

DIPARTIMENTO DI STUDI LINGUISTICI E CULTURALI COMPARATI - UNIVERSITÀ DI VENEZIA CA' FOSCARI
UNIVERSITÀ CARLO IV
UNIVERSITÄ PALACKÝ DI OLOUMOC

La memoria a fumetti

Studi sul fumetto, la storia e la memoria

Paměť v bublinách

Studie o komiksu, paměti a dějinách

a cura di

TIZIANA D'AMICO, PETR A. BÍLEK,
LUDMILA MACHÁTOVÁ, MARTIN FORET

Traduzione dall'italiano al ceco: Ludmila Machátová
Traduzione dal ceco e dallo slovacco all'italiano: Tiziana D'Amico



UNIVERSITAS
STUDIORUM

*La pubblicazione è stata realizzata con il contributo finanziario di:
This book has been published as part of:*

The Charles University Research Development Programme No. 09:
Literature and Arts in Intercultural Contexts,
Sub-programme: Formula Fiction: 'Trivial' and 'Pulp' Genres in the Context of Historical Development
and Concepts of Popular Culture

Dipartimento di Studi Linguistici e Culturali Comparati - Università di Venezia Ca' Foscari

La memoria a fumetti. Studi sul fumetto, la storia e la memoria
Paměť v bublinách. Studie o komiksu, paměti a dějinách

© 2016, Universitas Studiorum S.r.l. - Casa Editrice
via Sottoriva, 9 - 46100 Mantova (Italy)
P. IVA 02346110204
<http://www.universitas-studiorum.it>

Elaborazione grafica:
Graphic Eye, Mantova (Italy)
<http://www.graphiceye.it>

Finito di stampare nel dicembre 2016

ISBN 978-88-99459-53-6

Indice

<i>Introduzione</i>	5
1. ALESSANDRO SCARSELLA Canone e idiocanone nello studio del fumetto (con una nota sulla trasposizione visiva di <i>Válka s mloky</i> di K. Čapek)	11
2. MARTIN BOSZORÁD, JURAJ MALÍČEK Il fumetto nella memoria / la memoria nel fumetto	29
3. PETR A. BÍLEK Il fumetto ceco contemporaneo come diagramma storico: modalità della creazione dell'immagine del passato attraverso il medium "dell'arte sequenziale"	45
4. MARTIN FORET La costruzione della memoria collettiva della seconda guerra mondiale nel fumetto ceco degli anni '70 e '80 del XX secolo	71
5. PAVEL KOŘÍNEK Che cosa fa parte della storia? Le trasformazioni dei popolari <i>Obrázky z českých dějin</i> [Immagini della storia ceca]	91
6. TIZIANA D'AMICO La storia e la serialità: il case study <i>České století e Češi</i>	105
7. PIER LUIGI GASPA Dal Corriere dei Ragazzi a L'Inverno di Diego. A fumetti, il fascismo dopo il fascismo	125
<i>Gli autori</i>	139

Introduzione

Questo volume nasce come raccolta di riflessioni a conclusione della conferenza tenutasi a Venezia il 18 e 19 aprile 2016 dal titolo *Popcultura e mediated memory: il fumetto ceco oggi*, organizzata dall'insegnamento di lingua ceca in collaborazione con il Laboratorio per lo studio letterario del fumetto DSLCC Università Ca' Foscari, l'Università Carlo IV, l'Università Palacký di Olomoc, il Centro Ceco Milano e l'Ambasciata della Repubblica Ceca in Italia. L'obiettivo della conferenza, valido anche per questo volume, era quello di indagare il rapporto tra memoria, storia e *popular culture* nel medium specifico del fumetto.

Tra memoria e storia: lo spazio del fumetto?

A leggere i testi che compongono questa pubblicazione, si profila all'orizzonte una domanda: il fumetto è un medium per la memoria o per la storia?

Se a livello teorico-scientifico la relazione tra storia e memoria continua ancora oggi a essere “conflittuale”, quando passiamo alla sfera della produzione culturale, soprattutto in quella della *popular culture*, tale divisione perde di incisività. Questo perché nel prodotto culturale la storia è sempre una rappresentazione; pur rimandando allo statuto esterno della storiografia per la sua “attendibilità” e “autorialità” (pensiamo qui soprattutto al genere storico, ma non solo), il processo narrativo che il testo audiovisivo, letterario o a fumetti deve mettere in atto è una rappresentazione il cui obiettivo è il coinvolgimento, prevalentemente emotivo, del ricevente attraverso un racconto di eventi e non la “singola” trasmissione del sapere storico legato a documenti ed eventi e alla loro valutazione. Il discorso sulla storia, con i conseguenti processi di ricostruzione, interpretazione e narrazione del passato (inteso come successione di eventi storici), si trova quindi inserito nelle dinamiche della narratività in cui la costruzione causa-effetto e lo scorrere lineare del tempo sono solo delle possibilità. Indebolite la linearità concatenata dello scorrere del tempo e l’“oggettività” della causa-effetto, il racconto sulla storia si avvicina alla memoria, intesa come ordinamento e articolazione del ricordare.

