò la veridicità dei pregiudizi formali sulla sua impostazione museale; esponendo le storie a fumetto e non valorizzandole al meglio, all’interno del cubo bianco dello spazio museale come se fossero dipinti.

Una prova che il MoCA e l’Hammer Museum trattarono il fumetto esattamente come altri generi artistici, era data dalla disposizione delle panchine all’interno degli spazi museali.

In entrambe le sedi espositive, le panchine su cui il visitatore poteva riposare e contemplare le opere appese ai muri, erano poste a una distanza tale che sarebbe stato impossibile leggere il testo delle pagine esposte. Il fumetto perciò, anche senza alcuna concessione e accorgimento prestato alla particolarità delle opere da parte delle istituzioni, aveva finalmente raggiunto una parte della legittimità che aveva a lungo ricercato, a discapito però delle sue peculiarità formali.¹²¹

Un’altra importante mostra per quanto riguarda la legittimità del fumetto e della comic art è: *Rude Britannia: British Comic Art*, che si tenne presso la Tate Britain di Londra dal 9 giugno al 7 settembre del 2010. Questa cercò di storicizzare il ruolo del fumetto e della caricatura nel quadro della cultura satirica e umoristica inglese, all’interno di un’istituzione internazionalmente riconosciuta dell’arte contemporanea. Insieme ad alcuni dei fumettisti e caricaturisti più famosi del paese, questa mostra indagò l’arte comica britannica dal 1600 a oggi. Riunendo una vasta gamma di dipinti, sculture, film e fotografie, nonché grafica e fumetti, la mostra voleva celebrare la storia

¹²⁰ John Carlin, citazione in Berwick, ‘Why Have There Been No Great Women Comic-Book Artists?’, URL http://www.artnews.com/currentarticle.cfm?art_id=1924.

¹²¹ Beaty, *Comic versus Art*, 198.

della caricatura e della commedia visiva. Alcuni dei fumettisti e scrittori di commedie più famosi del paese tra cui Steve Bell, Harry Hill, Gerald Scarfe e il team di Viz Magazine collaborarono con i curatori della Tate per aiutare a presentare la mostra. Le loro competenze e opinioni offrirono ai visitatori una nuova visione della tradizione comica dal 1600 ai giorni nostri, e incoraggiavano il dibattito sul ruolo più ampio dell'umorismo nella vita britannica.

Attingendo a materiali ben oltre i confini tradizionali della satira visiva, *Rude Britannia* riunì sculture, installazioni e spettacoli. Opere di artisti contemporanei come Angus Fairhurst erano in contrasto con importanti pezzi storici di Hogarth, Gillray e Cruikshank. La mostra comprendeva radio, film e nuovi media, per far riflettere su come gli sviluppi tecnologici avevano costantemente rafforzato il genere e coinvolto nuovi spettatori.

Rude Britannia si concentrava su un gruppo di temi chiave, sviluppati in collaborazione con i curatori ospiti. Gerald Scarfe curò la sezione sulla satira politica, aggiungendo alle caricature di personaggi come Fox e Pitt, o la Thatcher e Blair, dipinti murali e installazioni su larga scala, con un display che mostrava come le sue caricature erano concepite e sviluppate. Harry Hill collaborò a una sezione dedicata all'assurdo, selezionando opere da Heath Robinson a David Shrigley, creando un cinema dell'assurdo per la video arte e aggiungendo i suoi interventi comici allo spazio.

Il fumettista del *Guardian*, Steve Bell, creò una sua interpretazione de *Il Culto di Bacco* di George Cruikshank che prendeva la forma di una piattaforma di osservazione realizzata per stare accanto al dipinto epico. Viz Magazine contribuì invece alla sezione della satira sociale e dello spettacolo, installando un gigantesco Viz Comic e altre didascalie del loro personaggio comico cult Roger Mellie (*The Man on the Telly*), per ciascuna delle opere storiche e contemporanee. Era presente anche una sezione dedicata a tutte le cose oscene, in cui le cartoline impertinenti di Donald McGill erano esposte accanto alle opere di Aubrey Beardsley e Sarah Lucas. Insieme, questi mostrarono la grande varietà di modi in cui la fiorente tradizione britannica di arte comica aveva preso forma, e i legami tra le pratiche comiche del passato e del presente. Martin Myrone, curatore all'interno della Tate della sezione dell'arte britannica del XVIII e XIX secolo affermò: 'L'umorismo è sempre stato considerato un aspetto chiave della cultura britannica, ma mentre altre mostre si sono concentrate sulla storia della grafica satirica, *Rude Britannia* offrirà un quadro molto più ampio. Il risultato dovrebbe essere una nuova visione, ricca, emozionante e talvolta stimolante, dell'arte britannica.'¹²²

Celebrando l'intensa storia delle immagini comiche, la mostra poneva alcune domande provocatorie sull'umorismo nelle arti visive. *Rude Britannia* esplorava perciò diverse questioni complesse, riflettendo sul modo in cui i mutevoli atteggiamenti sociali e il tema dell'identità

¹²² Martin Myrone, nella conferenza stampa di *Rude Britannia: British Comic Art*, Tate Britain, 2 marzo 2010. URL <https://www.tate.org.uk/>.

avevano sempre avuto un ruolo importante sia nel fumetto e nella caricatura, che nella storia dell'arte.¹²³

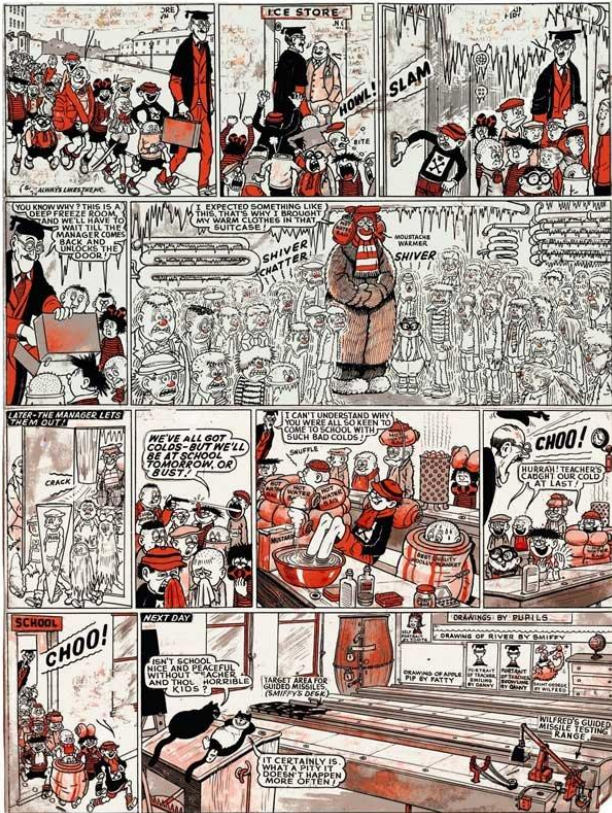


Figura 24. Leo Baxendale, *When the Bell Rings*, in *The Beano*, 10 dicembre 1955.

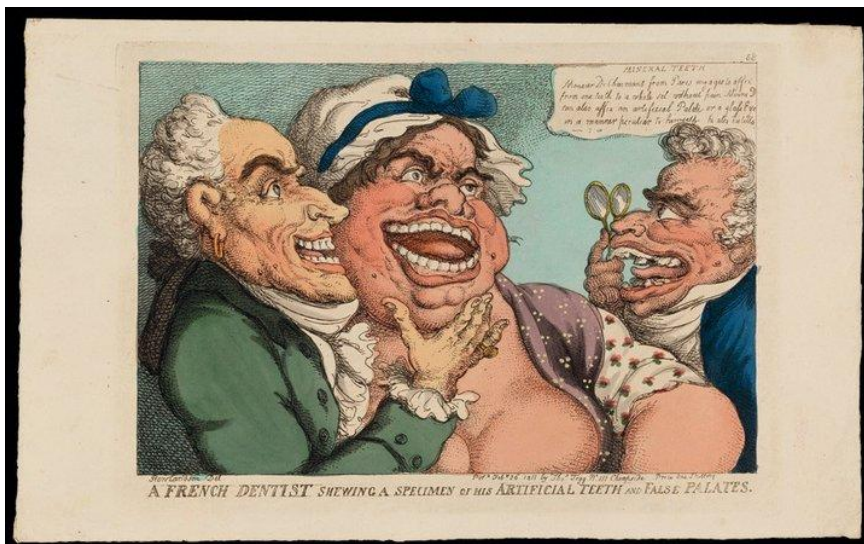


Figura 25. Thomas Rowlandson, *A French Dentist Shewing a Specimen of his Artificial Teeth and False Palates*, 1811, Andrew Edmunds, Londra.

¹²³ Gerald Scarfe, Harry Hill e Steve Bell, *Rude Britannia: British Comic Art*, catalogo della mostra, Tate Publishing, 2010.

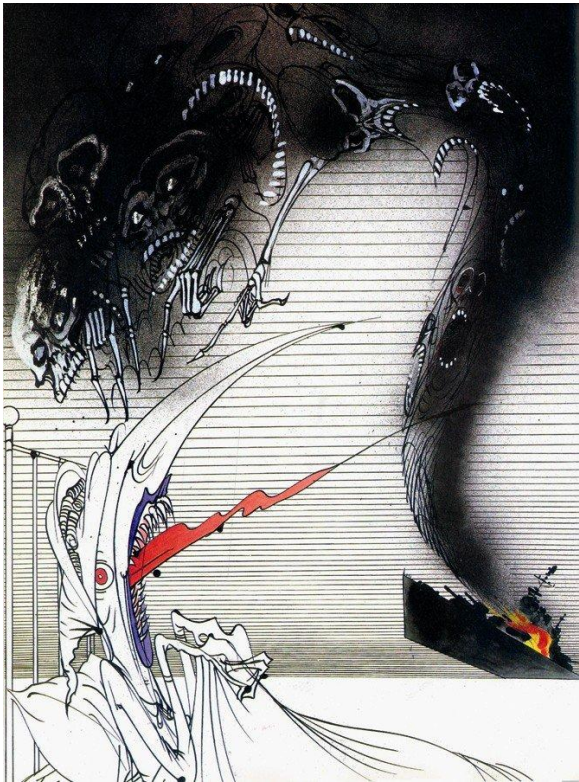


Figura 26. Gerald Scarfe, *Belgrano Nightmare-Thatcher Wakes Screaming*, 1982, House of Common Collection



Figura 27. Donald McGill, *A Stick of Rock, Cock?*, British Comic Archive, University Kent.



Figura 28. George Cruikshank, *The Worship of Bacchus*, 1860-62, Tate Britain, Londra.

2.3 I musei del fumetto in Italia e in Europa: da Milano a Bruxelles due esempi di istituzioni museali dedicate

Fin qui si è analizzato il percorso che ha portato il genere del fumetto all'interno delle più importanti istituzioni museali, tra cui il MoMA, il Whitney Museum o la Tate Britain, come quest'ultime decisero di collocarlo al suo interno e che ruolo ritennero di affidargli nel contesto artistico. Alcune mostre avevano ospitato il lavoro di alcuni tra gli artisti contemporanei più affermati, mostrando come nelle loro opere si erano ispirati al fumetto accogliendone forme, temi e modalità. Altre invece decisero di esporre accanto alle opere degli artisti, le comic strip o le tavole dei fumettisti più famosi, arrivando a porli così sullo stesso piano e tentando di dargli quella legittimità culturale e artistica tanto combattuta dalla sua nascita fino ad oggi.

Ora si vuole focalizzare l'attenzione sui musei dedicati e nati per esporre esclusivamente opere di comic art e graphic novel, per dimostrare la forte valenza culturale e artistica che questo genere presenta all'interno della società. A livello sia internazionale che nazionale, molte sono le istituzioni nate con tale scopo, tuttavia qui ci si vuole concentrare su due esempi, uno europeo e l'altro italiano, considerati i più significativi:

Il Museo del Fumetto di Bruxelles (*Centre Belge de la Bande Dessinée* o *CBBD*) rende omaggio ai fumetti belgi (chiamati "bandes dessinées") e a molti illustratori, famosi a livello internazionale.

Con oltre 700 autori di fumetto, il Belgio gode di una percentuale di fumettisti più alta rispetto a qualsiasi altro paese del mondo. Molti di loro ritengono inoltre, che è qui dove il fumetto è diventato un mezzo popolare e un'arte a sé stante. Qui infatti il fumetto è così fortemente radicato nella realtà e nell'immaginazione delle persone come in pochi altri luoghi.

Il CBBD è ospitato negli spazi di un antico edificio, che era un magazzino di stoffe di proprietà del barone Charles Waucquez in stile Art Nouveau, progettato dal celebre architetto Victor Horta nei primi anni del Novecento e realizzato nel 1906. La scelta dell'edificio è stata ben calibrata e non casuale, in quanto il fumetto moderno e lo stile art nouveau nascono più o meno nello stesso periodo (fine Ottocento, inizio Novecento). Nel 1975 l'architetto Jean Delhaye, uno studente di Horta, riuscì a portare il magazzino di Waucquez, che era diventato un capolavoro a rischio di decadimento, all'attenzione dello Stato. La causa di Delhaye fu accolta, non restava che trovare un nuovo e degno ruolo, e i mezzi finanziari per ripristinare l'edificio.

Nel 1983, sollecitato da due appassionati rispettivamente di valorizzazione sviluppo urbanistico (Jean Breydel) e di fumetto (Guy Dessicy), il Segretario belga per i lavori pubblici acquistò il magazzino di Waucquez dagli eredi proprietari con l'intenzione esplicita di conservare l'edificio per farne un luogo di promozione e valorizzazione del fumetto.

Nel 1984 il *Centre Belge de la Bande Dessinée* è stato fondato come organizzazione senza scopo

di lucro. Il suo primo presidente fu Bob De Moor, il noto assistente di Hergé, che aveva sostenuto il progetto sin dall'inizio. Gli obiettivi dell'organizzazione erano semplici: promuovere il fumetto e mantenere il capolavoro architettonico che ospitava il progetto. Il 24 aprile 1986 il lancio del progetto è stato celebrato in presenza di tutta la comunità del fumetto belga, in un edificio che era ancora in rovina.

L'architetto che assunse il compito di elaborare i piani di restauro, prendendo in considerazione il lavoro di Horta ed evitando il "falso classicismo", era Pierre Van Assche. Dopo un completo restauro il *Centre Belge de la Bande Dessinée* ha aperto le porte il 6 ottobre 1989, inaugurato dal Re del Belgio, Baldovino, in persona.

Le sale del museo ospitano un'esposizione permanente con alcuni dei più famosi eroi del fumetto belga: *Tintin*, il famoso reporter creato da Hergé nel 1929, cui fumetti sono stati tradotti in quaranta lingue, con 140 milioni di copie vendute in tutto il mondo, *Spirou*, *Bob e Bobette*, *The Smurfs*, *Lucky Luke*, *Blake e Mortimer*, *Marsupilami*, ecc. Inoltre è presente anche una sala di lettura stipata da 30.000 titoli in quindici lingue diverse.

Nella parte dedicata alle esposizioni permanenti del museo, vi è una piccola sezione intitolata *L'Invention de la Bande Dessinée*, dedicata al processo di creazione dei fumetti, dalla nascita dell'idea, alla messa a punto creativa, fino alla preparazione dei bozzetti per la stampa.

Alla pari di altre discipline artistiche come la letteratura o il cinema, la comic art è una modalità espressiva che si manifesta in molti modi, attraverso generi, stili e forme molto diverse, per una grande varietà di pubblico. La sezione *L'Art de la BD*, si propone quindi di esplorare il fumetto in tutte le sue forme, dal processo creativo alla gamma di generi che vanno a costituire oggi il fumetto europeo. Un'altra parte dell'esposizione permanente è dedicata alla storia del vecchio magazzino di stoffe di Waucquez e all'edificio di Victor Horta. Negli ultimi anni è stata aperta poi una nuova area: *L'espace Hergé*, articolata attorno alla facciata del castello di Moulinsart, per consentire ai visitatori di apprezzare il percorso creativo di Hergé. Egli infatti ha raggiunto il culmine della gloria con le avventure di Tintin, ma era un artista di fumetti molto prima di creare quest'ultimo e portare avanti la sua carriera di illustratore.

Nella zona del museo, nota come "Espace Saint Roche", si espongono invece, seguendo un ordine rotativo, alcune delle 6.000 opere del museo, molte delle quali recuperate dai bidoni della spazzatura degli uffici delle più importanti case editrici.

Infine una sezione del museo, conosciuta come "le Musée de l'Imaginaire", illustra le origini del fumetto, studiando i personaggi classici, mentre, al secondo piano, il percorso espositivo si concentra sul fumetto attuale, basato soprattutto su lavori di satira, politica ed erotici.

