

## Il segno dei tempi. Fumetto come fonte di storia, fumetto come narrazione della storia\*

Sergio Brancato\*\*

Università di Napoli Federico II

Comics is an audiovisual medium as much as cinema. Between them there is – or there was, until a while ago – a substantial difference: comic books are drawn, films are based on photography. For a long time, this has been the reason why cinema had been wrongly invested of a bigger role as an instrument of historical record. But nowadays things have changed, because the technological divide between the two media is reduced by the convergence dynamics of the digital platforms. In this kind of context, comics reveal all their historical importance, since – restating Marc Ferro – every audiovisual text is History; but also comics narrative function, thus their capability of re-elaborating the social perception of historiographic knowledge, has become more and more pivotal, tying itself to the arrival of new media cultures and innovative linguistic dimensions like the graphic novel.

**Keywords:** comics, History, sociology, digital age, graphic novel

Sebbene il fumetto debba essere considerato a pieno titolo un medium audiovisivo al pari del cinema, con cui condivide una gamma estesa di condizioni comunicative e una complessa rete di interazioni discorsive sul piano della produzione dell'immaginario, tra questi due linguaggi dell'industria culturale novecentesca possiamo individuare – o, sarebbe più corretto dire, abbiamo potuto a lungo cogliere – un discrimine profondo per quanto riguarda i loro rapporti con la narrazione e la stessa *messa in scena* della Storia, dunque della modalità di scrittura in cui si organizza la mutevole memoria collettiva del passato (Brancato, 2003)<sup>1</sup>. Quel discrimine è il diverso fondamento tecnologico, ovvero il fatto che il cinema sia in origine un linguaggio basato sulla tecnologia industriale della fotografia (trasformazione dell'intuizione tecnica di Louis-Jean Lumière in un dispositivo atto allo storytelling di massa), mentre il fumetto si configura in una forma apparentemente più attardata, radicandosi nella tradizione culturale e tecnica delle arti figurative mediate nelle pratiche seriali della stampa (traduzione della riproducibilità tecnica in una originale mediazione di massa del disegno). Nel dialogo a distanza ravvicinata fra *riproduzione* fotografica e *creazione* grafica, la costitutiva relazione cinema/fumetto nell'economia globale dei media industriali appare palese quanto densa di implicazioni teoriche riguardanti il nesso tra produzione seriale delle immagini e costruzione sociale della realtà

---

\* Articolo proposto il 15/02/2017. Articolo accettato il 15/05/2017

\*\* [sergio.brancato@unina.it](mailto:sergio.brancato@unina.it)

(Berger & Luckmann, 1966). Com'è ovvio, il livello di lettura probabilmente più interessante che si intende proporre in questo sintetico contributo concerne proprio la significatività implicita al nesso tra tecnologia e cultura nelle rappresentazioni audiovisive della storia: la stessa riflessione sul fumetto, dunque, non può prescindere il costante rimando intermediale all'insieme dei linguaggi che agiscono sistemicamente nella definizione di campo dell'immaginario.

Fotografia e disegno, le due tecniche fondamentali nelle moderne pratiche di socializzazione delle immagini, hanno innervato l'esperienza sociale delle comunicazioni di massa definendo gli statuti mediatici di cinema e fumetto, indicandone la contiguità così come la distanza. Poco importa che oggi questa differenza si presenti assai sfumata, e perfino obsoleta sul piano dei codici espressivi. L'attuale natura del medium cinematografico, nei fatti, è sempre più proiettata verso le istanze dell'immagine digitale, dunque di una concezione della narrazione audiovisiva che l'avvicina alla vocazione "illustrativa" del fumetto (Abruzzese, 2006). È quanto cogliamo in un'operazione di transito come la seconda trilogia di *Star Wars*: trasferendo sul piano della creatività algoritmica l'originaria tensione a riprodurre fotograficamente i referenti del mondo fisico, il cinema affronta il passaggio tra il Novecento e il nuovo millennio portando sul grande schermo qualsiasi tipo di immagine/azione "semplicemente" disegnanandola. Magari, come fa George Lucas, attingendo a piene mani dalla grande tradizione del fumetto fantastico e d'avventura, a partire dai mondi polimorfi e metastorici del Flash Gordon "immaginato" da Alex Raymond negli anni '30.