Il linguaggio del fumetto presenta dei punti di contatto con le dinamiche del ricordare. La natura sequenziale permette da un lato di allentare e forzare la linearità temporale del racconto e dall'altro di avanzare nuove concatenazioni causa-effetto; a questo si deve aggiungere la potenzialità del codice visuale del disegno, che permette al fumetto di essere un medium in grado di sondare connessioni psicologiche e psicosomatiche dei personaggi e delle atmosfere attraverso la creazione di spazi "altri" scollegati dal dato "reale".

Perché il fumetto?

La scelta è ricaduta sul medium del fumetto per più ragioni. La maggiore attenzione che si sta prestando negli ultimi anni al fumetto come agente produttore del sapere collettivo, esattamente quanto lo sono il cinema e la televisione, ha permesso la creazione di uno spazio di indagine e discussione sufficientemente vasto per poter mettere in atto in maniera produttiva ricerche mirate ad argomenti interdisciplinari quali quelli qui affrontati. Allo stesso tempo, l'oggettivo aumento di prodotti a fumetti che affrontano il passato storico, nazionale e/o transnazionale (e questo vale sia per il contesto italiano che per quello ceco come per quello internazionale) permette di oltrepassare l'indagine sul singolo prodotto e il singolo autore per poter delineare meccanismi di funzionamento e tendenze interpretative dei processi di raffigurazione del passato, di formazione dell'immaginario collettivo, di costruzione della memoria comunicativa e culturale. Queste le motivazioni oggettive esterne, ma la natura peculiare del fumetto, ovvero essere allo stesso tempo testo e immagine in una organizzazione narrativa basata sulla cesura e sulla sequenza, apre uno spazio di riflessione sulla memoria e sulla storia diverso dalle altre produzioni culturali della *popular culture*.

Dal punto di vista della storia della cultura, il fumetto è un medium particolare e oggi anche, senza dubbio alcuno, 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 allungarsi dalla sfera della cultura popolare alla storia quotidiana poi legava il ricordo di un periodo o di un avvenimento per il lettore specifico con la lettura di una determinata opera a fumetti. In quanto medium estremamente appartenente alla

popcultura 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 nelle cornici dei *popular studies*, successivamente anche nello spazio di numerose discipline tradizionali, come sono gli studi letterari o la storia generale - il repertorio dei fumetti serve 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 e nella strutturazione del discorso del periodo.

Almeno dagli inizi degli anni '80 del XX secolo, almeno 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 una 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. Proprio in virtù di questo, le sue rappresentazioni provvisorie del passato sono in grado di avanzare nuove questioni, proporre angoli soggettivi dello sguardo. 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. Questa rappresentazione non scontata del passato, che caratterizza il fumetto, si dimostra essere uno dei maggiori valori del fumetto come “nona” arte.

Gli studi raccolti in questa pubblicazione non possono, comprensibilmente, coprire ed esaurire le diverse forme che il fumetto come strumento di mediazione della memoria possiede. Obiettivo di questo volume non è, e non è mai stato, quello di essere una panoramica comprensiva storico-dettagliata. Piuttosto, obiettivo è la ricerca e la verifica di strumenti analitico- critici, con l’aiuto dei quali si può raggruppare un segmento della produzione a fumetti e in seguito parlarne in maniera proficua. 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 e le pongono questioni turbolenti. Proprio in questo senso, il fumetto procura una dinamica estremamente maggiore della maggior parte delle arti tradizionali.

In concreto, cosa si trova in questa raccolta

Quello che il lettore troverà in questo volume sono diversi punti di vista e diverse metodologie di indagine (7 in totale) sulla materia “viva” del fumetto che affronta il passato, o meglio, che offre una rappresentazione del passato storico e della sua memoria.

Il percorso inizia con articoli che offrono delle riflessioni originali in generale sul fumetto come strumento della cultura, della memoria e della storia per poi passare a indagini di argomenti specifici in pubblicazioni specifiche. Riflessioni generali che non si distanziano mai, però, dall'indagine “sul territorio” offrendo al lettore esempi concreti di quanto affermato.

Aprire il volume il breve saggio “**Canone e idiocanone nello studio del fumetto (con una nota sulla trasposizione visiva di Válka s mloky di K. Čapek)**” di Alessandro Scarsella. Viene qui osservato come il concetto di idiocanone si riveli essere uno strumento che meglio si presta, rispetto all'idea di un unico canone, all'indagine delle singole realizzazioni tecniche autoriali come singoli risultati (anche) di influenze e migrazioni di immagini, temi e topoi nella cultura.