Le esposizioni temporanee sono ospitate al terzo piano del museo; dedicate ad un artista, un movimento, un tema particolare o ad uno dei tanti eroi del fumetto, esse attirano gli esperti e appassionati di fumetto di tutto il mondo.

Il museo svolge inoltre un'attenta attività di conservazione del materiale: il CBBB conserva infatti

oltre 7000 opere tra lastre e disegni originali. Esso conserva inoltre oggetti dagli archivi personali di numerosi fumettisti ed è sempre interessato a prendersi cura delle donazioni che i professionisti desiderano affidargli. Il CBBB desidera garantire la buona conservazione della sua collezione, in conformità con gli standard di conservazione preventiva in vigore, sia negli spazi di conservazione che in quelli di esposizione. Come tale, il CBBB, collabora attivamente anche con l'IRPA (Institut royal du Patrimoine artistique).

Uno strumento promozionale, una sede espositiva, un centro di ricerca, un ambasciatore culturale: in oltre dieci anni il *Centre Belge de la Bande Dessinée* è diventato un grande museo con un richiamo internazionale, una delle attrazioni turistiche più popolari del Belgio con 200.000 visitatori all'anno, e i sussidi del governo che ammontano a meno del 10% del bilancio.¹²⁴



Figure 29-30. *Centre Belge de la Bande Dessinée*, Bruxelles, eterno (sopra), interno (sotto).

¹²⁴ URL <https://www.comicscenter.net/en/home>.

L'altra istituzione museale che si è scelta di riportare, come esempio nazionale, è il *WOW Spazio Fumetto* di Milano: un museo dedicato al fumetto, all'illustrazione e all'immagine animata, creato e gestito dalla Fondazione Franco Fossati e inaugurato nel 2011.

Lo spazio, sito in viale Campania 12, è ospitato in uno stabile storico ben radicato nella storia cittadina. Costruito nel 1926 come deposito ATM, nel 1960 l'intera area venne acquistata dalla Motta che la destinò alla produzione dei suoi prodotti dolciari (come il famoso panettone) e al magazzino. Nel 1985 la storica azienda chiude i suoi stabilimenti e l'area resta dismessa. Grazie all'intervento del Comune di Milano inizia il percorso di riqualificazione urbana che porta a realizzare l'attuale grande giardino pubblico di circa 11.000 metri quadrati, destinando alla Cultura l'edificio superstite, ristrutturato nell'ottica di un utilizzo espositivo. Il momento culminante di questo processo di valorizzazione avviene nel 2010, con la concessione dell'edificio, tramite bando, alla Fondazione Franco Fossati che, ampliando la richiesta del bando, lo trasforma in uno spazio polifunzionale dedicato all'arte sequenziale, al cinema d'animazione e all'illustrazione tradizionale e di nuova generazione, in linea con i più avanzati standard europei, seguendo le linee guida dell'ICOM (International Council of Museums). Il 1° aprile 2011 si poté quindi inaugurare *WOW Spazio Fumetto* alla presenza del sindaco Letizia Moratti e dell'assessore alla Cultura Massimiliano Finazzer Flory. Con queste le parole, il direttore del museo Luigi Bona ha voluto presentare il museo al pubblico:

WOW SPAZIO FUMETTO – Museo del Fumetto, dell'illustrazione e dell'immagine animata è la nuova casa del fumetto di Milano. La particolarità del suo stile lo rende una realtà unica di respiro internazionale, con uno sguardo attento a tutte le possibili contaminazioni tra media e generi diversi. WOW consente ad artisti, editori, appassionati e semplici curiosi di approfondire la conoscenza del fumetto anche nella sua produzione contemporanea, di confrontarsi su diversi temi a 360° in un'ottica di sviluppo e di crescita, puntando sulla didattica e sull'aggregazione attraverso la Nona Arte. WOW Spazio Fumetto ospita esposizioni permanenti e temporanee, eventi culturali, aziendali o privati, proiezioni, laboratori interattivi. Offre al pubblico anche una biblioteca ad accesso libero di oltre 9.000 pezzi, una moderna caffetteria e un fornito bookshop specializzato.¹²⁵

La Fondazione Franco Fossati, nata nel 1997 come Associazione, diventa Fondazione nel 2007 (riconosciuta con Decreto del Presidente della Regione Lombardia nel 2009). Ente senza fini di lucro, trae origine dalla memoria e dal patrimonio del critico e giornalista Franco Fossati. È un ente culturale impegnato nell'organizzazione di eventi, mostre e convegni legati al fumetto, all'illustrazione e all'immagine animata. Grazie al ricco patrimonio storico (più di 500.000 pezzi) e forte dell'esperienza decennale dei suoi soci, si prefigge lo scopo statutario di studiare, catalogare, conservare e arricchire il suo archivio, rendendo la Fondazione una realtà unica in Italia. *WOW Spazio Fumetto* è un importante traguardo nel suo percorso di studio e di valorizzazione della

¹²⁵ Luigi Bona, discorso di inaugurazione, 1 aprile 2011, URL <https://www.museowow.it/wow/it/>.

Nona Arte (il Fumetto), comprendendo l'aspetto conservativo (il museo, l'archivio storico) e quello divulgativo (le mostre, gli eventi, la biblioteca), puntando sul radicamento nel territorio, sulla rete culturale internazionale e sul costante incremento della proposta didattica.

Oggi il museo occupa una superficie di circa 1.000 metri quadrati, che corrispondono alla storica palazzina. Uno spazio strutturato e attrezzato con tecnologie all'avanguardia per ospitare eventi espositivi di rilievo internazionale, con due grandi sale modulari su due piani, caffetteria, biblioteca, bookshop, una terrazza, uffici nel seminterrato e in una palazzina indipendente.

Al piano terra si trova; la biblioteca, che ospita anche gli eventi organizzati dal museo e una mostra a ingresso libero, una sala polifunzionale, dedicata a eventi (incontri con autori, presentazioni, convegni, giochi), spettacoli (teatro, concerti musicali, proiezioni) e attività didattiche, una reception con annesso bookshop e la caffetteria Boom Milano. Il primo piano invece è occupato dallo spazio espositivo, dedicato di volta in volta a una diversa mostra a pagamento.

Il museo si propone di recuperare la memoria collettiva di un'arte "minore" come quella del fumetto, affiancandola inoltre ad altri ambiti artistici come l'illustrazione, cinema, televisione, pittura, scultura, fotografia, animazione, letteratura e musica.

Come sede è stata scelta Milano in quanto la città ospita le maggiori realtà produttive nel campo, si noti ad esempio la Disney Italia, Panini, Sergio Bonelli Editore e Astorina. Il patrimonio del museo è costituito da centinaia di migliaia di materiali dell'archivio della Fondazione, provenienti da molti paesi del mondo e conservati in maggior parte in depositi esterni, che vengono esposti in grandi mostre. Tra queste si segnalano quella per gli 80 anni di *Topolino*, quella sul *Carosello* televisivo e quella sul fumetto in Belgio, in collaborazione con il *Centre belge de la bande dessinée* di Bruxelles. Nel 2013, la mostra: *Belgio, Il regno del fumetto* ha infatti suggellato il gemellaggio tra le due istituzioni. Una costituisce il primo e più importante museo del fumetto in Europa, l'altra, seppur più recente, rappresenta il primo esempio in Italia di un museo dedicato esclusivamente al fumetto e all'illustrazione, riconosciuto dagli standard museali dell'ICOM, e apprezzato da appassionati e professionisti.¹²⁶

¹²⁶ URL www.museowow.it/wow/it/museo/.



Figure 31-32. WOW SPAZIO FUMETTO – Museo del Fumetto, dell’Illustrazione e dell’Immagine animata, Milano, esterno (sopra), interno (sotto).

CAPITOLO III

L'EVOLUZIONE E IL RUOLO DEL FUMETTO E DEI FUMETTISTI RISPETTO ALL'UNIVERSO ARTISTICO

3.1 Da fonte di memoria della cultura popolare a fenomeno artistico: Il fumetto come Nona Arte

Dal punto di vista della storia della cultura, il fumetto è un medium particolare e oggi, senza dubbio alcuno, anche un tipo di arte che svolge diverse funzioni dal punto di vista della memoria culturale. Fin dai primi fumetti della fine del XIX secolo, inizio del XX secolo, la lettura di un dato fumetto poteva rimandare a una certa fase di vita o un avvenimento importante, avventura o esperienza, e questo prolungarsi dalla sfera della cultura popolare alla storia quotidiana legava poi per lettore il ricordo di un periodo o di un avvenimento specifico con la lettura di una determinata opera a fumetti. In quanto medium appartenente alla cultura pop e genere artistico, il fumetto, però, per tutto il XX secolo “ha assorbito” in modo evidente l’atmosfera del periodo, e questo ha fatto sì che già da alcuni decenni, inizialmente nella cornice dei popular study, anche nello spazio di numerose discipline tradizionali, come gli studi letterari o la storia generale, il repertorio dei fumetti serva come archivio (secondo il significato di Foucault del termine) di tematiche, discorsi, atteggiamenti del periodo. Il suo sviluppo logico ha portato anche alla crescita della sua partecipazione alla formazione della memoria culturale.

Almeno dagli inizi degli anni Ottanta del XX secolo, da quando appare la serie Maus di Art Spiegelman, se non prima, il fumetto ha mostrato la capacità di tematizzare anche lo spazio della memoria sociale, quindi il modo in cui la coscienza collettiva si rapporta al passato della propria comunità e con cui attua la sedimentazione della coscienza storica. Il fumetto, questo è evidente, non ha a disposizione la stessa quantità di parole del romanzo storico o di un testo di storiografia. D’altro canto però, non crea neanche un’unità visuale stabilizzata, immutabile e completa dell’opera, a differenza di quanto realizzato dalla pittura o dalla scultura. Il fumetto è in rapporto con quello che raffigura, è un arte dell’iperbole; è schizzo, accenno, bozza, tentativo.¹²⁷ Proprio in virtù di questo, le sue rappresentazioni provvisorie del passato sono in grado di avanzare nuove questioni, proporre nuovi sguardi soggettivi. Il fumetto non crea una immagine canonica del passato, ma in questo risiede il suo maggiore potenziale dialogico, si parla di reazione, di risposta, di una diversa versione dell’immagine del passato.

¹²⁷ Tiziana D’Amico, Petr A. Bílek, Ludmila Machátová, Martin Foret (a cura di), *‘Introduzione’ in La memoria a fumetti. Studi sul fumetto, la storia e la memoria.*, Universitas Studiorum S.r.l. - Casa Editrice, 2016, 7.

Questa rappresentazione non scontata del passato, che caratterizza il fumetto, si dimostra essere uno dei maggiori valori del fumetto come “nona arte”.

Così come il fumetto si muove in una oscillazione continua tra il codice verbale e visuale, anche le immagini storiche generate dal fumetto sono in continua tensione tra le pressioni e le intenzioni didattiche e di svago, tra la veridicità storica e l’immaginazione dei creatori, tra la storia raffigurata e le immagini che scompongono la storia. Proprio in questo senso, il fumetto procura una dinamica estremamente maggiore della maggior parte delle arti tradizionali.¹²⁸

Oltre ad essere quindi un mezzo di indagine storica e interprete della memoria popolare attraverso le sue storie e immagini, il fumetto rappresenta uno strumento di documentazione per molti altri ambiti. Ancora oggi però, questo non è stato sufficientemente studiato e riserva moltissimi materiali da analizzare e apprezzare (cosa che ancora molti sono restii a fare) per il loro valore sociale, culturale e soprattutto artistico.

La curatrice del National Portrait Gallery, Wendy Wick Reaves, nel suo *Celebrity Caricature in America* (1998), spiega come i caricaturisti siano in grado di combinare conoscenza, abilità e sensibilità modernista per documentare l’ascesa della cultura delle celebrità. Sono state fatte inoltre delle monografie, che seppur limitate ai nomi più noti del fumetto, come A.B. Frost, George Herriman e Winsor McCay, costituiscono delle fonti preziose per quanto riguarda le immagini e informazioni bibliografiche.

Il recente libro di Dan Nadel, *Art Out of Time: Unknown Comics Visionaires 1900-1969* (2006), tenta invece di correggere la tendenza a focalizzarsi solo su artisti conosciuti e affermati, cercando di focalizzare l’attenzione su nomi meno noti come quello di Gustave Verbeek, i cui fumetti dell’inizio del XX secolo sono disegnati appositamente per essere letti sottosopra e al rovescio, o Gordon “Boody” Rogers, un artista di fumetti della metà del secolo, il cui stile strano e particolare ha anticipato l’estetica del fumetto underground degli anni Sessanta. Come *The Smithsonian Collection of Newspaper Comics* (1977), una datata ma pratica raccolta di fumetti dagli anni Novanta dell’Ottocento agli anni Settanta del Novecento, il libro di Nadel costituisce una fonte utile per poter studiare alcune ristampe che potrebbero altrimenti risultare difficili da consultare. Poiché la maggior parte delle monografie, fumetti e ristampe sono destinate a un pubblico di appassionati e collezionisti, mancano spesso di un serio apparato critico. Tali pubblicazioni fanno quindi intendere la ricchezza di materiali ancora da esplorare.¹²⁹

Una domanda sorge perciò spontanea: perché questo genere è stato trascurato e quali possibilità offre agli studiosi di arte? Katherine Roeder, in un saggio pubblicato dallo Smithsonian American Art Museum, cerca di dare una risposta. Essa afferma che sebbene i fumetti siano tra le forme più democratiche e accessibili di cultura visiva, gli studiosi hanno prestato scarsa attenzione a come

¹²⁸ D’Amico, Bílek, Machátová, Foret (a cura di), ‘Introduzione’ in *La memoria a fumetti*, 6-8.

¹²⁹ Martin Baker, *Comics: Ideology, Power, and the Critics*, Manchester University Press, 1989.

ormai nella società di oggi, questi costituiscano degli importanti oggetti culturali. 'Le tensioni, afferma, 'sorgono quando questi vengono avvicinati all'analisi con occhio critico'.¹³⁰ La giustapposizione di parola e immagine risulta infatti un mezzo ibrido che viene raramente trattato nella sua interezza da studiosi ormai radicati nei rispettivi campi della letteratura e dell'arte. La Roeder spiega che un'attenta analisi dell'arte del fumetto richiede una particolare attenzione alle sue modalità di indirizzo sia visive che verbali, due linguaggi distinti che a volte possono lavorare anche l'uno contro l'altro. Più problematica è la contaminazione della commercializzazione; i fumetti sono un prodotto riproducibile che fa parte della cultura di massa, e i mezzi della loro produzione sono legati ai meccanismi commerciali dell'industria editoriale. Gli artisti di fumetti tra la fine del XIX e l'inizio del XX secolo, sebbene legati a rispondere alle esigenze degli editori, avevano un elevato grado di creatività, raramente riscontrabile nei fumetti più popolari di oggi. Alcuni vignettisti contemporanei aggirano le grandi case editrici e preferiscono affidarsi invece a editori alternativi. Da quando i graphic novel divennero più popolari, tuttavia, essi corrono un maggiore rischio di essere assorbiti dalla cultura del consumo e di perdere la propria autonomia. Mentre i graphic novel indipendenti sono spesso il risultato della visione di un singolo autore, un fumetto Marvel per la sua realizzazione avrà bisogno di personalità distinte: un autore, un artista, un editore, un inchiostatore e un colorista. Indipendentemente dal fatto che questi fumetti siano intesi come un progetto di collaborazione o una sorta di catena di montaggio, in questo modo mettono in discussione questioni di autorevolezza. Come prodotti della cultura di massa, i fumetti spesso sposano i valori culturali dominanti della società, ma il ruolo che si è soliti attribuirgli di arte "minore" e sottostimata, incoraggia, come dice la Roeder; 'una tensione di umorismo anarchico e sentimento anti-autoritario'.¹³¹ Questa tendenza è una componente importante nella storia del fumetto americano e può essere individuata ovunque, dalla satira pungente di Thomas Nast e il fumetto dadaista *Krazy Kat* di George Herriman, ai cartoni più popolari dei nostri giorni come i *Simpsons*.

