

# Il *Graphic novel* come narrazione di “storie” e di “Storia”

Walter Scudero

L'analisi della produzione grafica di un Disegnatore, strumento per lo studio e la comprensione della sua espressività, proporrebbe una consistente quantità di considerazioni interpretative, tali da non poter essere accolte entro ridotti limiti, e tanto più che tale discorso è tutt'altro che scevro di avvincente coinvolgimento.

Perché un Disegnatore va guardato con rispetto?

Potrei iniziare col considerare come, negli Stati Uniti, il disegno goda di un'alta considerazione, mentre in Europa, generalmente, si preferisce ghettizzarlo come tappa preparatoria di un'opera figurativa finale più complessa.

In proposito, direi che ciò è quanto mai riduttivo, ove si consideri che, soprattutto attraverso i secoli scorsi, moltissime famose opere letterarie furono illustrate, con un supporto grafico d'impatto felice ed organico alla scrittura stessa, da grandi artisti, dal momento che, in definitiva, si può considerare il disegno come un discorso grafico laddove la narrazione andrebbe vista come un disegno verbale.

In fin dei conti scrivere e disegnare presentano analogie a dir poco singolari. Non intendo, ovviamente, sostenere che si tratti della medesima cosa, ma, a pensarci con un po' d'attenzione, nello scrivere siamo mentalmente preceduti e accompagnati da immagini che, presenti alla nostra mente, vanno componendo, prima ancora che la nostra penna l'abbia tradotto in scrittura, il discorso ideografico che verrà trasferito sul foglio.

La stessa cosa, più o meno, accade quando ci si accinga a disegnare: si ha, magari, in mente un progetto alle volte già pronto e, nell'eseguirlo figurativamente, ecco che il nostro io critico interviene entro di noi, con commenti e giudizi, avvertiti come verbali, che hanno la capacità anche di modificare l'originaria idea. Un'idea che può esserci balenata in quello spazio sospeso fra il sonno e la veglia, o essere nata da un ricordo d'infanzia, o essere stata rubata alla strada, ad uno scarabocchio, ad una poesia, o ad una fotografia. Come trasformare quell'idea in narrazione visiva?...

Il concetto di narrativa grafica, *graphic novel* (più semplicisticamente “romanzo afumetti”), è piuttosto recente e, nella nostra epoca, tende ancora a coincidere con quello più tradizionale di *fumetto*, per dirla all'italiana oppure *bande dessinée*, per dirla alla francese o meglio ancora *comics*, all'americana e *manga*, alla giapponese.

La narrazione attraverso il disegno permette una comunicazione attiva, una forma diversa di partecipazione emotiva che ben coinvolge il sentire comune: ogni volta che narro graficamente, penetro all'interno dei disegni stessi e porto fuori e trasmetto agli altri qualcosa di nuovo che emoziona anche me.

Ciò che oggi manca è proprio il legame tra identità ideologica e comunicazione. Si fa sempre più difficile il trasmettere, a parole, le idee. Eppure, il disegno è la forma più semplice per comunicare mediante un linguaggio di base che è stato d'incentivo fondamentale all'evoluzione dell'umanità. Siamo bombardati da cattiva informazione e *fake-news* che, ogni giorno di più, disorientano la nostra comprensione e la comunicazione tra noi; tornare alla narrazione dei fatti, anche attraverso il disegno, può essere un modo per riappropriarci di una 'parola' che abbia i caratteri dell'universalità.

Ciò renderebbe non solo più agevole il giudizio sugli eventi della quotidianità, ma più facile e comprensibile anche la Storia del passato.

Il *fumetto*, dunque, non solo come “romanzo a fumetti” come fonte di Storia, come narrazione della Storia.

In altri termini, leggere la Storia attraverso i *comics*, pur sempre partendo da un adeguato sostrato specifico, nonché multidisciplinare. Anche nei casi in cui le narrazioni paiano muoversi nelle più remote sfere del fantastico, il *medium* narrativo grafico è tuttavia costantemente alle prese con la storia degli uomini e della società e ne restituisce, in trasparenza, i processi profondi, i conflitti, le correnti emotive. Il fumetto, quindi, come storiografia che apre allo spazio discorsivo dell’immaginario ma anche alla vocazione pedagogica della divulgazione; un agire in una prospettiva dell’atto del narrare sospeso tra la documentalità (sia narrativa che iconica) e la narritività di derivazione romanzesca.

I *comics* includibili nei canoni del genere storico esplicitano la funzione mediatica del fumetto come fonte di Storia, poiché, in ciò, il mezzo grafico si presta quale ambito di analisi delle ideologie, in una più agevole e meno gravosa percezione della vita, dei fatti e della costruzione sociale della realtà. In questa prospettiva, anche le narrazioni a fumetti dei saperi storiografici rientrano nel quadro generale delle strategie comunicative dei *media* visivi.