Nel transito digitale perde peso teorico, in via definitiva, ogni residuo rigurgito ideologico sulla "obiettività" del cinema quale macchina *testimoniale* poiché legittimata dalla veridicità della fotografia. La forza dell'innovazione digitale rispetto alle tecniche di foto-fissazione visiva, così come al disegno tecnologicamente riprodotto, è che attraverso il massimo dell'artificio si rende possibile ottenere il massimo della verosimiglianza: nessun film sull'affondamento del Titanic – uno dei punti d'innescio dell'immaginario novecentesco, avvenuto nel 1912 e mediatizzato in moltissime occasioni – è stato realistico quanto quello realizzato nel 1997 da James Cameron, dunque della pellicola che ha adoperato le tecniche di rappresentazione più distanti dalla fotografia e dalle teorie del rispecchiamento che a questa vengono ricondotte. Molte delle "cose" esibite in quell'opera, infatti, *non esistono nella realtà* ma sono invece elaborate attraverso tecniche di animazione computerizzata: confondendo tra loro i tradizionali statuti dell'immagine filmica (fotorealismo e cartoon), esse partecipano alla costruzione digitale della realtà sociale nel quadro di un nuovo regime dei media (Rodowick, 2008; Taddeo, 2007).

Nell'attuale scenario della comunicazione, le distinzioni novecentesche dell'industria culturale tra un medium e gli altri non funzionano più, sottoposte all'azione convergente delle piattaforme digitali che letteralmente *de-formano* i vecchi dispositivi analogici (Jenkins, 2006). Questa dinamica, che anima negli ultimi anni il dibattito scientifico relativo ai media ed ai loro effetti sociali, si riflette sul nesso tra fumetto e storiografia, in qualche misura ridefinendo gli statuti dell'immaginario disegnato e rivalutandone la posizione nel quadro della narritività storiografica tessuta dal sistema dei media nel suo insieme<sup>2</sup>.

## Fumetto come fonte di storia: l'oggetto di ricerca

Questa premessa sulle condizioni e sulle tecniche dell'affabulazione a fumetti è necessaria a cogliere le due principali coordinate di lettura delle dinamiche comunicative riconducibili al nesso tra storiografia come disciplina delle scienze umane ed i comics come medium di massa, un rapporto odiernamente riscritto nell'economia globale del processo di de-massificazione che investe il mondo postindustriale. La prima di tali coordinate è quella del fumetto inteso come fonte storica. Analogamente al cinema, medium di cui i comics sono coevi e a cui sono intimamente legati da una vicenda che s'intreccia intorno ai mutamenti del pubblico e dei consumi culturali di massa, il fumetto fornisce un'estesa documentazione di pratiche sociali che tendono a definirsi nelle forme della memoria.

Nell'ambito sociologico dei processi della comunicazione, la riflessione sui comics non ha mai raggiunto un'estensione paragonabile a quella sviluppata intorno ad altri linguaggi dell'industria culturale. Tale limite è tutto imputabile alla sociologia, o meglio ai sociologi, poiché a questi per troppo tempo è colpevolmente sfuggita la rilevanza del medium disegnato nei consumi e nelle pratiche dell'immaginario del Novecento. A lungo, addirittura, lo statuto mediologico del mezzo è stato sospeso in una husserliana epochè, ovvero nell'indecisione tra il considerare il fumetto come un medium o un genere. Tuttavia, poiché si considera "genere" una forma codificata di espressione al fine di consentire gli usi socialmente diversificati del testo, il fumetto appare subito un dispositivo troppo complesso per aderire a logiche di ripartizione interna della narrazione. E infatti, al pari del teatro, esso va a collocarsi in una zona liminale degli studi letterari, mentre per quelli sociologici non si può non considerarne la natura di mezzo comunicativo dotato di peculiari caratteri tecnologici e culturali che intercettano il "sentire" di un pubblico attrezzato a coglierne la complessità linguistica e ad interagire con essa (Maigret, Stefanelli, 2012).