La cultura del fumetto continua a lottare riguardo alle questioni sulla nomenclatura. La classificazione "comic art" (letteralmente tradotta in "arte comica"), ad esempio, è in parte problematica perché porta all'implicazione che l'umorismo sia una componente essenziale dell'opera fumettistica. Chiaramente, c'è una forte tradizione di satira e umorismo nei fumetti, ma esiste un filone altrettanto importante di serial d'azione e di avventura, oltre che opere drammatiche come il famoso *Maus* di Art Spiegelman. Will Eisner propose "Sequential Art" come termine alternativo; che però non ha avuto una larga diffusione al di fuori di circoli limitati di esperti. La questione della terminologia è poi ulteriormente complicata dalle distinzioni fatte tra fumetti e

¹³⁰ Katherine Roeder, *Looking High and Low at Comic Art*, The University of Chicago Press per conto dello Smithsonian American Art Museum, 2008. p.5. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

¹³¹ Roeder, *Looking High and Low at Comic Art*, 6. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

graphic novel. Il termine “graphic novel” suggerisce un distacco consapevole dal mondo dei comic; esso implica un tentativo più serio ed elevato. Molto spesso quindi questo viene usato per distinguere un certo tipo di lavoro dal fumetto tradizionale e dai prodotti della cultura di massa. Secondo Katherine Roeder, questo favorisce una dinamica di svalutazione “dall’alto al basso”, in un campo come quello del fumetto, già emarginato e in lotta per l’approvazione estetica.¹³²

Nel suo saggio cerca poi di spiegare la delicata questione dell’utilizzo di un tono e una terminologia adeguata per l’arte del fumetto all’interno della cultura accademica. Un problema comune a tutti gli ambiti della cultura pop: come si può affrontare il soggetto non come kitsch, ma con rispetto e serietà, senza sovraccaricarlo e prosciugarlo di tutta la leggerezza e umorismo? Infine, un altro scoglio nell’affermazione dei fumetti nel mondo della cultura “alta” è la loro inevitabile associazione con il mondo dell’infanzia e dell’adolescenza. Mentre autori come Kunzle, hanno sottolineato la lunga tradizione dei fumetti come forma di protesta politica e satira sociale, un gran numero di questi vede come protagonisti i bambini o sono diretti a un pubblico giovane.¹³³ Tuttavia, sono questi stessi problemi che rendono i comic un argomento così ricco per le indagini critiche. L’arte del fumetto offre perciò un ampio terreno di dibattito e di analisi in relazione a diverse questioni; tra cui la differenza tra arti maggiori e minori, la riproduzione seriale di massa e la circolazione delle immagini in un mercato globale, democrazia e cultura visiva, le implicazioni politiche ed etiche dell’umorismo, la struttura, dal punto di vista formale, della pagina del fumetto, l’importanza che questo assume nell’educazione e sviluppo del bambino e l’alfabetizzazione visiva; queste sono solo alcune delle possibili vie d’indagine citate dalla Roeder.

L’ambiente culturale dell’arte americana ha tradizionalmente adottato un’ampia visione della produzione culturale, prestandosi ad affrontare studi su questo tipo di cultura materiale da diversi decenni. La disciplina del fumetto assume perciò un ruolo di primo piano nel far progredire gli studi in quest’altro ambito e diversi sono gli indicatori che suggeriscono un crescente interesse in questo settore. Jonathan Katz ha mostrato come i collage di fumetti rappresentassero una forma sovversiva di comunicazione interpersonale nell’opera di Jasper Johns.¹³⁴ Nel 2007 al convegno del Collage Art Association (CAA) a New York, una tavola sull’umorismo e l’arte americana realizzato da Sarah Burns e Jennifer Greenhill, ha dimostrato i vari modi in cui gli studiosi possono attingere all’arte del fumetto. I fumettisti Ross Barrett e Tanya Sheehan hanno utilizzato caricature e cartoni animati del XIX secolo per dimostrare come le immagini potessero trasmettere dei sottili messaggi sull’identità maschile della classe operaia, e l’incontro, rispettivamente, con la fotografia e l’umorismo razziale.

¹³² Roeder, *Looking High and Low at Comic Art*, 7.

¹³³ Alvaro Alemán, ‘Paraliterary Immersion and the Puzzleform: An Essay in Social Restitution’, in *Image Text: Interdisciplinary Comics Studies* 2, n.1, 2005, 26.

¹³⁴ Jonathan D. Katz, ‘Committing the Perfect Crime: Sexuality, Assemblage and the Postmodern Turn in American Art’, in *Art Journal*, Primavera 2008.

‘Certamente’, afferma la Roeder, ‘la storia dell’arte francese e inglese ha da tempo riconosciuto il rapporto tra arte e fumetto nell’opera di artisti come Honoré Daumier, Charles Philipon, William Hogarth e James Gillray.’¹³⁵ Recentemente, diversi saggi nell’antologia *Seeing High and Low: Representing Social Conflict in American Visual Culture* (2006) si sono focalizzati sull’arte grafica e la caricatura, paragonando artisti come Thomas Nast e Miguel Covarrubias con le loro controparti nel circolo delle arti “ufficiali”. Rebecca Zurier (professoressa di storia dell’arte contemporanea all’Università del Michigan dal 1999, ha collaborato anche all’organizzazione e allestimento di diverse mostre come *The American Century* al Whitney Museum of American Art e *Metropolitan Lives: the Ashcan Artists and their New York* al National Museum of American Art (Smithsonian Institution) e al New York Historical Society) dedica molta attenzione al modo in cui sia i bravi artisti che i fumettisti, che spesso sono la stessa persona, costruirono un nuovo vocabolario per documentare la vita nella società urbana nel suo libro *Picturing the City: Urban Vision and the Ashcan School* (2006), che vinse il premio Eldredge nel 2007.

Non solo esiste un gran numero di argomenti non ancora studiati da approfondire in relazione agli artisti, collezionisti e pubblico di fumetti, ma molti studiosi stanno pian piano riconoscendo quest’ultimi come strumenti efficaci per la ricerca e lo studio in diversi ambiti, utili fonti primarie in grado di far luce su atteggiamenti e valori culturali oggi comunemente utilizzati.

Nel saggio all’interno del catalogo della mostra *Artoon. L’influenza del fumetto nelle arti visive del XX secolo*, tenutasi dal 25 novembre 1989 al 15 gennaio 1990 presso il Palazzo Civiltà del Lavoro, il responsabile della Direzione scientifica e noto critico d’arte Achille Bonito Oliva spiega come il fumetto si sia rivelato un’importante fonte di ispirazione per l’arte contemporanea e viceversa.

Egli afferma che tutta l’arte contemporanea è attraversata dalla necessità di sconfinare fuori dagli schemi e forme che gli sono proprie. Dalle avanguardie storiche in avanti una sorta di imposizione alla contaminazione tocca tutti movimenti artistici, data la volontà di rappresentare la complessità del mondo attraverso una certa complessità stilistica data per intreccio, collegamento e citazione di altri linguaggi del mondo dell’arte.

Col futurismo esplode un’attenzione sempre più marcata verso l’immagine riprodotta, la tipografia e i vari cambiamenti riguardo le gerarchie dei generi artistici. In questo periodo gli artisti hanno il problema di rappresentare l’intreccio tra spazio e tempo, stimolati dallo sviluppo di nuovi linguaggi come la fotografia e il cinema. Il movimento reale diventa il tema da rappresentare, nell’immagine statica come quella dell’arte che aveva sino ad allora lavorato nell’evidenziare le spazialità interne ed esterne.

¹³⁵ Roeder, *Looking High and Low at Comic Art*, 8. Traduzione dell’autore dall’originale inglese.

Un genere basso, come il fumetto, affronta il problema rappresentativo del tempo, attingendo prima dall'arte figurativa medioevale e poi dal cinema la forma della sequenza, la messa in contiguità dell'immagine come passaggio temporale.¹³⁶

Il fumetto è un genere che nasce come striscia d'accompagnamento ed alleggerimento del testo scritto e stampato nei giornali anglosassoni. In bianco e nero, le figure sono disegnate con tratti veloci ed essenziali, con un linguaggio naturalistico riscattato dalla riproduzione meccanica e dalla serialità dell'immagine.

L'arte contemporanea dal futurismo in avanti, trova nel collage il modo di accogliere l'universo della riproduzione meccanica nell'ambito della produzione artigianale della pittura; titoli di giornali, spezzoni di immagini quotidiane cominciano ad apparire nel linguaggio aulico dell'arte. La contaminazione riguarda il piano alto della storia dell'arte e quello basso della cronaca. Per cui l'arte figurativa diventa il campo in cui nasce una nuova iconografia, capace di rappresentare anche l'universo della produzione seriale dell'industria. Si crea il paradosso di un'immagine che intenzionalmente abbassa i tradizionali standard artistici per meglio catturare i piani bassi di un'altra immagine proveniente da universi di intrattenimento poco edificante. Eppure, afferma Bonito Oliva:

tale discesa diventa un tonico ed un incentivo per un'arte tesa nello sforzo di collegarsi alla vita, alle sue pulsioni e ritmi, pronta ad includere nei propri piani alti quella "modica quantità di volgarità" che rappresenta il pratico inerte del quotidiano. Tale apertura comporta evidentemente nell'arte delle avanguardie storiche e delle neo-avanguardie il rischio calcolato di sfondare la durata effimera dell'immagine. In tale sfida comunque l'arte risulta vincente.¹³⁷

Questa vittoria è assicurata dal fatto che gli artisti assumono non la struttura del fumetto, e nemmeno i suoi contenuti, bensì l'essenza linguistica che lo sostiene. Quest'ultima è data dalla leggerezza descrittiva, dalla sequenza, dalla riduzione della ridondanza, dalla messa a fuoco del dettaglio indispensabile, dall'ottica oggettiva che sostiene con atteggiamento impersonale e neutrale il corso della storia narrata.

Il doppio passaggio del fumetto, dalla mano del disegnatore a quella del tipografo, garantisce quella soggettività data dall'impronta inevitabile che l'artista lascia nel suo lavoro manuale. Tale caratteristica, che sembra comportare una spersonalizzazione del prodotto, incide positivamente sull'artista che assume, mediante il procedimento della citazione, la struttura del fumetto sul piano della propria creatività. Il risultato è, come la definisce il critico, una "neutralizzazione estetica"¹³⁸

¹³⁶ Achille Bonito Oliva, 'Artonia', nel catalogo della mostra *Artoon. L'influenza del fumetto nelle arti visive del XX secolo*, Napoli: Electa Napoli, 1989, 14.

¹³⁷ Bonito Oliva, 'Artonia', nel catalogo della mostra *Artoon*, 14.

¹³⁸ Ivi, 15.

dell'immagine che perde volontariamente i caratteri aulici che l'hanno accompagnata nella storia dell'arte. Rifinitura, raffinatezza e perfezione vengono alleggerite da una mentalità che deve fare i conti con la velocità della produzione, della circolazione e del consumo.

La cura del fumetto incide sulla qualità dell'immagine elaborata. La quantità, intesa come moltiplicazione, duplicazione e standardizzazione della striscia, va contro la vocazione dell'arte a trasformare, affinandola, la brutale realtà quotidiana. Tuttavia si stabilisce una dialettica tra i diversi piani, senza che l'uno escluda l'altro, anzi l'inclusione diventa ciò che sostiene la nuova immagine artistica, arrivata ad una forma inedita.¹³⁹

Succede così che prevale la soluzione di assorbimento del fumetto nell'immagine artistica, come forma delle riproduzioni del quotidiano. Nel periodo che si è attraversato dagli anni Settanta ad oggi, in cui prevale il riciclaggio e la destrutturazione dei modelli, l'intreccio tra arte e fumetto si affronta in modi complessi, al di fuori di ogni gerarchia e risultato previsto. Si crea così un maggiore equilibrio tra qualità e quantità, tra forme artistiche e modulo di partenza, in uno scambio più neutrale e meno preventivamente culturalizzato. La Pop Art sembra rappresentare il momento culturale di migliore confronto tra i due universi. Se Lichtenstein ha rappresentato, come lo definisce Bonito Oliva, "l'ésprit de geometrie", che affronta l'universo delle immagini popolari della società di massa americana, Warhol ne costituisce "l'ésprit de finesse", colui che meglio ha saputo comprendere, assorbire e costruire un'antropologia culturale adeguata.¹⁴⁰

Neutralità, oggettività, impersonalità, i caratteri terribili solitamente associati alla merce diventano i connotati della nuova immagine, che allontana e allo stesso tempo attrae l'occhio dello spettatore. Anche l'arte perciò si fa "cosa", non si sottrae all'universo della commercializzazione in cui vive l'uomo contemporaneo.

In questo contesto, il fumetto diventa l'elemento che segna lo spartiacque tra autonomia ed eteronomia dell'arte. Involontariamente il fumetto diventa una 'corazza stilistica dell'arte, un corsetto bassamente formale, una dissonanza di marca salutarmente medioevale, capace di rivitalizzare il tessuto astratto delle'evento artistico.'¹⁴¹ L'astrazione è data dal fatto che quantitativamente l'artista come individuo rappresenta soltanto sé stesso nella società di massa, ma se invece si confronta con l'immaginario collettivo, acquista allora un diverso potere. Egli non interpreta i contenuti ma le forme dell'universo dello spettacolo e della merce, è capace di coniugare insieme quantità collettiva e qualità individuale, la qualità oggettiva della merce in quantità materiale del proprio processo creativo.

Bonito Oliva parla di una contiguità tra l'universo dell'arte e quello del fumetto, affermando che se si lascia da parte la superbia intellettuale, possiamo meglio accogliere la fusione tra i due.

¹³⁹ Ivi, 15.

¹⁴⁰ Ivi, 17.

¹⁴¹ Ivi, 18.

Da fine anni Sessanta, inizio anni Settanta la merce ha acquisito tutte le caratteristiche inizialmente destinate all'espressione artistica, da quel momento perciò anche l'arte ha potuto assumere il carattere oggettivo dei prodotti della società di massa.

Certamente, come nota il critico, 'non basta all'arte un "tasso di volgarità" per avvicinarsi alla vita'.¹⁴² Il tentativo dell'arte contemporanea di pareggiarsi alla vita oltre a risultare utopico, penalizza ogni differenza tra le due. Invece il rapporto tra arte e fumetto vuole marcare il permanere di tale differenza e, attraverso l'intreccio dei due diversi modelli espressivi, arrivare a creare una nuova forma complessa. La complessità è infatti un elemento tipico dell'arte contemporanea, capace di affrontare i nuovi temi della società del consumo, reinterpretandoli in un'ottica più legata al piacere dell'osservazione.

Il museo, luogo che tradizionalmente ospita raffinatezze formali, apre le sue porte a favore di un'arte che ha assorbito in sé le forme del fumetto, senza dar adito a rigide gerarchie.

A tal proposito, il critico riporta l'esempio di *Batman* nel film di Tim Burton, nel momento in cui entra in un museo, e, applicando le tecniche dell'action-painting, compie una divertente manipolazione degli statici capolavori appesi alle pareti. Interessante è qui la metafora dell'approvazione di un personaggio del fumetto dei procedimenti alti dell'arte contro l'arte stessa.

Qui non ci troviamo davanti ad una provocazione o ad uno scontro, ma all'intreccio di due diverse condizioni culturali che si influenzano per esprimere alla fine la stessa origine, entrambe sono frutto di un linguaggio. 'La condizione metalinguistica', afferma Bonito Oliva, 'operazione condotta alla seconda potenza, omologa ormai arte e fumetto. Esiste la terza via, l'unica possibile, che mette tutto in relazione in una continuità garantita dalle forme'.¹⁴³

Batman perciò rappresenta la metafora della fusione tra le diverse forme, il capovolgimento della citazione: dall'arte al fumetto, dal fumetto all'arte. Questo significa che non esistono più piani bassi, ma tutto è in continua evoluzione.

A fronte di queste osservazioni, vale quindi la pena chiedersi se la domanda: "il fumetto può essere arte?" abbia davvero significato. Omar Calabresi, autore del saggio *Il fumetto può essere arte? L'arte del fumetto*, cerca di dare una risposta, affermando che si tratta in realtà di un interrogativo puramente retorico e polemico. Un falso quesito che serve a obbligare coloro che rispondono a schierarsi; da un lato chi considera i fumetti una pratica "bassa", e perciò relegabile al grado di subcultura, e chi invece la pensa come una pratica comunicativa qualsiasi, che può essere artistica o meno a seconda di che cosa e come lo si dice, ma che in ogni caso contribuisce alla costruzione del nostro "immaginario" collettivo.

Secondo Calabresi, chi ritiene che il fumetto sia una pratica comunicativa, da indagare al pari di altre, può evitare di porsi tale quesito, e cominciare a chiedersi invece altre domande più

¹⁴² Ivi, 19.

¹⁴³ Ivi, 20.

significative. Ad esempio: 'Data una certa sostanza dell'espressione (appunto, il fumetto) di cui ormai è più o meno noto il funzionamento, dopo tanti saggi in materia (...) è possibile stabilire un collegamento fra lo specifico espressivo dei fumetti (il loro "linguaggio") e invece una tipologia dei discorsi (persuasivo, estetico, scientifico, critico, e così via) che hanno strutture comuni indipendentemente dal modo di articolare l'espressione?'¹⁴⁴

In altre parole, egli suggerisce di non interrogarsi più se il fumetto può essere arte, piuttosto su come un fenomeno artistico si manifesti quando si usino i fumetti per esprimerlo, e inoltre, perché ciò avvenga di più adesso che non nel passato.