Una seconda affascinante riflessione è offerta da Martin Boszorád e Juraj Malíček (“**Il fumetto nella memoria/la memoria nel fumetto**”) che nel loro studio si soffermano sul rapporto inestricabile tra memoria e arte, rapporto biologicamente ancestrale nel mito greco, per avanzare l'ipotesi di una predisposizione “naturale” del fumetto, data dai meccanismi di narrazione e ricezione specifici, a essere medium del ricordare. Petr A. Bílek (“**Il fumetto ceco contemporaneo come diagramma storico: modalità della creazione dell'immagine del passato attraverso il medium “dell'arte sequenziale”**”) affronta invece le potenzialità e le criticità della rappresentazione a fumetti del passato storico. Le specificità del medium del fumetto, la sequenzialità e il codice visivo-testuale, comportano una diversa strutturazione narrativa dell'evento del passato. Il testo offre al lettore

italiano, ma anche ceco, una mappatura, organizzata secondo le direttive della tematica e dell'arco temporale, della produzione ceca a fumetti dedicata a eventi, periodi e personaggi storici.

Introdotti dalla panoramica di Petr A. Bílek, seguono tre articoli, tre sonde nel particolare della produzione ceca. Martin Foret (**“La costruzione della memoria collettiva della seconda guerra mondiale nel fumetto ceco degli anni '70 e '80 del XX secolo”**) guida la nostra attenzione su di una particolare strategia di costruzione del ricordo della seconda guerra mondiale nella produzione delle serie a fumetti per la gioventù durante il periodo della normalizzazione cecoslovacca evidenziando come il fumetto fosse parte integrante, e importante, della formazione della coscienza storica giovanile e quindi necessariamente soggetta a un controllo marcato da parte delle istituzioni atte alla produzione centralizzata della cultura socialista. In **“Che cosa fa parte della storia? Le trasformazioni del popolare *Obrázky z českých dějin a pověstí [Immagini della storia ceca]*”** Pavel Kořínek sottolinea come la scelta di cosa debba essere inserito nel racconto storico, a fumetti, ma non solo, sia il risultato di condizionamenti e mediazioni che mutano a seconda del contesto e allo stesso tempo come lo studio della storia del fumetto possa essere un utile strumento per ricostruire tali processi. Il testo **“La storia e la serialità: il case studie *České století e Češi*”**, di Tiziana D'Amico, affronta un ulteriore argomento di indagine, accennato da Petr A. Bílek, ovvero il rapporto tra la narrazione televisiva e quella a fumetti del passato storico. Legandosi al discorso sulle differenze tra il genere storico nella letteratura e il racconto nel fumetto, il lavoro indaga come le diversità dei due media, e le scelte esecutivo-produttive ad essi legati, conducono a due risultati distinti pur condividendo la stessa sceneggiatura.

Chiude il volume l'articolo **“Dal *Corriere dei Ragazzi* a *L'Inverno di Diego*. A fumetti, il fascismo dopo il fascismo”** di Pier Luigi Gaspa. Dopo le analisi sulla produzione a fumetti ceca, il lettore si trova davanti un testo che evidenzia le difficoltà in Italia di affrontare il fascismo con vignette e nuvolette al di là delle singole interpretazioni autoriali. Le difficoltà di rapportarsi con il passato fascista, ben mostrate dal lavoro di Pier Luigi Gaspa, evidenziano come il “distacco” temporale (dalla fine del fascismo in Italia sono passati settant'anni) non sia l'unico elemento necessario per po-

ter affrontare il passato non-democratico in un medium a larga diffusione, soprattutto nella produzione seriale, come quello del fumetto.

La scelta di inserire a conclusione del volume questo testo sul fumetto e il fascismo è data dalla volontà di evidenziare come alcune delle problematiche che il rapporto tra memoria, storia e fumetto presenta e che in questa sede sono evidenziate per il contesto ceco o per quello italiano abbiamo natura transnazionale: dai meccanismi di controllo della produzione culturale di massa, caratteristica dei regimi socialisti come quelli fascisti, alla prevalenza della “microstoria”, spesso in forma memoriale e prevalentemente come romanzo a fumetti, come filtro attraverso il quale affrontare il passato.

Perché una pubblicazione multilingue

Ogni contributo che compone questo volume è presente in lingua italiana e lingua ceca e/o slovacca. La scelta di una pubblicazione multilingue nasce dalla volontà dei curatori di poter offrire uno strumento di lavoro utile nella totalità dei suoi contributi per il contesto italiano esattamente come per quello ceco (e slovacco) per i diversi ambiti di ricerca che vengono toccati, ovvero gli studi sulla memoria, gli studi culturali e quelli della *popular culture* nonché quelli del fumetto. Si sarebbe potuto ottenere lo stesso risultato con l'inglese, forse, ma, come osservato da Alessandro Scarsella, l'inserimento nell'idiocanone delle letterature percepite come “semi-periferiche” (quella italiana come quella ceca e slovacca) passa attraverso la traduzione e il riconoscimento del multilinguismo quale elemento fondamentale per l'arricchimento della cultura, nel senso più ampio del termine.