Il fumetto è un medium a pieno titolo, dotato – oltre che di specifici apparati produttivi e supporti autonomi per la distribuzione e il consumo – di dispositivi linguistico-espressivi fondati sull'interazione tra codice iconico e codice verbale, dunque sul retaggio che scrittura e arti figurative portano con sé nelle dinamiche della comunicazione tra lavoro intellettuale (gli autori) e lavoro del consumo (la fruizione che orienta il ciclo della merce). È per questa intrinseca ricchezza e costitutiva "ambiguità" espressiva che il fumetto si propone quale fonte a pieno titolo per la ricerca storiografica (Barbieri, 1991). In tal senso, la vasta produzione testuale di comics attraversa oltre un secolo di vita quotidiana, un arco di tempo di cui cogliamo le tracce nei modi in cui queste testualità audiovisive sono costruite (le tecniche di rappresentazione, i formati seriali, le soluzioni espressive, le narrazioni di genere, gli interdetti discorsivi) e nei modi in cui sono state socialmente elaborate (la loro ricaduta sulle strutture dell'immaginario).

In altri termini, è possibile leggere la storia nei comics adottando un'adeguata attrezzatura teorica multidisciplinare. Anche nei casi in cui le narrazioni paiono muoversi

nelle più remote sfere del fantastico, il medium è tuttavia costantemente alle prese con la storia della società di massa e ne restituisce in trasparenza i processi profondi, i conflitti, le correnti emotive. A partire (almeno) da Yellow Kid, il personaggio creato nel 1895 da Richard Fenton Outcault sulle pagine del “New York World” di Joseph Pulitzer, per integrare il fumetto alla ricerca storica e sociologica occorre – si permetta il gioco di parole – *leggere tra le linee*: forma espressiva innovativa, sebbene resa possibile dall’assemblaggio funzionale di tecniche ampiamente consolidate, quella dei comics è la rappresentazione in evidenza di uno spostamento complessivo del sistema dei media tardo-ottocenteschi verso la centralità dei media audiovisivi, in grado di risolvere i problemi senza precedenti posti dalla massificazione dei processi comunicativi e dall’implementazione esponenziale dei corredi tecnologici nell’orizzonte della vita metropolitana. Non a caso, i primi protagonisti delle *Sunday pages* e poi delle *strip* pubblicate sui grandi quotidiani si collocano paradigmaticamente all’interno dei modelli di messa in scena del mondo industriale: working class, homeless, immigrati, quartieri popolari, luoghi del lavoro. L’umanità degli *slums* popola le vignette del nuovo medium così come fa con le periferie urbane, ponendosi all’attenzione di un pubblico che, in maniera sempre più consapevole, usa i media di massa per orientarsi nelle dinamiche accelerate della trasformazione sociale. Dunque, sia i processi produttivi del medium (fondati sulla modernizzazione spinta degli apparati tecnologici così come del lavoro intellettuale) che le sue iconizzazioni dell’esperienza metropolitana in forme narrative fortemente fluide convergono nella possibilità di adottare i comics come fonte di storia in senso lato.

In questa prospettiva si può concordare con quanto sostiene lo storico Marc Ferro in riferimento all’esperienza cinematografica, estendendo il suo concetto al campo dei comics. E cioè che i film, tutti i film, sono Storia, poiché i modelli di rappresentazione che questi testi incamerano si traducono nella testimonianza della rete di relazioni interumane coinvolte nella partecipazione agli eventi narrati (Ferro, 1988, pp. 201-209). Lo stesso vale anche per il fumetto: se prendiamo le prime storie di Outcault o di Winsor McCay (che per molti storici di settore non sono i primi fumetti in assoluto, ma che agli occhi del sociologo dei media costituiscono l’espressione esemplare di quella complessa riorganizzazione delle masse metropolitane intorno ai nuovi dispositivi della *identificazione* tra individuo e società), ci rendiamo conto che esse sono state costruite per interagire socialmente con un pubblico che definiva le nuove forme dei consumi culturali specializzandone le competenze nel quadro dei processi di massificazione. I microcosmi narrativi del fumetto possono così essere ricondotti a soggettività storiche precise, restituendocene in filigrana il profilo attraverso coreografie simboliche di grande efficacia. Una dinamica che vale per ogni testo a fumetti, specie quando capace di registrare una forte adesione da parte del pubblico, innescando quelle dinamiche di scambio che rendono virtuoso il ciclo della comunicazione. Sia pure senza sposare la diffusa attitudine degli studi socioculturali angloamericani a ridurre la complessità teoretica dei fenomeni osservati, possiamo in buona sostanza concordare con Jessamyn Neuhaus quando nel saggio *How Wonder Woman Helped My Students “Join The Conversation”: Comic Books as Teaching Tools in a History Methodology Course* (2012) afferma che:

The growing interdisciplinary field of comics studies includes numerous historical analyses of comic books. For example, a number of scholars explore how Silver Age comic books of the 1950s and early 1960s reflect Cold War anxieties (Capitanio, 2010; Costello, 2009; Gabilliet et al., 2009;). Historians have also examined the comic book industry as a whole and have demonstrated how it offers insights into political, social, and cultural changes in the United States. (Hajdu, 2008; Jones, 2004; Lopes, 2009; Nyberg, 1998; Rosinsky, 2010; Savage, 1990; Krenky, 2007).

È chiaro ad ogni modo che, si parli di cinema o di fumetto o di qualsiasi altro linguaggio audiovisivo, si sono fin qui delineati i termini di una riflessione basata essenzialmente su fenomeni attinenti la fase aurorale dei media di massa. Si tratta di un arco di tempo che va dalla fine del secolo XIX alla metà del successivo, dunque al momento in cui il sistema industriale della comunicazione si riconfigura, non senza conflitti, intorno all'emergenza del mezzo televisivo. Siamo ancora dentro una strategia dei media organica all'avvento della metropoli, dunque alla necessità di garantire un'adeguata irregimentazione delle masse che ne dettano e ne assumono i modelli di comportamento. Se adottiamo questo tipo di approccio, allora l'assunto di Ferro ci appare piuttosto chiaro e, soprattutto, scientificamente utile: i singoli testi, ma soprattutto i modelli della loro organizzazione seriale, ci illustrano il mondo dei rapporti interindividuali nelle diverse contingenze che caratterizzano l'esperienza della società industriale.

Anche il lavoro, sempre condotto nelle zone di permeabilità fra storiografia e scienze sociali, dedicato da Pierre Sorlin al cinema ci viene in soccorso nell'analisi dei nessi tra storia e fumetto. Al fine di adottare efficacemente i comics quale fonte e documentazione attendibile dei processi storici, occorre sempre considerare ciò che è incluso e ciò che è escluso dal campo semantico del linguaggio. Così come nell'analisi dei film occorre sempre fare attenzione a ciò che è in campo e a ciò che invece resta fuori campo, foucaultianamente sottoposto a *partage*, allo stesso modo il fumetto ci racconta il proprio tempo e la società che lo ha prodotto nel momento in cui include o esclude, valorizza o rimuove, consentendoci di accedere alla sfera profonda di quella produzione simbolica che incarna i piani fondamentali dell'esperienza sociale (Sorlin, 1980, 2013).

L'universo complesso dei segni e degli stili che caratterizza il medium disegnato, frutto di un sedimentarsi millenario e di improvvise accelerazioni tecnologiche, è esattamente l'orizzonte di lavoro di una ricerca storico-sociale votata all'acquisizione di dati diversificati, complessi, non immediatamente riconducibili alle tassonomie della statistica e delle metodologie quantitative. La relazione figurativa tra il corpo maschile e quello femminile, ad esempio, interagendo con la *story* nella struttura narrativa della sceneggiatura, si carica di valenze e suggestioni che ne arricchiscono il significato e la leggibilità sociologica in merito alla relazione con l'identità di genere e con le sue oscillazioni normative. L'interdetto, sia scritto che grafico, alle espressioni della sessualità ci dice molto in merito ai modelli dell'organizzazione sociale e delle inquietudini che li attraversano. Ma questo è un dato immediatamente comprensibile, e le scienze sociali hanno elaborato nel corso del tempo una considerevole varietà di tecniche e metodologie in grado di intervenire in merito alle molteplici sfaccettature dei testi audiovisivi.

Risulta forse meno scontata, invece, la necessità di adottare modelli di ricerca capaci di incrociare e far interagire tra loro la narratività implicita, e dunque la qualità documentale di più media, abbinando la lettura analitica del fumetto a quella del cinema, della letteratura, delle produzioni musicali, dentro un quadro che rispecchi la polifonia mediatica della società contemporanea. Una metodica di questo tipo, del tutto organica a quella visione della ricerca storiografica che, a partire dall'*École des Annales*, coniuga i piani scientifici della storia a quelli della ricerca sociale, richiede a ben vedere una visione interdisciplinare dell'analisi e la flessibilità necessaria a ricomporre strumenti tra loro anche distanti, e tuttavia utili a restituire alle eterogenee testualità del fumetto la loro dimensione documentale (De Luna, 2001).