Secondo le discipline legate alla semiologia e all'estetica, il primo carattere di artisticità di un testo qualunque, anche a fumetti, è quello di allontanarsi da una grammatica costituita e troppo "normale". Per Calabrese, non vi è dubbio che questo primo carattere sia presente nei fumetti contemporanei; basta guardare l'insieme di citazioni formali prese dalle avanguardie artistiche di tutto il Novecento, tuttavia questo non basta per ritenersi artisti. Anche senza citare le avanguardie infatti, i fumettisti di oggi esprimono la loro intenzione estetica attraverso una specifica operazione. La prima fase di questa, consiste nel sottoporre il fumetto ad un altissimo grado di grammaticalizzazione, rendendo esplicita la loro unicità; successivamente si procede con il lavoro di manipolazione e rivisitazione di quella grammatica, colorando e strappando la striscia, sventrando o allargando la vignetta, accelerando il ritmo o sonorizzando la pagina, dipingendo o architettando l'inquadratura. In altre parole si cerca lo stile, si studia l'effetto e si progetta l'immagine. 'L'artisticità perciò, riguarda la forma dell'espressione'¹⁴⁵, afferma Calabrese.

Nella seconda fase, il fumetto viene sottoposto ad un altro tipo di grammaticalizzazione, quella narrativa e dei contenuti; si lavora alla distruzione, riformulazione, ricostituzione di una nuova narritività. Si combinano i motivi, le scene e i nuclei narrativi, adattando contenuti, cornici e personaggi. 'L'artisticità qui diventa la forma del contenuto.'¹⁴⁶

Nell'ultima fase, la numero tre, si parte dalla ricezione del pubblico; che consiste in una certa forma di lettura, e si procede con il distruggere e riformulare anche questa, ad esempio, facendo entrare il fumetto in un museo. Si cerca di rendere il fumetto non un genere di comunicazione, ristretto ad un determinato rapporto di fruizione fra testo e lettore, ma si comunica qualsiasi cosa con il fumetto, e pertanto, anche l'arte.

Alla domanda invece del perché proprio oggi stiamo assistendo a questo fenomeno di integrazione della pratica del fumetto nell'universo dell'arte, premettendo che tutto ciò non è tuttavia così nuovo (si pensi a Majakovskij, Léger e Lichtenstein) ma l'intensificarsi di questo fenomeno è

¹⁴⁴ Omar Calabresi, *Il fumetto può essere arte? L'arte del fumetto*, nel catalogo della mostra *Artoon. L'influenza del fumetto nelle arti visive del XX secolo*, Electa Napoli, 1989, p.34.

¹⁴⁵ Calabresi, *Il fumetto può essere arte? L'arte del fumetto*, 35.

¹⁴⁶ Ivi, 35.

effettivamente di attualità, si possono fare mille ipotesi e Calabrese nel suo saggio propone tre risposte possibili.

La prima si basa sull'affermazione che il fumetto costituisce un materiale espressivo abbastanza inedito per l'arte, e solitamente gli artisti, soprattutto contemporanei, sono sempre alla ricerca di nuovi materiali da far propri. Al posto del colore, oggi le tavolozze degli artisti sono fatte di materiali eterogenei, frutto di una ricerca condotta in ogni ambito. Questi sono dei pezzi selezionati non tanto per il contenuto, ma per la capacità espressiva; è perciò la pratica artistica stessa che impone l'uso di materiali ancora poco utilizzati come il fumetto.

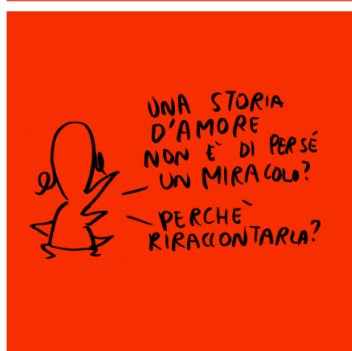
La seconda invece parte dalla premessa che il fumetto è una pratica da sempre narrativa o sostanzialmente tale. Tuttavia oggi, dopo le varie ricerche delle avanguardie, si sta facendo strada una nuova area di sperimentazione: che pone l'attenzione sulla forma del contenuto, a scapito dell'espressione. Il fumetto diventa così lo strumento ideale da attuare in tale ricerca. È pertanto questo impulso sperimentale a far sì che venga rivolta l'attenzione ad una pratica poco esplorata come l'arte fumettistica.

La terza risposta possibile fa riferimento al fatto che il fumetto è anche un'area professionale, che comprende degli addetti, un mercato e degli autori. Alla pari di altri campi, come quello dei fotografi, pubblicitari o stilisti, anche in quello dei fumettisti c'è stata una mutazione. Oggi quest'ultimi hanno abbandonato il senso di frustrazione dato dalla convinzione di svolgere il semplice mestiere di artigiani, per non aver potuto svolgere opere di una creatività ritenuta maggiore. Ciascuno di loro infatti, ha voluto iniziare ad attribuire anche dei contenuti estetici al proprio lavoro, votato inizialmente solo alla produzione di beni di consumo. Questa estetica probabilmente non è la stessa di cui si parlava una volta nelle accademie, ma non per questo meno importante. Si tratta di un'estetica di massa che ha sue caratteristiche proprie.

Pertanto, come afferma Calabrese, non ha senso domandarsi se e come un fumettista come Altan possa stare affianco di Dalì o di Picasso. 'Meglio chiedersi quali siano le marche dell'estetica di massa. E, rotti gli indugi, puntare al capolavoro. O meglio: alla possibilità di riconoscerlo.'¹⁴⁷

¹⁴⁷ Ivi, 36.

3.2 Il rapporto dei fumettisti con il mondo dell'arte



La striscia che viene qui riportata è stata realizzata in occasione di un'intervista pubblicata dalla rivista *Artribune* da Maicol & Mirco, lo pseudonimo dietro al quale si nasconde il fumettista Michael Rocchetti (San Benedetto del Tronto, 1978). Le sue vignette, o, come le definisce lui: "scarabocchi", hanno una forma e uno stile specifici: tratto nero, sfondo rosso, riflessioni e battute taglienti. Le sue prime pubblicazioni erano riservate al web, dove sono diventate un fenomeno virale, da allora gli "scarabocchi" sono passati sulla carta e pubblicati integralmente in una serie di volumi.

Nell'intervista condotta al fumettista, in occasione dell'uscita del suo nuovo lavoro, egli esprime attraverso alcune domande la sua posizione e il suo stato d'animo rispetto al mondo dell'arte. Ad esempio alla domanda posta dal giornalista Alex Urso: 'Cosa significa per te essere fumettista?'¹⁴⁸, Rocchetti risponde che per lui significa raccontare tutto, come vuole. Questa risposta, se collegata alla striscia ironica, nella quale si legge anche una nota di seria polemica, è significativa, perché ci fa riflettere sul modo in cui si vedono i fumettisti contemporanei, sulla base degli obiettivi che vogliono raggiungere con i loro lavori. Essi vogliono realizzare le loro opere, liberi da vincoli e forme prestabilite, ed è per questo che non desiderano essere fatti rientrare all'interno delle regole dei canoni del mondo dell'arte. L'importante è saper esprimere ciò che hanno in mente e arrivare al pubblico.

Michael Rocchetti, dal 2018 ha cominciato inoltre l'attività di docente di Arte del Fumetto presso l'Accademia di Belle Arti dell'Aquila. Alla domanda se avrebbe mai detto di diventare docente dell'Accademia egli risponde: 'Insegnare è solo un modo per imparare in pubblico.'¹⁴⁹ Il solo fatto che la disciplina del fumetto sia stata inserita negli ultimi anni all'interno degli insegnamenti delle Accademie di Belle

¹⁴⁸ Alex Urso, intervista a Michael Rocchetti per la rivista *Artribune*, febbraio 2019. URL <https://www.artribune.com/editoria/fumetti/2019/02/intervista-michael-rocchetti-maicol-mirco/>.

¹⁴⁹ Urso, intervista a Rocchetti per *Artribune*.



Figura 1. Maicol e Mirco, *Contro l'arte*, 2019 © Maicol e Mirco per *Artribune Magazine*

Arti, le da certamente una valenza artistica. Pur essendo consapevoli di ciò però, alcuni fumettisti, cercano di mantenere la loro indipendenza e libertà di espressione.

Una dimostrazione di ciò, può ravvisarsi nella risposta che da Rocchetti, dopo che Urso gli chiese se gli avessero mai detto che disegna male: 'Beh, dipende cosa si intende per bello e per brutto. Il mio modo di disegnare è più simile alla scultura, lavoro per sottrazione. Sono cresciuto con le opere di Bruno Bozzetto, Altan, Vincino, di alcuni francesi come Edika, che scarabocchiava letteralmente la tavola. Ci vuole un controllo enorme nell'essere semplici quanto nell'essere complicati. Anzi, io credo che, nel fumetto, il disegno debba essere essenziale, fluido, funzionale. Dovrebbero essere i maestri che hanno stili elaboratissimi, mi viene in mente Alex Raymond, a spiegare perché usano tanti segni quando ne basterebbero molti meno.'¹⁵⁰

Questa linea di pensiero la possiamo trovare non solo tra i fumettisti contemporanei ma anche tra autori più affermati della generazione precedente. Guardando oltre oceano nel fumetto americano, molti artisti non definiscono sé stessi come artisti nel senso tradizionale del termine. Carl Barks, che lavorò in completo anonimato dietro la maschera di Walt Disney prima di essere scoperto dal mondo dei fan mentre la sua carriera era agli sgoccioli, non era particolarmente amareggiato del suo status che lui definiva: 'un ciarlatano nella vecchia fattoria Marse della Disney.'¹⁵¹ Barks ha riconosciuto di essere solo un ingranaggio all'interno di una complessa macchina creativa, con una forte supervisione editoriale.

Anche Jack Kirby, che lavorò in semi-anonimato per la maggior parte della sua carriera prima di sentirsi sorpassato dalla crescente fama del suo collaboratore, Stan Lee, accettò il fatto che il fumetto funzionava come una sorta di motore di intrattenimento.

Avendo rifiutato di aderire alla *Society for Comic Book Illustrators* organizzata da Bernard Krigstein nei primi anni Cinquanta, Kirby prese quella che vedeva come una posizione realista rispetto alla sua posizione nell'ordine delle cose: 'Un artista doveva essere umile, un

¹⁵⁰ Urso, intervista a Rocchetti per *Artribune*.

¹⁵¹ Carl Barks, 'Letter to Ron Goulard, March 22, 1961', in *The Carl Barks Library of Walt Disney's Comics and Stories*, vol. 6. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

redattore doveva essere autoritario, e un editore doveva essere da qualche parte nella galassia, godendo della sua divinità. Era un sistema di caste, puro e semplice.¹⁵² Questi atteggiamenti sono indicativi di come, nei primi tempi dell'industria dei fumetti, anche i fumettisti più popolari e apprezzati non siano riusciti a concettualizzare il loro lavoro come "Arte" con la A maiuscola. Piuttosto, è stato solo dopo, in particolare a seguito dell'esplosione della pop art e della simultanea, ma non correlata, ascesa del movimento del fumetto underground, che la possibilità di prendere sul serio i fumettisti come artisti è diventata pienamente possibile, poiché gli artisti di fumetti hanno iniziato il processo di virilizzazione apparentemente richiesto anche dal mondo dell'arte.¹⁵³

Significativamente, quasi tutte le affermazioni riguardo l'importanza di questi fumettisti come artisti sono nate grazie all'universo dei fan del fumetto. Un esempio particolarmente sorprendente della tendenza a riposizionare e valorizzare gli artisti di fumetto alla luce dell'influenza della pop art è stato il libro *Maximum FF*, pubblicato nel 2005 dalla Marvel Comics. Una versione del primo numero originale dei *Fantastici Quattro*, Stan Lee e Jack Kirby, pubblicato nel 1961. Walter Mosley, il romanziere che concepì e organizzò l'intero progetto, insieme a Kirby, hanno ampliato l'opera originale di quasi dieci volte ristrutturandola completamente: disaggregando i singoli pannelli e presentandoli uno per pagina, uno per doppia pagina e persino, in due casi, come pagine quaduple. L'effetto voluto è quello di distruggere l'integrità originale dei layout di pagina di un artista che è stato particolarmente ammirato per il suo contributo allo sviluppo del linguaggio della pagina a fumetti e di sostituirlo con un libro composto intermente dalle cosiddette "pagine splash".¹⁵⁴ La pagina splash, un'intera pagina di fumetto (o anche doppia pagina) composta da una singola immagine, è particolarmente apprezzata dai collezionisti di fumetti originali perché spesso presentano personaggi disegnati su scala più ampia di quella tipica di un fumetto e, di conseguenza, sono di maggior effetto se incorniciati.¹⁵⁵ Per alcuni collezionisti, la pagina splash e la copertina del fumetto sono le parti di maggior valore del fumetto perché sono più simili all'estetica tradizionale delle opere ospitate in gallerie e musei, non sono guastate dalla sequenzialità che viene spesso applicata per definire la forma del fumetto. Mosley, nel suo saggio all'interno di *Maximum FF*, condivide questo punto di vista: 'Mi piacerebbe vedere queste immagini ampliate in proporzioni ancora più grandi e appese nei musei d'arte in modo che gli appassionati di fumetto, grandi e piccini, possano vedere gli oggetti della loro passione e i loro supporti celebrati

¹⁵² Jack Kirby, citazione in Greg Sadowski, *B. Krigstein*, Seattle: Fantagraphics Books, 2002, 123. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

¹⁵³ John Morrow, 'Pop Kirby', *The Collected Jack Kirby Collector*, vol.2, 67.

¹⁵⁴ Christopher Brayshaw, 'The Monument Carver's Stone', *The Comics Journal Library: Jack Kirby*, ed. Milo George, Fantagraphics Books, 2002, 53.

¹⁵⁵ Anthony Christopher, 'The Art of Collecting Kirby', *The Collected Jack Kirby Collector*, vol. 4, 222.

come arte.¹⁵⁶ Come Lichtenstein, Mosley trasforma il lavoro di Kirby per prima cosa togliendolo dal contesto, e in secondo luogo espandendo le sue dimensioni e la sua portata, nella speranza che ciò lo renda 'arte' (egli scrive infatti: 'I disegni stessi devono, a mio avviso, essere visti come arte'¹⁵⁷). Eppure, allo stesso tempo, spera di invertire le relazioni di potere implicite nel rapporto tra il mondo del fumetto e delle belle arti. Dove l'opera di Lichtenstein, *Image Duplicator* (1963), si appropria della somiglianza di Magneto da *X-Men #1* per rappresentare un generico cattivo di supereroi disegnato da un artista la cui storia non è considerata importante, Mosley tenta di collocare Kirby sullo stesso piano del rivale che una volta ha duplicato i suoi disegni.¹⁵⁸

In definitiva, gli sforzi compiuti dagli appassionati di fumetto per stabilire le credenziali di Schulz, Kirby, Barks e anche Hanks, rappresentano un impegno per il controllo dei dibattiti che circondano queste opere. Mosley afferma che *Maximum FF* 'riguarda l'arte e la nostra percezione di essa, nella misura in cui le percezioni sono ciò che è realmente in gioco.'¹⁵⁹ La spinta a fare dei fumettisti degli "Artisti" a pieno titolo e auto consapevoli, pone il lavoro creativo di alcuni vignettisti selezionati in opposizione alle strutture industriali e aziendali in cui hanno dato vita alle opere grazie alle quali sono diventati più famosi. Inoltre, questi sforzi sembrano riguardare tanto la dimostrazione del potere dell'organizzato universo dei fan del fumetto, quanto il miglioramento della reputazione degli artisti. Per esempio, senza la spinta dell'universo fan della Disney, Barks non sarebbe mai stato riconosciuto come il creatore di quelle opere. Che egli abbia avuto successo come pittore dei famosi paperi della Disney solo arrivato alla pensione, e che fosse a quel punto così ampiamente conosciuto come artista, è quasi esclusivamente merito dei fan e della loro capacità di recuperare la reputazione dei fumettisti più amati. Allo stesso modo, nel caso di Jack Kirby, il fatto che sia stato elogiato come un genio da un importante promotore della cultura di massa come il *New York Times*, testimonia l'influenza dei fan nell'annoverata critica dei fumetti. Allo stesso tempo, tuttavia, l'universo dei fan non ha contribuito alla reputazione di Charles Schulz, che fu tremendamente famoso durante la sua vita grazie alla popolarità del suo lavoro. In questo caso, la necessità rappresentata dai fan è quella di spostare le basi della sua reputazione da fumettista radicato nella fama popolare, a uno invece che sia apprezzato anche dagli intenditori della storia della forma.¹⁶⁰

Secondo Bart Beaty la validazione della forma del fumetto, che rappresenta un aspetto essenziale per i fan e intenditori, può essere condotta in diversi modi. Uno di questi consisterebbe nel totale rifiuto delle basi conservatrici di gran parte della storia dell'arte modernista, con i suoi concetti

¹⁵⁶ Walter Mosley, *Maximum FF*, Marvel Comics, 2006. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

¹⁵⁷ Mosley, *Maximum FF*. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

¹⁵⁸ Bart Beaty, 'Searching for Artists in the Entertainment Empire', in *Comic versus Art*, University of Toronto Press, 2012, 98.