Si torna a toccare, qui, il punto nevralgico da cui s'è fatta partire la presente ricostruzione. Per molto tempo, infatti, la distanza di attendibilità che taluni individuavano tra i testi a fondamento fotografico e quelli riconducibili alle più consolidate tradizioni delle arti figurative, e dunque alla sfera dell'elaborazione grafica dell'immagine, ha orientato le connessioni tra ricerca storica e comunicazione audiovisiva prioritariamente sul versante della cinematografia. Tuttavia, sarebbe un errore ritenere che i comics siano meno affidabili come fonte poiché basati sull'ambiguità strutturale del segno, sulla sua discrezionalità visuale, sul suo dipendere dalla mano e dalla tecnica dell'artista, ovvero dalla soggettività dell'interpretazione. In realtà, è proprio nella "opinabilità" espressiva del segno grafico rispetto al referente, caratteristica della comunicazione a fumetti, che si rendono leggibili appieno i conflitti di culture che ne animano l'azione sociale. Il segno e la sua collocazione narrativa divengono, nel fumetto, oggetto privilegiato della ricerca sulle soggettività storiche che lo hanno "commissionato" (Benjamin, 1955).

Mentre il cinema è stato a lungo "prigioniero" della referenzialità fotografica e delle conseguenti teorie del realismo, sebbene sempre attraversato dall'inquietudine del travisamento fantastico (pensiamo alla storia del medium come ininterrotta ricerca dell'effetto speciale fin dalle sue origini), il fumetto ha potuto restituire con maggiore libertà lo spirito del tempo. In breve: che si tratti di segni fissati dalla mano dell'artista o di segni depositati attraverso l'azione di un dispositivo gestito dalla competenza di un fotografo (e si tralascia, qui, l'ulteriore elemento di complessità costituito dalla post-produzione dell'immagine fotografica), la responsabilità competenziale dello studioso non cambia nella sostanza. L'universo dell'immagine attiene, sempre e comunque, la dimensione tipicamente umana della produzione sociale di senso.

### **Fumetto come narrazione della storia: il genere**

Accanto al fumetto inteso come fonte storica in sé, che ci propone essenzialmente – ma non solo – l'applicazione di una adeguata analisi sociologica del contenuto alla missione storiografica, è giunto il momento di considerare la seconda opzione su cui muovere la nostra trattazione. Ovvero il fumetto come storiografia, dunque la dimensione di genere che attraversa il medium e gli apre lo spazio discorsivo dell'immaginario ma anche la

vocazione pedagogica della divulgazione, l'agire in una prospettiva di storytelling sospesa tra la documentalità (sia narrativa che iconica) e la narratività 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 medium – e, si sosteneva in precedenza, gli audiovisivi in genere – si presta quale ambito di analisi delle ideologie della storia nella percezione della vita quotidiana e nella costruzione sociale della realtà. In questa prospettiva, anche le narrazioni a fumetti dei saperi storiografici rientrano così nel quadro generale delle strategie comunicative dei media audiovisivi. Esse riguardano la messa in scena di un sapere socialmente condiviso, e soprattutto centrale nella produzione identitaria dell'individuo moderno poiché presupposto basilico per lo stesso concetto di stato-nazione. Non a caso, il regista americano David W. Griffith fonda gli statuti linguistici del medium cinematografico attraverso la resa drammaturgica di un'opera romanzesca ispirata agli effetti della guerra di secessione sul tessuto sociale della nazione americana. Ma questa attitudine a rendere la storia attraverso le forme narrative si proietta, in maniera diversificata, su tutti i linguaggi dell'industria culturale.

Il fumetto non partecipa immediatamente a tale dinamica, poiché il medium disegnato si identifica, dal suo esordio fine-ottocentesco e sino al 1929, alla trainante centralità del genere comico. È questo legame così stretto, riconducibile alle radici del linguaggio nelle logiche e nelle convenzioni dell'illustrazione satirica, che inizialmente limita lo spettro discorsivo del medium (non certo, tuttavia, la fase espansiva dell'individuazione del proprio pubblico su una scala di massa), fornendo perfino la sua nomina statunitense: appunto, quella di *comics* o – sebbene meno diffuso – di *funnies*. Ma alla fine degli anni Venti, a fronte del sostanziale riassetto del sistema dei media che segna il decennio e della profonda trasformazione degli stili di vita conseguente la Grande Guerra, i comics diversificano le loro strategie attraverso l'assunzione di stili grafici di tipo naturalistico e di prospettive narrative che si aprono alla molteplicità immaginaria del sistema dei generi.

Ben presto, all'avventura esotica e alla science fiction si affiancano altri generi: il poliziesco, il fantastico, il western, il melò, perfino – ma solo più avanti – l'horror. Così determinando o, se si vuole, esplicitando la diversificazione identitaria e generazionale del pubblico. Nella logica della permeabilità linguistica che caratterizza la dimensione sistemica dell'industria culturale, il fumetto comincia a dialogare con il romanzo storico – dispositivo ormai dotato di una lunga tradizione e uno dei luoghi germinali della letteratura come fenomeno legato all'ascesa della borghesia (Lukács, 1957) – ma anche con il cinema che ne ricostruisce i fondali. Trovando nella sceneggiatura e nell'innovazione dei formati seriali un efficiente punto di mediazione tra apparati e pubblico, il fumetto si attrezza per la messa in scena del romanzo storico. La sua narratività si espande in direzioni impreviste: a partire dagli anni Trenta, i comics partecipano a pieno titolo al consolidamento dell'industria culturale e degli apparati delle comunicazioni di massa che ne rendono possibile l'esperienza. Tutto ciò permette al fumetto di tradursi da fonte di storia in un efficace veicolo di narrazioni che, coniugando il piano di significazione della scrittura a quello dell'immagine, entrano a far parte del rapporto tra la società moderna e la memoria storica che questa produce al fine di elaborare e stabilizzare i processi di trasformazione.

La crescita di complessità del fumetto riguardo la rappresentazione del mondo si dirama, a questo punto, sulle traiettorie delle diverse politiche culturali che hanno caratterizzato l'occidente. Organicamente a quanto accade in altri media, i comics statunitensi – che restano comunque, al pari del cinema hollywoodiano, il parametro planetario dell'audiovisivo – tenderanno a definire il rapporto con il loro pubblico nei termini di una competitività spinta sul mercato dell'immaginario. La tradizione europea, per contro, si lega a un approccio più controllato e tendenzialmente “educativo” ai media, in specie a quelli considerati – è appunto, sebbene non del tutto correttamente, il caso del fumetto – appannaggio prioritario delle giovani generazioni.

L'approccio pedagogico ai media diviene esplicito quando le politiche di governo dei paesi industrializzati dovranno porsi il problema di gestire una materia “volatile” quale la comunicazione via etere. Fin dall'avvento della radiofonia come medium di massa, l'incontrollabilità delle nuove tecnologie del comunicare porterà all'organizzazione di istituzioni destinate a limitare la libertà d'azione del mercato, spesso considerata eccessiva, rispetto alle seducenti merci di un immaginario sempre più attrezzato sul piano dell'interazione tecnologica con il corpo sociale. Ciò porterà, ad esempio, alla nascita e al consolidarsi del modello di servizio pubblico, tipico delle politiche di welfare, che in Gran Bretagna dà vita alla centralità mediatica della BBC. È in questo vero e proprio ente dello stato, sebbene nato come impresa privata di broadcasting (la prima al mondo) negli anni Venti, che maturano le condizioni per la famosa mission radiotelevisiva designata dal direttore generale della British Broadcasting Corporation, John Reith, nella sua famosa tripartizione: informare, divertire, educare. Dunque la consapevolezza che alla funzione primaria dei mass media – l'informazione in grado di restituire ai modelli politici della modernità industriale, secondo Tocqueville, il fondamento necessario del legame sociale – occorre aggiungere la produttività economica dell'intrattenimento e la dimensione pedagogica di una comunicazione capace di restituire i termini dell'identità nazionale.