¹⁵⁹ Mosley, *Maximum FF*. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

¹⁶⁰ Beaty, 'Searching for Artists', 99.

ormai da tempo consolidati di abilità artistica e genio, e l'adozione e la promozione di nuovi standard estetici che riconoscano l'importanza e la vitalità delle altre forme culturali considerate più popolari. Un altro percorso, molto meno rivoluzionario, sarebbe quello di accettare le regole e i dettami della storia dell'arte e la nomina di pochi professionisti culturali selezionati per la pozione di "Artista" o "Autore". Sulla scia della pop art, è stato quest'ultimo approccio quello più comunemente ed efficacemente utilizzato dall'universo dei fan dei comic, mentre si adoperavano per diffondere l'idea dell'artista di fumetto oltre il limiti del mondo dei fumetti stessi. Da questo punto di vista, il fatto che il *New York Times* abbia concesso a Jack Kirby un necrologio può essere considerato, all'interno del mondo dei fan, come una vittoria per il fumetto. Semplicemente, segue la logica dominante della storia dell'arte secondo cui, nella battaglia per la legittimità, il successo dei migliori e dei più brillanti favorirà il riconoscimento della forma del fumetto nel suo insieme.¹⁶¹

Il fatto che una determinata pratica culturale venga annoverata e legittimata come arte, è dovuto anche dalla presenza di una critica estetica della stessa, di intenditori e professionisti che si cimentino nell'analizzare e nel commentare lo stile e la forma.

Oggi, i critici d'arte, di letteratura, di musica, di cinema ecc., sembrano poco interessati ad una critica estetica del fumetto, proprio perché spesso viene considerato un genere inferiore, che sembra non aver mai prodotto un proprio stile o concetto. Asserire infatti che i fumetti sono un genere ibrido, che per costruire la loro identità hanno trasformato e preso in prestito certi elementi dalla letteratura per il testo scritto, dal teatro per i dialoghi, dal cinema per il montaggio e per l'impaginazione, dalle arti figurative per il disegno ecc., non spiega molto. Anzi, ritenerlo solo una sorta di collage del linguaggio basilare che è presente allo "stato puro" soltanto nelle arti maggiori, quelle che hanno guadagnato il diritto ad uno statuto estetico, e che si basano su secoli e secoli di movimenti e stili, può indurre erroneamente a pensare che il fumetto non contenga caratteristiche proprie e indipendenti.

Nonostante il fatto che i fumetti siano stati molto aiutati dalla sociologia, dalla semiologia e da criteri culturali molto noti, il compito di dare una precisa definizione delle loro differenti funzioni estetiche rimane tuttora difficile. Come si spiega la difficoltà a vedere i fumetti da una specifica prospettiva estetica? Francesco Poli nel suo saggio all'interno del catalogo della mostra *Artoon*, tenta di dare una risposta.

Egli spiega che prima di tutto è una questione che dipende dalla disposizione del lettore, che normalmente è abituato ad avvicinarsi ai libri di fumetti con una particolare forma mentis, senza nessun obbligo specifico: le aspettative del lettore sono sintonizzate sul consumo immediato, sul

¹⁶¹ Beaty, 'Searching for Artists', 100.

piacere effimero. Quindi egli non rifletterà e mediterà sulle immagini e sulle parole. Quello che cerca è una certa soddisfazione che sia immediata e divertente.¹⁶²

Esiste pertanto una sostanziale differenza tra quando ci si avvicina al fumetto (al di là delle sue maggiori o minori qualità) collocato nel suo “habitat naturale”, cioè la pagina di un periodico o di un libro e quando invece vengono presentati e incorniciati all’interno di uno spazio apposito, come una galleria o un museo. Secondo Poli, questa è una collocazione che automaticamente legittima un altro tipo di approccio estetico, giustificato ufficialmente dal fatto che il fumetto viene presentato con altri “originali”. Questo differente contesto spaziale cambia anche la dimensione temporale della lettura: le immagini perdono la connotazione immediata che invece hanno le forme dirette di comunicazione iconico-verbale, per diventare soprattutto oggetti da contemplare, opere d’arte in sé stesse. Quest’ultimo, che è stato ideato ed eseguito per essere riprodotto su carta stampata, diventa qualcosa d’altro, non tanto perché si presenta come un “originale”, quanto perché la pagina diventa quadro.¹⁶³ Quello che fece Lichtenstein con i fumetti colorati e ingranditi fu di portare consapevolmente questa estraneazione all’estremo, intervenendo in maniera decisiva sulle dimensioni e le caratteristiche del tutto, e infine anche sulla logica consequenziale della letteratura, isolando un singolo disegno e congelando la tensione propriamente narrativa dell’organizzazione dell’immagine ed delle parole scritte. Queste rimangono sospese nell’aria imprigionate dentro una “nuvoletta”, come se fossero prive di ogni significato.

I fumetti nel loro stato normale sfuggono all’etichetta di “opere d’arte” nel senso tradizionale della parola. La loro ragione d’essere, la loro efficacia e il loro essere artistici, derivano da un altro mondo, in cui sono proiettati soprattutto desideri, sogni ed ossessioni collettive, cioè espressioni dell’immaginario che emergono dalla vita quotidiana. Il loro stretto legame con la vita di ogni giorno non significa però che essi siano realistici. Anzi essi arricchiscono ed animano i più comuni codici e stereotipi iconico-narrativi, creando dei tratti distintivi all’interno del semplificato e stilizzato genere fumettistico.

La forza suggestiva di alcuni dei migliori fumetti e il loro fascino, non è nella distanza contemplativa che a volte si stabilisce, ma piuttosto nei mondi costruiti dall’immaginazione del lettore. La forte identità del genere fumettistico nacque col tempo attraverso la graduale stratificazione dei materiali della memoria culturale collettiva e l’accumulazione dei riflessi per la decodificazione immediata di questo linguaggio, naturale per le generazioni più giovani, mentre rimane ancora difficile da comprendere per le generazioni più vecchie, abituate alla tradizionale linea divisoria fra spazi per la scrittura e spazi per l’immagine.¹⁶⁴

¹⁶² Francesco Poli, ‘E’ possibile una critica estetica per i fumetti?’, nel catalogo della mostra *Artoon. L’influenza del fumetto nelle arti visive del XX secolo*, Electa Napoli, 1989, p.38.

¹⁶³ Poli, ‘E’ possibile una critica estetica per i fumetti?’, 38.

¹⁶⁴ Ivi, 40.

La struttura di riferimento del fumetto serve a creare e stimolare la produzione di materiali sempre nuovi. Questa serve da sfondo fisso, né rigido né chiuso, ma anzi aperto alle più innovative soluzioni, capace di assumere e di assimilare elementi e suggerimenti dai più disparati contesti, compresi il cinema, la pubblicità molto spesso e, in particolare per nuovi fumettisti, la pittura. Tutto ciò presuppone una specifica “artisticità” dei fumetti come universo linguistico di valori potenzialmente totalizzanti.¹⁶⁵

Non è un caso infatti, se molti fumettisti non si identificano solo ed esclusivamente come tali: Vittorio Giardino e David B. sono anche illustratori, Gipi e Lorenzo Mattotti registi cinematografici, Thierry Van Hasselt scenografo, Francesca Ghermandi si è mossa verso l’animazione, Giacomo Nanni ha fatto la web serie animata *Mr. Like*, Lilli Carré ha fatto incontrare fumetto e *gif* in testi digitali, Atak, Henning Wagenbreth, Icinori, BlexBolex e Volker Pfüller sono degli sperimentatori nell’ambito della grafica, Richard McGuire si è addirittura definito ‘un artista visivo che suona e quando disegno sono un musicista che sta disegnando’, e ha aggiunto: ‘se mi chiedono di descrivermi io dico che sono un artista che lavora con media diversi.’¹⁶⁶ Il suo *Here*, dice Chris Ware, ha portato il fumetto dove non si pensava potesse arrivare, ha ‘rivoluzionato le possibilità narrative delle strisce a fumetti.’¹⁶⁷

La difficoltà a definire il linguaggio dei fumetti, anche da parte degli stessi fumettisti, deriva proprio dalla sua capacità e volontà di spaziare tra diversi ambiti. Esso incontra l’illustrazione, l’animazione, la grafica, la digitalizzazione, le arti plastiche e si ibrida con elementi letterari, cinematografici e pittorici. Il fumettista Vittorio Giardino nel 2013 ha tentato di darne comunque una sua definizione:

Per me il fumetto è un racconto che si serve di parole e immagini, a differenza ad esempio della letteratura che si serve solamente di parole. Nello stesso tempo però anche il cinema si serve di parole e immagini. Quindi il fumetto è un racconto che si serve di parole e immagini ma destinato a essere stampato su carta, cioè fruito su un mezzo freddo come la carta, mentre la televisione e il cinema sono altri modi di ascoltare un racconto. Allora, se questo è vero, non c’è in generale nel fumetto una vera gerarchia fra la narrazione e la parte diciamo “estetica”. Sono due cose che devono fare qualcosa di più che convivere: sono simbiotiche. Le due cose assieme hanno un senso e separate direi che non ne hanno più. Provare a pensare di leggere solamente le parole di un fumetto e non i disegni, oppure di guardare le figure senza leggere le parole. È come quando voi mettete per iscritto i versi di una canzone che vi piace molto, e nella

¹⁶⁵ Ivi, 41.

¹⁶⁶ Richard McGuire, citazione in Alberto Sebastiani (a cura di), *Grammatiche. Narrazioni, linguaggi, fumetto. Incontri con Giacomo Nanni, Lilli Carré, Richard McGuire, Benoît Preteseille, David B. José Parrondo*, Bologna, I Libri di Emil, 2016, 68-69.

¹⁶⁷ Chris Ware, Richard McGuire. *Un elogio riconoscente*, in Chris Ware. *Il palazzo della memoria. Scritti, disegni, interviste*, a cura di Hamelin, Roma, Coconino press-Fandango, 2016, 73.

maggioranza dei casi scoprite che non è una poesia. Il testo acquista valore perché c'è la musica. Qui è un po' la stessa cosa.¹⁶⁸

Per trovare una definizione, Giardino cerca dunque di comparare dei linguaggi che presentano affinità. Come il fumettista Blutch, che nel 2012 ha distinto tra fumetto e illustrazione, spiegando che: 'il primo si sviluppa in orizzontale mentre la seconda molto spesso si sviluppa in verticale, perché il fumetto è una forma di scrittura in cui mi muovo da sinistra a destra e faccio delle linee orizzontali, mentre l'illustrazione è una cosa unica, e quindi lavoro sul verticale.'¹⁶⁹ Tanto lui quanto ad esempio Atak, però, hanno espresso critiche nei confronti della narrazione a nuvolette, sentendola a volte insufficiente a esprimere quanto vorrebbero,¹⁷⁰ e Van Hasselt ha analogamente elogiato chi supera la dimensione "da serie televisiva" del fumetto per avviarsi verso contaminazioni con la pittura e altri generi artistici, e lui stesso ha cercato, con *Heureux Alright!*, di comporre un libro che fosse 'letto come un'articolazione di sensi e d'emozioni.'¹⁷¹

Se tutti hanno individuato quindi nella sequenzialità la caratteristica essenziale del fumetto, in molti hanno però lamentato la rigidità della narrazione che ne deriva. In molti hanno provato ad allontanarsi da essa, sia infrangendo le griglie canoniche della tavola a fumetti, sia pensando a metodi di composizione della storia non tradizionali, sia integrando linguaggi diversi per la sua narrazione.

Chris Ware riesce, sintetizzando, a fare un quadro della situazione, dicendo di essere 'circondato da artisti giovani che cercano di creare un nuovo linguaggio a partire dal fumetto: questa è un'arte giovane, vitale, ancora in una fase espansiva e tutti quanti noi stiamo cercando modi differenti per tradurre la nostra percezione della realtà del fumetto.'¹⁷²

Le prospettive degli autori sul proprio lavoro e sul linguaggio in generale sono quindi anche critiche, ma soprattutto ricche di entusiasmo per la sperimentazione, che amplia gli orizzonti di questo genere. Il fine è superare i "confini", cercando di inventare delle nuove grammatiche e procedere verso nuove soluzioni.

¹⁶⁸ Vittorio Giardino, citazione in Alberto Sebastiani (a cura di), *Tra le righe, dalla parola al disegno. Incontri con Vittorio Giardino, Henning Wagenbreth, Jason, Lorenzo Mattotti e Antonio Altarriba*, Clueb, 2013, 23.

¹⁶⁹ Blutch, citazione in Alberto Sebastiani (a cura di), *Conversazioni a vignetta #1. Il fumetto tra arte, storia e letteratura. Incontri con Atak, Isabel Kreitz, Blutch, Francesca Ghermandi e Giorgio Vasta*, Bologna, Clueb, 2012, 73.

¹⁷⁰ Alberto Sebastiani (a cura di), *Conversazioni a vignetta #1. Il fumetto tra arte, storia e letteratura. Incontri con Atak, Isabel Kreitz, Blutch, Francesca Ghermandi e Giorgio Vasta*, Bologna, Clueb, 2012, 31-33, 73-74.

¹⁷¹ Thierry Van Hasselt, citazione in Alberto Sebastiani (a cura di), *Ritratti d'autore, tra fumetto, illustrazione e animazione. Incontri con Thierry Van Hasselt, BlexBolex, Gipi, Kitty Crowther*, Bologna, I Libri di Emil, 2014, 27.

¹⁷² Chris Ware, citazione in Alberto Sebastiani (a cura di), *Prospettive. Mondi a fumetti, raccontati. Incontri con Marco Corona, Chris Ware, David Wiesner, Matthias Lehmann*, a cura di Alberto Sebastiani, Bologna, I Libri di Emil, 2017, 67.

Ogni autore crea i propri “mondi a fumetti” attraverso forme diverse dagli altri, che sono in grado di contraddistinguerli. Lo stile di Marco Corona ad esempio, non è lineare, è dispersivo, e lui stesso parla di alcune sue storie come di ‘una specie di affresco’¹⁷³, ovvero una configurazione più che una sequenza. Quello di Matthias Lehmann invece, senza abbandonare la linearità, crea ambienti e atmosfere espressive che suggeriscono sfasamenti temporali attraverso una ricerca grafica tratteggiata, che richiama lo stile delle incisioni sette-ottocentesche. David Wiesner sembra invece riprendere la costruzione sequenziale. Disegna infatti quasi sempre storie illustrate in picture book fondati sulla sequenzialità, ma in certi suoi testi, grazie al disegno iperrealista, genera immagini che inducono a trasportare situazioni riconducibili alla quotidianità nel mondo del fantastico.

¹⁷³ Marco Corona, citazione in Sebastiani (a cura di), *Prospettive. Mondi a fumetti, raccontati*, 26.

3.3 Un confronto diretto: conversazione con i fumettisti Andrea Artusi e Mirco Zilio

In questo capitolo, si è cercato di indagare l'universo dei fumetti ponendosi anche dalla parte degli stessi fumettisti, di spostare lo sguardo dal pubblico all'autore per cercare di analizzare la loro posizione rispetto al mondo dell'arte, il rapporto con l'universo artistico in generale, ma anche approfondire i sentimenti che animano il loro lavoro, la scelta delle varie tecniche e contenuti, fino all'evoluzione della percezione di sé stessi e della loro professione.

Per avere un riscontro diretto di ciò che si è detto fino a qui, si è ritenuto interessante ma soprattutto utile, per cercare di entrare nella mente dei fumettisti e capire meglio il loro punto di vista, confrontarsi con due professionisti del settore: i fumettisti e soci Andrea Artusi e Mirco Zilio.

Andrea Artusi (Venezia, 31 luglio 1964) è un illustratore, sceneggiatore, designer, editor ed insegnante. Ha debuttato con le principali case editrici italiane di narrativa per ragazzi alla fine degli anni 80. Dagli anni 90 è collaboratore della Sergio Bonelli Editore e di Astorina. Dal 2000 al 2005 ha diretto il Dipartimento di Comics & Illustration di *Fabrica*, il centro ricerche sulla comunicazione del Benetton Group. Per IUSVE Cube Radio conduce il programma radiofonico sul fumetto e la cultura pop *Avamposto 31*. Ha tenuto lezioni sul linguaggio del fumetto per l'Università Ca' Foscari di Venezia e la Cattolica di Milano, e dal 2017 fa parte del Dipartimento di Comunicazione dell'Istituto Universitario IUSVE di Venezia, tenendo il corso dal titolo: "Il fumetto, storia e applicazioni creative".

Mirco Zilio, (Venezia, 1966) è uno sceneggiatore, editor e autore di libri illustrati e per ragazzi. Ha collaborato come sceneggiatore con Astorina, casa editrice di *Diabolik*, e la Sergio Bonelli Editore per testate come *Dylan Dog* e *Martin Mystère* ricoprendo anche il ruolo di curatore della collana di romanzi young-adult. Ha una passione particolare per gli aforismi, molti dei quali sono stati inseriti nelle famose raccolte umoristiche delle *Formiche* e delle *Cicale*, e per i libri per bambini come il suo *A piede libero*, pubblicato con Uovonero Editore.

All'inizio della conversazione, è stato chiesto loro di spiegare come reputassero il loro ruolo di fumettisti e se questa posizione oggi fosse rimasta invariata, oppure, visti i cambiamenti che si sono attuati in tempi anche molto brevi in questo settore, se si fosse evoluta negli anni.

Essi premettendo che la risposta non sarebbe stata facile, hanno affermato che l'atteggiamento degli autori è cambiato molto attraverso le epoche. All'inizio i fumettisti facevano addirittura fatica a definirsi tali perché si vergognavano, preferivano etichettarsi invece con il termine di "illustratori".

Sergio Bonelli, noto fumettista figlio di Giovanni Luigi Bonelli (creatore di *Tex*) ed editore dell'omonima casa editrice, userà per definirsi il termine di "illustratore" e non "fumettista",

utilizzando spesso anche diversi pseudonimi fino agli anni Sessanta, epoca di svolta per il genere del fumetto.

Come si è già analizzato, anche loro spiegano che il fumetto è nato come un genere popolare, relegato alla classe di “sottocultura”, e gli autori erano considerati semplice manovalanza, un anello della catena nel settore dell'intrattenimento, che doveva rimanere nell'anonimato. Si pensi ad esempio al caso di Carl Barks, uno dei primi fumettisti della Disney. Quando egli fu scoperto ed intervistato per la prima volta dai fan, la pubblicazione dell'intervista fu negata per diversi anni fino alla morte di Walt Disney, perché c'era il desiderio, da parte dell'editore, di mantenere la facciata secondo cui lo stesso Disney sarebbe stato il creatore di tutti i lavori, fino al punto in cui ci si sarebbe accorti che sarebbe stato evidentemente impossibile per lui averlo fatto.

Tutto ciò ha portato gli stessi fumettisti ad avere un' opinione molto modesta di stessi fino agli anni Sessanta, quando era ancora impensabile vederli come artisti, essi infatti si ritenevano al massimo dei bravi artigiani.

Data questa risposta, si è ritenuto di conseguenza opportuno chiedere da quando e come è iniziata a cambiare la percezione dei fumettisti di se stessi, e quali sono stati i fattori che hanno contribuito a tale cambiamento.

Artusi e Zilio, hanno spiegato che sicuramente un ruolo importante in tale processo di evoluzione l'hanno giocato i canali di distruzione degli stessi fumetti. Fino alla fine degli anni Settanta infatti, le tavole originali venivano vendute nei retro bottega delle librerie “a peso”, proprio come la frutta e verdura nei supermercati; un trattamento ben distante da quello se si riservava a qualunque oggetti ritenuto di un qualsivoglia valore artistico. La prima svolta avvenne quando i fumetti entrarono nel circolo dell'editoria, inizialmente come inserto domenicale nelle pagine dei giornali, oppure all'interno di giornali e giornalini per ragazzi. Successivamente il fumetto divenne sempre più autonomo e dai giornali si passò ai comic book, tuttavia, anche se qui venivano riconosciuti i meriti ai fumettisti che ora potevano firmarsi, non godevano ancora di quella libertà di espressione che gli permetteva di realizzare cosa volevano, con le tecniche e le forme da loro stabilite.

Il primo a mettere in pratica questa svolta fu Will Eisner. All'inizio della sua carriera egli disegnava sotto le rigide e severe norme dell'editoria seriale. I temi dovevano per forza rientrare nel genere eroico e di avventura, lo stile dell'illustrazione doveva mantenere sempre la stessa forma lineare, senza mai cambiamenti che disorientassero il pubblico. Negli anni Sessanta Eisner sentì l'esigenza di fare un salto quantico, spostarsi da quelle tematiche per affrontare anche temi più profondi ed impegnati, attingendo anche dal suo vissuto personale, e inoltre, creare un suo stile grafico, libero dalle regole formali imposte dall'editoria. Il risultato che ne deriva è un oggetto totalmente nuovo, sia per il mercato che per il pubblico, era qualcosa che non si era mai visto fino ad allora e non si sapeva come etichettarlo, a tal punto che nelle librerie non sapevano dove collocarlo, non esisteva ancora infatti uno spazio apposito.

Tuttavia questo nuovo genere, molto diverso dai fumetti per ragazzi che comparivano negli inserti domenicali dei giornali, ebbe uno straordinario successo sia tra il semplice pubblico, che tra gli intellettuali del mondo della letteratura, arte e cultura in generale.

Il letterato, artista e intellettuale Dino Buzzati ad esempio, rimase talmente affascinato dal genere del fumetto da ritenerlo una forma di espressione straordinaria, ed è per questo che la scelse per realizzare nel 1969 il suo famoso *Poema a fumetti*; una rivisitazione del mito di Orfeo ed Euridice in chiave moderna, ambientato nella Milano degli anni Sessanta. Questa era un'opera pop a tutti gli effetti, molto più avanti per l'epoca, che nessuno riusciva ancora a capire ed apprezzare. L'amico ed giornalista Indro Montanelli all'inizio si rifiutò di recensirlo perché non sapeva da dove cominciare, inoltre egli fu proprio tra coloro che presero malissimo quel lavoro, considerandolo un "divertissement", un gioco, una specie di libro-film, da sfogliare distrattamente. Quell'erotismo esplicito, che emerge tra le tavole del Poema, era considerato nell'Italia degli anni Sessanta ai limiti della pornografia. Alla fine però anche lui si dovette ricredere e decise di scrivere la recensione, tuttavia si vede che non era destino, perché il giorno in cui Montanelli e Buzzati si sarebbero dovuti incontrare, il 12 dicembre 1969, fu lo stesso dell'attentato di piazza Fontana.

Non è un caso, che nello stesso anno di *Poema a fumetti*, venisse pubblicato anche *Una Ballata del mare salato* di Hugo Pratt, in cui si raccontano le vicende del noto marinaio Corto Maltese nelle isole sperdute dell'Oceano Pacifico. Hugo Pratt ha sempre avuto delle posizioni nette e provocatorie riguardo l'universo del fumetto in cui lavorava, innanzi tutto detestava di etichettarsi come "fumettista", preferendo invece il termine di "fumettaro". Quest'ultimo da l'idea di qualcosa di dispregiativo, che testimoniava il sentimento dei fumettisti, ancora diffuso al tempo, di non sentirsi assolutamente alla pari degli artisti o degli autori, ma anzi degli outsider nel mondo della cultura. Ma era proprio questo che piaceva a Pratt; il non essere inquadrato in una posizione che gli precludesse la sua libertà creativa. È infatti grazie al suo editore, che gli diede carta bianca nella realizzazione, che egli diede vita ad un'opera non solo letteraria, ma anche artistica, le cui tavole originali illustrate oggi hanno un valore pari a quello di molti dipinti.

È evidente quindi che tra i fumettisti della vecchia e nuova generazione vi sono delle differenze, anche per quanto riguarda la percezione del loro ruolo, dovuto evidentemente anche alle evoluzioni di questa forma negli anni. È stato chiesto perciò agli interlocutori di spiegare meglio dal loro punto di vista queste differenze.

Essi hanno spiegato che i fumettisti della vecchia generazione hanno iniziato a lavorare "su commissione", disegnando ed illustrando cosa e come gli veniva detto, solo successivamente, grazie ad alcuni pionieri, la loro libertà è aumentata permettendogli di spaziare tra i più svariati temi, e sviluppare uno stile personale. I fumettisti più giovani invece, fin da subito hanno fatto del fumetto una forma espressiva propria. Uno dei segnali che dimostra questo fatto, è dato dalla presenza di molti contenuti biografici ed autobiografici nei loro lavori; essi cercano di rielaborare le

loro opere in chiave intimistica ed intellettuale e di sviluppare una forma personale, attingendo da svariati ambiti artistici (pittura, fotografia, cinema...). C'è stata un'inversione di rotta perciò rispetto al passato: mentre prima l'autore scompariva, adesso gli è richiesto di venire allo scoperto, mostrare sé stesso nei suoi lavori, basati perciò sul personalismo.

Dylan Dog fu il primo fumetto popolare in cui l'autore, Tiziano Scravi, pur rispettando i canoni seriali dell'editore, inizia a diversificarsi, a far emergere il suo stile personale. Al contrario di Luigi Bonelli, ideatore di *Tex* e fumettista della vecchia generazione, che nei suoi fumetti non faceva trapelare nulla di intimo e personale, Scravi è invece un fumettista tormentato, instabile psicologicamente, che racconta le sue psicosi attraverso i suoi lavori, riesce a mostrare e raccontare un po' di sé, pur reinterprestando un'opera seriale.

A questo punto, dopo aver fatto chiarezza sul pensiero e sulla reputazione che i creatori di fumetti hanno di sé stessi, si è ritenuto opportuno chiedere un'analisi, dal loro punto di vista, del rapporto tra fumetto e arte, e del ruolo dei fumettisti paragonato o assimilato a quello degli artisti.

I due esperti del settore hanno affermato che questa è una questione ancora complicata e difficile da definire, perché ci sono vari pareri e diverse posizioni riguardo ciò, sia da parte del mondo dell'arte, che da quello del fumetto. Si può cercare di affrontare un'analisi basandosi sui dati oggettivi, sui fatti che hanno potuto portare a certe affermazioni e conclusioni in merito e sulla comparazione, individuando affinità e differenze tra i due ambiti.

Guardando il percorso che il fumetto ha compiuto dai suoi esordi fino ad oggi, possiamo individuare un'analogia con l'universo artistico. Il fumetto ha fatto in pochi decenni, ciò che l'arte ha fatto in secoli; all'inizio anche l'arte era una pratica che si svolgeva per committenza, era uso infatti che una persona privata, un ente pubblico o un organo di governo, commissionasse ad artisti opere d'arte, non solo di pittura o scultura ma anche architettura, soprattutto per l'allestimento e l'abbellimento della propria dimora o di pubblici palazzi. Queste opere dovevano rispettare specifici canoni e direttive del committente, senza lasciare alcuna libertà all'artista, che così doveva svolgere il compito affidatogli senza l'aggiunta di influenze personali. Ci vollero secoli prima che gli artisti si distaccassero dalla committenza, a cui erano radicati principalmente per motivi economici, solo quando alcuni intellettuali iniziarono a dare loro piena libertà creativa, la loro situazione iniziò a cambiare radicalmente.

Un fenomeno simile accadde, come abbiamo visto, anche per il fumetto. Esso ha vissuto per anni sotto le strette direttive dell'editore, che ne risultava così il suo committente, e nel giro di un secolo ha subito un'evoluzione rapida e complessa che ha portato i fumettisti a smarcarsi dal ruolo di semplici artigiani ed esecutori, per realizzare le loro opere in piena libertà da canoni estetici, tematici e metodologici.

Sia l'arte che il fumetto hanno dovuto iniziare, ad un certo punto, a trovarsi autonomamente un mercato in cui il loro lavoro fosse accettato e apprezzato. Nel momento in cui gli artisti e fumettisti

non venivano più retribuiti da un committente fisso, dovevano spesso affidarsi a mecenati che, affascinati dal loro lavoro, lo promuovessero e sostenessero. Nel mondo dell'arte questa era una cosa molto frequente che riguardò moltissimi artisti, e anche nel fumetto si possono individuare diversi casi. Antonio Lapone, ad esempio, grafico, illustratore, fumettista e designer italiano, nato a Torino nel 1970, ha deciso di pubblicare le sue graphic novel in Francia, dove ha trovato un mecenatismo ben propenso ad accogliere le sue opere. Il suo stile figurativo infatti, che riprende molto lo stile di Joost Swarte, altro noto disegnatore e grafico olandese, diventato famoso soprattutto per le sue litografie, non avrebbe mai trovato sufficiente successo e approvazione qui in Italia, ma al contrario avrebbe trovato fama tra il Belgio e la Francia. Non sono più quindi gli artisti e i fumettisti a doversi adeguare ai canoni della committenza, ma piuttosto di mantenere la propria libertà creativa e lo stile personale sono disposti a spostarsi, in funzione di un pubblico e dei mecenati pronti ad accogliere entusiasticamente le loro opere.

I fumettisti hanno proseguito poi spiegando che uno dei migliori strumenti per capire i vari cambiamenti ed evoluzioni è dato dall'aspetto economico e del mercato. Il mercato dell'arte contemporanea oggi gira soprattutto attorno alle grandi mostre, gallerie e al collezionismo, negli ultimi anni anche il fumetto è stato assimilato in parte a questo tipo di mercato.

Questo è un aspetto che anche Bart Beaty nel suo saggio *Comics versus Art*, ha sottolineato. Negli anni Novanta, sono stati fatti degli sforzi per avvicinare maggiormente il mondo dei fumetti a quello dell'arte tradizionale, quando le principali case d'asta di New York, Sotheby's e Christie's, iniziarono a mettere all'asta vecchi fumetti, strisce e tavole originali. Alla fine però, questi sforzi furono di breve durata e i fumetti si dimostrarono in gran parte inconciliabili con le logiche di queste istituzioni del mondo dell'arte, a causa dell'incapacità delle case d'asta di infondere ai fumetti un senso di legittima importanza estetica. La mancanza di abilità di queste venerabili istituzioni artistiche nei conciliare i fumetti all'interno delle loro operazioni ha molto da dirci sui limiti del fumetto nel mondo dell'arte contemporanea.¹⁷⁴

Artusi e Zilio hanno concordato con il pensiero di Beaty, secondo cui è chiaro, in particolare nella tradizione americana dominante, che i fumetti rimangono ampiamente al di fuori delle definizioni prevalenti di arte.¹⁷⁵ Identificato inizialmente da Sotheby's, come mero oggetto effimero, il libro a fumetti ha faticato a modificare questo stato. Tuttavia non tutti i fumetti sono, di fatto, dei libri. Né la stessa forma d'arte è definita unicamente da questi oggetti spesso definiti effimeri. Invece, si può dire che, piuttosto che il prodotto pubblicato nel suo insieme, è l'arte contenuta nel fumetto, che si tratti di strisce o di libri, a essere più simile all'opera d'arte tradizionale. Si consideri questa descrizione dell'asta di fumetti organizzata da Sotheby's nel 1996, pubblicata nel *Overstreet Guide*

¹⁷⁴ Bart Beaty, 'The Evolution of Comic Book Collectables', in *Comic versus Art*, University of Toronto Press, 2012, 158.

¹⁷⁵ Bart Beaty, *Unpopular Culture: Transforming the European Comic Book in the 1990s*, University of Toronto Press, 2007, capitolo 2.

del 1997, che trattava l'arte del fumetto originale:

La prima importante offerta fu la copertina originale di (Robert) Crumb per *Zap #0* del 1967, stimata tra i 20.000 e i 30.000 dollari (i collezionisti dovrebbero tenere a mente che questa stima è superiore a qualsiasi stima per qualsiasi precedente copertina di fumetti dell'età d'oro di qualsiasi asta di Sotheby's). L'offerta è salita all'incredibile somma di 46.000 dollari. Tuttavia, alcuni lotti più tardi, nella stanza si percepì una silenziosa acclamazione quando la copertina di *Fritz the Cat* dal libro tascabile della Ballantine del 1969 (questo originale non era firmato!), stimato tra i 35.000 e i 45.000 dollari, fu venduta per 56.350 dollari! Questo prezzo rappresenta un record mondiale per qualsiasi copertina di un fumetto, e questo è un prezzo che molto probabilmente durerà per un po' di tempo.¹⁷⁶

Non è sorprendente il fatto che l'opera che raggiunse il prezzo più alto, non fosse una copia di un fumetto di supereroi o persino il disegno originale della sua copertina, ma un'opera creata dal vignettista che è stato il più pienamente integrato nella tradizione del mercato legittimo dell'arte. Mentre i 56.350 dollari pagati per un Crumb originale potrebbero sembrare un vero affare rispetto al prezzo dei dipinti di Mark Rothko o di Andy Warhol dello stesso decennio, artisti che hanno raggiunto una statura pittorica paragonabile a quella di Crumb nel fumetto, la differenza è attribuibile sia al numero di ricchi mecenati sia al relativo stato di entrambe le arti. Dato che la "qualità" di un'opera d'arte non può essere oggettivamente determinata o sottoposta a nessun tipo di prova scientifica, ne consegue che i prezzi dell'arte non solo misurano ma costruiscono effettivamente il valore dell'arte.¹⁷⁷

Artusi e Zilio hanno continuato poi dicendo che oggi il mercato, sia del fumetto che dell'arte, è molto complicato, ed esprimono il loro parere dicendo che l'arte contemporanea rischia oggi di diventare un fenomeno di nicchia, con un suo mercato riservato a pochi eletti.

Anche il fumetto ha subito un processo di crescita intellettuale e culturale, si pensi al solo passaggio dalla comic art al graphic novel, arrivando a raggiungere anche mercati più nicchia. Guardando le varie evoluzioni che ha subito l'arte e quelle che, in tempi molti più ridotti, ha subito il fumetto, si possono fare previsioni riguardo al futuro di quest'ultimo?

I professionisti hanno affermato che è difficile prevedere il futuro, date le affinità ma anche le molte differenze tra arte e fumetto, e anche se quest'ultimo sta attraversando ancora una rapida e strabiliante evoluzione, si può solo attendere e assistere a ciò che accadrà tra qualche anno.

Per quanto riguarda il rapporto tra fumettisti e artisti, e se le due posizioni possono essere

¹⁷⁶ Jerry Weist, 'Sotheby's Sixth Comic Book and Comic Art Auction, June 28th and 29th, 1996,' *Comic Book Price Guide*, 29th ed. 1999, in Bart Beaty, 'The Evolution of Comic Book Collectables', in *Comic versus Art*, University of Toronto Press, 2012, 181. Traduzione dell'autore dall'originale inglese.

¹⁷⁷ Beaty, 'The Evolution of Comic Book Collectables', 182.

talvolta assimilabili, basta guardare alcuni esempi riconosciuti e legittimati sia dal mondo dell'arte che da quello del fumetto.

Un esempio eclatante è il caso del fumettista argentino Alberto Breccia (Montevideo, 15 aprile 1919 - Buenos Aires, 10 novembre 1993), considerato il padre del fumetto sud americano. Cresciuto all'interno di un mattatoio dove il padre lavorava, egli ha iniziato a disegnare fin da quando era bambino. Nelle sue opere egli sperimenta stili sempre diversi, attingendoli dall'universo artistico. Nella sua opera *Mort Cinder* (1962-1964), egli porta per la prima volta in un fumetto la lezione di un secolo di pittura: nelle figure umane impressionismo ed espressionismo, nei paesaggi di natura e città tutta la lezione dell'altro Novecento, iniziando a trovare momenti in cui inserire addirittura cose vicine all'astrazione. Si cimenta nel colore, nel bianco e nero, nel collage e nella grafica, arrivando a fine carriera a raggiungere una indiscussa dignità culturale. Le sue opere infatti, vennero considerate dalla critica delle vere e proprie opere d'arte.

Come lui si potrebbero riportare moltissimi altri casi, dai già citati Dino Buzzati e Antonio Lapone, fino a personaggi come Hugo Pratt, Tommaso Crepax e Milo Manara. Spostandoci invece oltre oceano la lista potrebbe essere lunga ad eseguirsi, si ricordino solo i più noti esempi di Will Eisner, Robert Crumb e Chris Ware.

Questi esempi dovrebbero essere, se non sufficienti, almeno significativi per affermare che, in molti casi arte e fumetto possono sicuramente incontrarsi e addirittura assimilarsi, e che i ruoli di artista e fumettista possono spesso coincidere nella stessa persona, al di là di come loro stessi preferiscono definirsi.

CONCLUSIONI

Alla luce di quanto è stato analizzato fin'ora, si può concludere che il fumetto, pur essendo nato come oggetto popolare, ed essendo a lungo disprezzato per i motivi più disparati, alcuni dei quali affrontati in precedenza, è riuscito a sganciarsi dai confini della produzione industriale, del prodotto che nasce come "serie B", assumendo caratteristiche estetiche proprie. Quest'ultime sono state poi in grado di influenzare anche altri ambiti come l'arte, il cinema e la letteratura, alterando ugualmente l'identità artistica dei suoi autori, almeno quanto quella degli artisti "ufficiali", capaci di ampliare le loro vedute e spaziare dai più svariati ambiti per alimentare la propria arte. Non si deve pensare però che questo fenomeno di assimilazione sia un fenomeno iniziato solo dagli anni Settanta, Ottanta. Basta infatti ripercorrere all'indietro la storia del fumetto per scoprire che tutto questo è praticamente sempre accaduto, anche se non c'era nessuno, o molto pochi, ad accorgersene. Per riportare alcuni esempi, Winsor Mc Cay, fumettista, autore di cinema d'animazione, attore di varietà, aveva esplorato nelle sue serie: *Dream of a rarebit fiend* (avviata nel 1904) e *Little Nemo in Slumberland* (nata il 15 ottobre 1905), praticamente tutti le sperimentazioni linguistiche che sono oggi patrimonio comune di cinema e fumetti, offrendo anche una rilettura grafica del modern style. Lyonel Feininger, molto prima di insegnare al Bauhaus di Gropius, aveva realizzato due serie di fumetti (*The-Kin-der-Kids* e *Wee Willie Winkie's World*, entrambe del 1906). George Harriman, con il suo *Krazy Kat* era riuscito a pubblicare un fumetto totalmente astratto sulle pagine di quotidiani a grossa tiratura.¹⁷⁸

A fronte di queste influenze ed assimilazioni tra i diversi ambiti, ed in particolare quello dell'arte contemporanea qui analizzato; è quindi giusto definire il fumetto a tutti gli effetti come un'arte? Come si è analizzato, i pareri e le risposte sono stati e sono tuttora differenti, basandosi sui dati oggettivi però si può asserire, come afferma anche Francesco Poli, che i fumetti sono senza dubbio una particolare forma d'arte, che però è indipendente dalla pittura, anche se ci sono alcune cose in comune. Tuttavia rimane difficile stabilire un sistema di classificazione che possa metterli a confronto: Poli spiega infatti che i criteri devono essere differenti, come pure il sistema di valori, perché l'intenzione del creatore, come abbiamo potuto constatare, è differente. Si può però, a ragione, riportare il fumetto alla categoria di arte sequenziale ipotizzata da McCloud, che comprende anche altre forme considerate "arte" nel senso stretto della parola.

Dato lo stretto rapporto tra parola e immagine, che contribuisce alla creazione del fumetto, sarebbe sbagliato inoltre operare una netta separazione tra "narrativa" e "arte". La prima

¹⁷⁸ Oscar Cosulich, 'C'eravamo tanto odiati', in *Artoon. L'influenza del fumetto nelle arti visive del XX secolo*, Electa Napoli, 1989, 44.

esiste in relazione al bisogno del pubblico di consumare storie. La seconda riguarda, soprattutto, il lavorare con il linguaggio delle forme, al di là delle più normali forme di comunicazione. Nei limiti del linguaggio dei fumetti e del genere fumettistico, la "narrativa" e l'"arte", nella maggior parte dei casi, sono sempre coesistite: il narratore non esclude l'artista. Nella pittura contemporanea invece, dagli Impressionisti in poi, la narrazione è venuta sempre meno, fino al punto di raggiungere uno stato di negazione assoluto. Oggi tuttavia, ancora una volta nella pittura si manifesta il bisogno del racconto e della narrazione. Da questo punto di vista, diventa più facile spiegare perché molti artisti sono interessati nel farsi influenzare da nuovi universi artistici non ancora canonizzati, come appunto il fumetto.¹⁷⁹

Perché dunque questo medium che chiamiamo fumetto è tanto importante? e perché dovremmo sforzarci di capirlo? Scott McCloud spiega che per comprenderlo, il primo passo consiste nel liberare la mente da tutti i pregiudizi sul fumetto, perché solo cominciando da zero possiamo scoprire la vasta gamma di possibilità che ci offre. Questo significa innanzi tutto imparare a separare la forma dal contenuto. L'importanza di un più serio approccio verso il fumetto, risiede inoltre nel fatto che le possibilità che riserva sono moltissime. Esso infatti offre delle importanti risorse a tutti, scrittori e disegnatori: la possibilità di raggiungere il pubblico in diversi luoghi e circostanze senza timore di compromessi, versatilità e un raggio d'azione insieme al completo immaginario potenziale di cinema e pittura (solo per citarne alcuni).

Il fumetto è un medium basato sulla vista, e gli autori di fumetto hanno a disposizione l'intero mondo dell'iconografia visiva; compresa tutta la gamma di stili figurativi, dal disegno realistico al più semplice tra i cartoni animati, dall'astrattismo al vasto mondo di linguaggi e simboli.¹⁸⁰

Esiste un'incredibile abbondanza di fumetti antichi e alcuni potrebbero essere la chiave per il futuro del fumetto. La scoperta e la catalogazione di queste opere sono già cominciate, ma c'è ancora molto che può essere fatto. Tramite le opere e gli scritti di questi maestri dimenticati, si intravede infatti il potenziale del fumetto come forma artistica, e gli stessi atteggiamenti che avrebbero oscurato questo potenziale negli anni a seguire.

Si pensi, ad esempio, ai maestri del manga giapponese: da Katsushika Hokusai, pittore e incisore che visse tra fine Settecento e inizio Ottocento, diventò famoso soprattutto per le sue xilografie. Egli fu uno dei predecessori dello stile manga e i suoi lavori furono un'importante fonte d'ispirazione per molti impressionisti europei come Claude Monet e post-impressionisti come Vincent Van Gogh e Paul Gauguin. Fino a Osamu Tezuka, considerato spesso il più importante fumettista e animatore giapponese della storia e riconosciuto come il padre dello "story manga", la sua prolificità e le sue tecniche e generi pionieristici gli hanno

¹⁷⁹ Poli, *'E' possibile una critica estetica per i fumetti?'*, 40.

¹⁸⁰ McCloud, *Understanding Comics*, 207-220.

valso i soprannomi di "padre dei manga", per arrivare al più noto Hayao Miyazaki. Sebbene egli non sia fra le personalità oggi dimenticate, anzi egli rappresenta un ottimo esempio in cui arte, fumetto, cinema e illustrazione si coniugano in maniera sorprendente. Sceneggiatore, animatore, fumettista e produttore cinematografico, a Miyazaki secondo molti critici è da attribuire il merito, insieme ad altri colleghi, di aver contribuito ad eliminare lo stereotipo dell'animazione e il manga giapponese come di una realtà di valore artistico nullo. La sua fama internazionale si è accresciuta dopo le vittorie dell'Orso d'Oro e del Premio Oscar per *La città incantata*, nel 2014 inoltre, quattro suoi film (oltre a *Il castello errante di Howl* e *Ponyo sulla scogliera*) sono inclusi nella classifica dei dieci più alti incassi della storia in Giappone. La sua lunga attività, terminata con il ritiro dalla regia nel 2013, è stata premiata con il Winsor McCay Award nel 1998, il Leone d'Oro al Festival di Venezia del 2005 e con l'Oscar onorario conferitogli dall'Academy nel novembre 2014.

Spostandoci invece tra America ed Europa, si può partire dal già citato maestro statunitense, considerato il "padre del fumetto occidentale": Richard Felton Outcault, al fumettista belga Hergè, le cui tavole originali oggi hanno assunto un valore quasi paragonabile ad alcune opere di pittura: la sua ultima opera di *Tin Tin*, rimasta incompiuta, è considerata oggi la sua opera più rappresentativa, una cosa che spesso succede anche tra gli artisti più legittimati.

Come è stato analizzato, c'è stata perciò un'incredibile evoluzione del ruolo del fumettista negli anni; da semplice artigiano egli è stato in grado di sganciarsi dai canoni a cui doveva attenersi rigidamente, per sviluppare uno stile proprio e dare libero sfogo alla sua creatività. Potendo cimentarsi anche in temi più seri ed impegnati, partendo da basi autobiografiche o prendendo spunto dai fatti che accadevano nel mondo e nella vita quotidiana, i fumettisti hanno iniziato a godere di una sempre più elevata reputazione.

Il fatto che molti artisti siano stati affascinati dal fumetto, tanto da assumerne le tecniche e le forme per realizzare le loro opere, e che al contrario molti fumettisti abbiano attinto dal mondo artistico per dar vita ai loro lavori, è significativo. Dimostra che questi due generi non sono da considerarsi mondi separati, semmai due universi, da definirsi a questo punto entrambi artistici, ognuno con le proprie forme e regole che possono in alcuni casi assimilarsi l'una all'altra.

Il processo di legittimazione artistica del fumetto è perciò già iniziato, tuttavia ancora molta strada può e deve essere fatta, ci sono infatti ancora molti, soprattutto nel mondo dell'arte, restii ad attribuire una certa valenza culturale a questo medium. Il fatto però che molte istituzioni artistiche, come gallerie e musei, abbiano ritenuto importante ospitare al loro interno sia opere di fumettisti, che opere di artisti ispirati dall'universo fumettistico è già un ottimo punto di partenza. Un ulteriore contributo è dato poi dal mercato; se prima i fumetti venivano venduti solo dal giornalaio o nelle fumetterie, adesso le tavole originali degli artisti

più famosi, oltre ad assumere uno straordinario valore per i collezionisti, che li apprezzano come dei dipinti da poter appendere alle pareti di casa, sono battute all'interno delle maggiori case d'asta come Sotheby's e Christie's.

La valenza estetica di alcuni disegni a fumetto o di alcune illustrazioni di graphic novel, rimanendo nel territorio nazionale si ricordino ad esempio le illustrazioni di Hugo Pratt, Milo Manara, ma anche Lorenzo Mattotti, Roberto Innocenti, Gipi e Nicoletta Ceccoli, solo per citarne alcuni, è oggettiva. Non è un caso infatti se oggi molti, se non tutti coloro che aspirino a diventare fumettisti frequentino l'Accademia di Belle Arti, da secoli luogo d'istruzione e produzione artistica per eccellenza. In molte Accademie infatti, come quella di Bologna o di Milano, oltre ai corsi di disegno, grafica e illustrazione da qualche anno si tengono dei corsi riservati alla storia e alle tecniche del fumetto.

Sebbene questo processo di legittimazione artistica, iniziato in America, abbia faticato a concretizzarsi qui in Italia, negli ultimi anni molti sforzi si sono compiuti in tale direzione. Oltre, come si è visto, all'istituzione di un museo interamente dedicato al fumetto, hanno preso piede molte iniziative culturali: la più recente è stata promossa proprio dal Ministero per i beni e le attività culturali. Il titolo dell'iniziativa è "Fumetti nei Musei", un progetto pensato per i bambini e i ragazzi che partecipano ai laboratori museali: sono volumi che raccontano, attraverso l'arte del fumetto, la contemporaneità dei musei italiani. Questi fumetti sono un punto d'unione tra i musei dello Stato e i migliori fumettisti italiani, autrici e autori ai quali è stata data la piena libertà creativa e che hanno trasformato i musei e le aree archeologiche in spettacolari set scenografici, costruendo trame in bilico tra la vita quotidiana del museo e la sua straordinarietà. Vignette che permettono di scoprire le collezioni italiane e le architetture che le conservano e di immergersi nelle sale espositive più famose al mondo. Sono storie che propongono un altro modo per incuriosire e far nascere nei ragazzi una scintilla che li porti a vivere il museo liberamente, senza un percorso obbligato. La spinta creativa che ha dato vita ai racconti nasce dall'incontro tra gli artisti e i direttori dei musei, che hanno accompagnato i fumettisti alla scoperta di segreti e curiosità; dei momenti significativi che hanno posto le basi di un nuovo dialogo tra due mondi solo apparentemente lontani.

Si può concludere che il fumetto è una forma di espressione artistica in rapida evoluzione, che ha iniziato e sta raggiungendo sempre più riconoscimenti, nei più svariati ambiti; dalla letteratura, alla pittura, dalla grafica, alla fotografia, fino al cinema. Non è un caso infatti, se lo scorso anno alla Mostra del Cinema di Venezia, il Leone d'Oro sia stato vinto dal film *Jockey* di Todd Phillips. Malgrado la diffusa volontà dei fumettisti di non essere classificati come "artisti", per il semplice fatto di non dover sottostare alle regole e canoni che regolano il mondo dell'arte, alle loro opere va perciò riconosciuta sicuramente una valenza artistica, che ha saputo annoverare il fumetto al grado di Nona Arte.

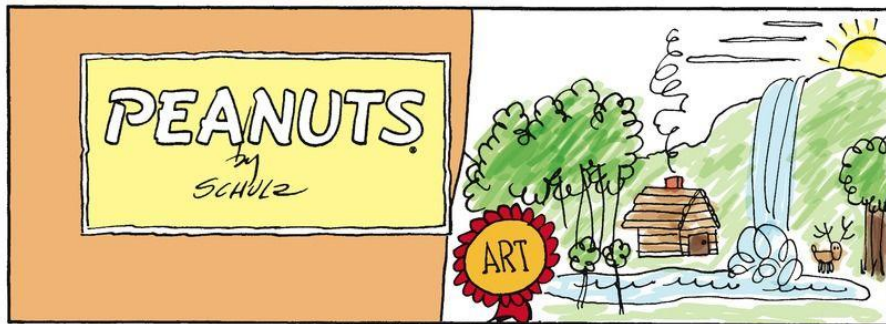


Figura 33. Charles Schulz, *Peanuts*, 13 ottobre 1968, © United Media

BIBLIOGRAFIA

Aaron Meskin, 'Defining Comic?', in *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 65.4, Autunno 2007. URL <https://www.jstor.org/>.

Achille Bonito Oliva, 'Artoon', nel catalogo della mostra *Artoon. L'influenza del fumetto nelle arti visive del XX secolo*, Napoli: Electa Napoli, 1989.

Albert Boime, 'Roy Lichtenstein and the Comic Strip,' in *Pop Art: A Critical History*, ed. Steven Henry Madoff, University of California Press, 1997.

Alberto Sebastiani (a cura di), *Conversazioni a vignetta #1. Il fumetto tra arte, storia e letteratura. Incontri con Atak, Isabel Kreitz, Blutch, Francesca Ghermandi e Giorgio Vasta*, Bologna, Clueb, 2012.

Alberto Sebastiani (a cura di), *Tra le righe, dalla parola al disegno. Incontri con Vittorio Giardino, Henning Wagenbreth, Jason, Lorenzo Mattotti e Antonio Altarriba*, Clueb, 2013.

Alberto Sebastiani (a cura di), *Ritratti d'autore, tra fumetto, illustrazione e animazione. Incontri con Thierry Van Hasselt, BlexBolex, Gipi, Kitty Crowther*, Bologna, I Libri di Emil, 2014.

Alberto Sebastiani (a cura di), *Grammatiche. Narrazioni, linguaggi, fumetto. Incontri con Giacomo Nanni, Lilli Carré, Richard McGuire, Benoît Preteseille, David B. José Parrondo*, Bologna, I Libri di Emil, 2016.

Alberto Sebastiani (a cura di), *Prospettive. Mondi a fumetti, raccontati. Incontri con Marco Corona, Chris Ware, David Wiesner, Matthias Lehmann*, a cura di Alberto Sebastiani, Bologna, I Libri di Emil, 2017.

Alex Urso, intervista a Michael Rocchetti per la rivista *Artribune*, febbraio 2019. URL <https://www.artribune.com/editoria/fumetti/2019/02/intervista-michael-rocchetti-maicol-mirco/>.

Allan Kaprow, 'Pop Art: Past, Present and Future', in *Pop Art: The Critical Dialogue*, ed. Carol Anne Mahsun, UMI Research Press, 1989.

Alvaro Alemán, 'Paraliterary Immersion and the Puzzleform: An Essay in Social Restitution', in *Image Text: Interdisciplinary Comics Studies* 2, n.1, 2005.

Ann Miller, *European Comic Art Review*, recensione di Stephen E. Tabachnick, *Teaching the Graphic Novel*, New York: The Modern Language Association of America, 2007. URL <https://www.academia.edu/>.

Anthony Christopher, 'The Art of Collecting Kirby', *The Collected Jack Kirby Collector*, vol. 4.

Arthur Danto, 'The Artworld', in *The Journal of Philosophy*, 1964. URL <https://www.jstor.org/>.

Bart Beaty, *Comic versus Art*, University of Toronto Press, 2012.

Brian Walker e John Carlin, *Masters of American Comics Program Guide*, 2005.

Brigitte Koyama-Richard, *Mille anni di manga*, Rizzoli editore, 2007.

Bruce Glaser, 'Oldenburg, Lichtenstein and Warhol', in *Pop Art: A Critical History*, ed. Steven Henry Madoff, University of California Press, 1997.

Burne Hogarth, 'Introduction', in *A History of the Comic Strip*, ed. Pierre Couperie, Maurice C. Horn, Proto Destefanis, Edouard François, Claude Molteni e Gérald Gassiot-Talabot, Crown Publishers: New York, 1968.

Carl Barks, 'Letter to Ron Goulard, March 22, 1961', in *The Carl Barks Library of Walt Disney's Comics and Stories*, vol. 6.

Carly Berwick, 'Why Have There Been No Great Women Comic-Book Artists?', in *Art News Online*, http://www.artnewsonline.com/currentarticle.cfm?art_id=1924.

Carter Radcliff, 'Domesticated Nightmares', in *Art in America*, maggio 1985.

Charles Hatfield, *Alternative Comics: An Emerging Literature*, University Press of Mississippi, 2005.

Chris Ware, *Richard McGuire. Un elogio riconoscente*, in *Chris Ware. Il palazzo della memoria. Scritti, disegni, interviste*, a cura di Hamelin, Roma, Coconino press-Fandango, 2016.

Christian Von Holst, 'Foreword', *Funny Cuts: Cartoons and Comics in Contemporary Art*, ed. Kassandra Nakas, Staatsgalerie Stuttgart, 2004.

Christopher Brayshaw, 'The Monument Carver's Stone', *The Comics Journal Library: Jack Kirby*, ed. Milo George, Fantagraphics Books, 2002.

Clive Philpott, 'Books by Artists and Books as Art', in *Artist/Author: Contemporary Artists' Books*, ed. Cornelia Lauf e Clive Philpott, 1998.

D. Stein e J.-N. Thon, *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, de Gruyter, Berlin-New York, 2013.

Daniele Barbieri, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Carocci editore, 2009.

Danilo Eccher (a cura di), *Roy Lichtenstein: opera prima*, catalogo della mostra tenuta presso la GAM di Torino, Milano: Skira, 2014.

David Kunzle, *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in The European Broadsheet from c.1450 to 1825*, University of California Press, 1973.

Diane Waldman, *Roy Lichtenstein*, catalogo della mostra, New York: Guggenheim Museum, 1993.

Dick Higgins, 'A Preface', in *Artists' Books: A Critical Anthology and Sourcebook*, ed. Joan Lyons, 1985.

Dylan Harrocks, 'Inventing Comics: Scott McCloud Defines the Form in "Understanding Comics"', in *The Comics Journal*, Giugno 2001.

Francesco Poli, 'E' possibile una critica estetica per i fumetti?', nel catalogo della mostra *Artoon. L'influenza del fumetto nelle arti visive del XX secolo*, Electa Napoli, 1989.

George Dickie, *Art and the Aesthetic: An Institutional Analysis*, New York: Cornell University Press, 1975.

Gerald Scarfe, Harry Hill e Steve Bell, *Rude Britannia: British Comic Art*, catalogo della mostra, Tate Publishing, 2010.

Greg Cwiklik, 'Understanding the Real Problem', in *The Comics Journal* 211, Aprile 1999, URL <https://www.jstor.org/>.

Scott McCloud, 'First Impressions', in *The Comics Journal* 211, Aprile 1999, URL <https://www.jstor.org/>.

Greg Hayman e Henry John Pratt, 'What Are Comics?' in *A Reader in Philosophy of the Arts*, ed. David Goldblatt e Lee Brown, 2005.

Greg Sadowski, *B. Krigstein*, Seattle: Fantagraphics Books, 2002.

Harold Rosenberg, 'Art and Its Double', *Artworks and Packages*, New York: Dell, 1969.

Harvey Pekar, nell' intervista di Shawna Ervin-Gore, per *Dark Horse Comics*, 2000. URL <https://www.darkhorse.com/Interviews/713/Harvey-Pekar>.

Hilton Kramer, 'End of an "ERA": Andy Warhol', *Encounter* 41 (Settembre 1973). URL <https://www.jstor.org/>.

Howard S. Becker, *I mondi dell'arte*, Il Mulino edizioni, Bologna, 2012.

Ivan Karp, 'High and Low Revisited', *American Art*, Estate 1991.

Iwona Blazwick, 'Preface', *Comics Iconoclasm*, Londra: Institute for Contemporary Art, 1987.

J.-P. Gabilliet, *Des comics et des hommes*, édition du Temps, Paris, traduzione inglese: *Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books*, University Press of Mississippi, Jackson, 2010.

Jan Baetens, Hugo Frey, *The Graphic Novel: An Introduction*, Cambridge University Press, New York, 2015.

Jean Pierre Angremy, 'Preface', in *Maîtres de la bande dessinée européenne*, ed. Thierry Groensteen, Bibliothèque nationale de France/Seuil, Paris, 2000.

Johanna Drucker, *The Century of Artists' Books*, Granary Books, 2004.

John A. Walker, *Art in the Age of Mass Media*, terza edizione, Pluto Press, 2001.

John Gardner, *Projections: Comics and the History of Twenty-First-Century Story-telling*, Stanford University Press, 2012.

John Morrow, 'Pop Kirby', *The Collected Jack Kirby Collector*, vol.2.

Jonathan D. Katz, "Committing the Perfect Crime: Sexuality, Assemblage and the Postmodern Turn in American Art", in *Art Journal*, Primavera 2008.

Karin Kukkonen, *Studying Comics and Graphic Novels*, Wiley Blackwell editions, 2013.

Katherine Roeder, *Looking High and Low at Comic Art*, The University of Chicago Press per conto dello Smithsonian American Art Museum, 2008.

Kim Thompson, 'Introduzione', in *Misfit Lit: Contemporary Comic Art*, ed. Gary Groth, Fantagraphics, 1991.

Kirk Varnedoe e Adam Gopnik, *High and Low: Modern Art and Popular Culture*, Museum of Modern Art, 1991.

Lucy R. Lippard, 'The Artists' Book Goes Public', in *Art in America*, Gennaio-Febbraio 1977. URL <https://www.jstor.org/>.

Luigi Bona, discorso di inaugurazione, 1 aprile 2011, in: <https://www.museowow.it/wow/it/>.

Martin Baker, *Comics: Ideology, Power, and the Critics*, Manchester University Press, 1989.

Martin Myrone, conferenza stampa di *Rude Britannia: British Comic Art*, Tate Britain, 2 marzo 2010, URL <https://www.tate.org.uk/>.

Maurice Horn, *Enciclopedia Mondiale del Fumetto*, traduzione di [Luciano Secchi](#), Editoriale Corno, 1978.

Max Kozloff, "'Pop' Culture, Metaphysical Disgust, and the New Vulgarians," *Art International* 6 (February 1962). URL <https://www.jstor.org/>.

Michael Lobel, *Image Duplicator: Roy Lichtenstein and the Emergence of Pop Art*, Yale University Press, 2002.

Milton Caniff, 'Preface,' in *A History of the Comic Strip*, ed. Pierre Couperie, Maurice C. Horn, Proto Destefanis, Edouard François, Claude Molterni e Gérald Gassiot-Talabot, Crown Publishers: New York, 1968.

Nicola Andreani, *Il graphic novel. Il fumetto spiegato a mio padre*, Eboli:NPE, 2014.

Omar Calabresi, 'Il fumetto può essere arte? L'arte del fumetto', nel catalogo della mostra *Artoon. L'influenza del fumetto nelle arti visive del XX secolo*, Electa Napoli, 1989.

Oscar Cosulich, 'C'eravamo tanto odiati', in *Artoon. L'influenza del fumetto nelle arti visive del XX secolo*, Electa Napoli, 1989.

Peter Benchley, 'Special Report: The Story of Pop,' in *Pop Art: The Critical Dialogue*, ed. Carol Anne Mahsun, UMI Research Press, 1989.

Philippe Marion, *Traces en cases: Travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur: Essai sur la bande dessinée*, Louvain-la-Neuve, Belgium: Academia, 1993.

Pierre Couperie, 'Esthetics and Signification', in *A History of the Comic Strip*, ed. Pierre Couperie, Maurice C. Horn, Proto Destefanis, Edouard François, Claude Molterni e Gérald Gassiot-Talabot, Crown Publishers: New York, 1968.

Pierre Couperie, 'Foreword', in *A History of the Comic Strip*, ed. Pierre Couperie, Maurice C. Horn, Proto Destefanis, Edouard François, Claude Molterni e Gérald Gassiot-Talabot, Crown Publishers: New York, 1968.

Pierre Couperie, 'Production e Distribution', in *A History of the Comic Strip*, ed. Pierre Couperie, Maurice C. Horn, Proto Destefanis, Edouard François, Claude Molterni e Gérald Gassiot-Talabot, Crown Publishers: New York, 1968.

Raphäel Sorin, *Pop Art 68*, a cura di Elio Grazioli, Milano: Abscondita, 2007.

R.C. Harvey, *The Art of the Funnies: An Aesthetic History*, University Press of Mississippi, 1994.

R.F. Outcault, 'Around the World with the Yellow Kid,' in *R. F. Outcault The Yellow Kid*, ed. Bill Blackbeard, Kitchen Sink Press, 1995.

Richard Kostelanetz, 'Book Art', in *Artists' Books: A Critical Anthology and Sourcebook*, ed. Joan Lyons, 1985.

Rob Rodi, 'Why Comics Are Art, and Why You Never Thought So Before', *Misfit Lit*, 1991.

Roger Sabin, 'Quote and Be Damned...?', in *Splat Boom Pow: The Influence of Cartoons in Contemporary Art*, ed. Valerie Cassel, Houston: Contemporary Art Museum, 2003.

Roger Sabin, *Comics, Comix and Graphic Novels: A History of Comic Art*, Phaidon, 1996.

Roxana Marcoci, 'Comic Abstraction: Image-Breaking, Image-Making,' in *Comics Abstraction: Image-Breaking, Image-Making*, New York: Museum of Modern Art, 2007.

Sarah Boxer, "'Masters of American Comics": UCLA Hammer Museum/ Museum of Contemporary Art, Los Angeles,' in *Artforum*, Aprile 2006.

Scott McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, Tundra, 1993.

Shelley Rice, 'Words and Images: Artists' Books as Visual Literature,' in *Artists' Books: A Critical Anthology and Sourcebook*, ed. Joan Lyons, 1985.

Stephen Bury, *Artists' Books: The Book as a Work of Art, 1963-1995*, Aldershot: Scolar Press, 1995.

Steve Duin e Mike Richardson, 'Novick, Irv,' *Comics between the Panels*, Dark Horse Comics, New York, 1998.

Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Presses Universitaires de France, Paris, 1999, traduzione in lingua inglese di Bart Beaty e Nick Nguyen: *The System of Comics*, University Press of Mississippi, 2007.

Thierry Groensteen, *Un Objet culturel non identifié*, Editions de l'An 2, Angoulême, 2006.

Tiziana D'Amico, Petr A. Bílek, Ludmila Machátová, Martin Foret (a cura di), 'Introduzione' in *La memoria a fumetti. Studi sul fumetto, la storia e la memoria.*, Universitas Studiorum S.r.l. - Casa Editrice, 2016.

Tom Armstrong, 'Foreword', *The Comic Art Show: Cartoons in Painting and Popular Culture*, ed. John Carlin e Sheena Wagstaff, New York: Whitney Museum/Fantagraphics Books, 1983.

Ulrich Pfarr, 'Comics as Mythology of the Modern Age: Myths in a Rationalised World,' in *Funny Cuts: Cartoons and Comics in Contemporary Art*, ed. Kassandra Nakas, Staatsgalerie Stuttgart, 2004.

Valerie Cassel, *Splat Boom Pow: The Influence of Cartoons in Contemporary Art*, Houston: Contemporary Art Museum, 2003.

Vicky A. Clark, 'The Power of Suggestion... The Suggestion of Power,' in *Comic Release: Negotiating Identity for a New Generation*, ed. Vicky A. Clark e Barbara Bloemink, New York: Distributed Art Publishers, 2003.

Vittorio Spinazzola (a cura di), *Graphic novel. L'età adulta del fumetto*, in *Tirature '12*, il Saggiatore, Milano, 2012.

Walter Mosley, *Maximum FF*, Marvel Comics, 2006.

Will Eisner, *Comic and Sequential Art*, Poorhouse Press, 1985.