La vicenda della BBC viene qui riportata poiché trascende la specificità televisiva e, assurgendo a paradigma epocale delle politiche della comunicazione, risulta invece assai utile per comprendere la scena su cui si evolvono le culture della comunicazione dei primi decenni del Novecento, disegnando le condizioni del comunicare in cui si definiscono identità e modelli di comportamento del secolo breve, e da cui scaturiscono i mutamenti che oggi caratterizzano l'esperienza dei media digitali e l'avvento della società in rete. Nel suo peculiare percorso, il fumetto si presta a leggere l'esperienza storica dei diversi “Novecento” che dobbiamo considerare in questa ricostruzione, a partire dalle differenze tra i vari processi di industrializzazione verificatesi nei diversi contesti nazionali.

Mentre negli Usa il genere storico tendeva a posizionarsi soprattutto nelle formalizzazioni del fumetto western, dunque in quell'epica di fondazione della nazione americana già ampiamente mediatizzata da letteratura popolare, illustrazione e cinema, il rapporto tra il medium disegnato e le culture della storia si è configurato per anni come restituzione di un patrimonio romanzesco che sin dalle sue origini ha tessuto intorno alla memoria collettiva le proprie trame. A partire dalle opere di Walter Scott, il romanzo europeo si è mosso verso una radicale riscrittura delle ricostruzioni storiche, omologando il corpus eterogeneo di fonti e documenti nel quadro di narrazioni in grado di ricondurre la

complessità degli eventi passati dentro i forti modelli di rappresentazione della modernità (Watt, 1957). Attraverso questa operazione di accorpamento nelle logiche dell'industria culturale, il sapere della storia ha assunto forme adatte alle strategie delle comunicazioni di massa e al loro compito di fondare i significati collettivi della vita quotidiana.

Questo è il motivo per cui, adattandosi ai differenti formati e dunque alle diverse culture e ai diversi mercati del fumetto, la resa narrativa della storia è diventata nel corso del Novecento uno dei generi portanti dei comics, specie in Europa. In Italia, ad esempio, il fumetto storico diventa a partire dagli anni '60 uno degli ingredienti trainanti delle riviste di comics per i lettori più giovani: sulle pagine de "Il Giornalino" delle edizioni Paoline, del "Vitt" (versione nel dopoguerra dello storico giornale "Il Vittorioso") o del "Corriere dei Piccoli" (sin dal 1908 la propaggine per fanciulli del "Corriere della Sera") apparivano spesso racconti – a volte organizzati serialmente, come quelli de *Il nostro inviato nel tempo*, scritti dallo sceneggiatore Mino Milani – che inscenavano i fatti della storia (Brancato, 2008). Si tratta di una strategia pedagogica dei comics che rispecchia il modello della Rai bernabeiana, dunque di una televisione ormai egemone nell'economia dei media nazionali e orientata a politiche educative atte a contenere l'implicita sovversività del mezzo (Pinto, 1980).

Quei racconti funzionavano dentro un sistema dei media assai coeso ma non privo di contraddizioni e di emergenze destabilizzanti (come dimostra, ad esempio, il caso del fumetto nero italiano). Grazie anche al loro successo, sostenuto dalle politiche di scolarizzazione del paese, il fumetto italiano conquistò rilevanti quote di mercato nel rinnovamento complessivo dei consumi culturali che cominciavano ad aprirsi al protagonismo delle nuove generazioni (Colombo, 1998). In questo quadro si inserisce la rilevanza di iniziative come la *Storia d'Italia a fumetti* di Enzo Biagi, poi seguita dalla *Storia del mondo a fumetti*, sempre curata per Mondadori negli anni '70 dal celebre giornalista bolognese.

Il tipo di approccio alla storia è costantemente caratterizzato – sia nel caso dei racconti su rivista che nella grande opera enciclopedica per famiglia, sociologicamente interessante poiché illustra un mutamento sostanziale nella percezione dei media in Italia – da una evidente propensione alla visione istituzionale dei suoi saperi: più che una sperimentazione in grado di rilanciare la dialettica tra comunicazione e scienza, i comics ricercano e, per molti versi, reperiscono la propria legittimazione sociale nella capacità di partecipare alle politiche culturali che caratterizzano la fase storica vissuta dal paese negli anni che seguono la ricostruzione e il boom economico. Tranne in casi particolari, ad esempio in storie come *Fouché. Un uomo nella Rivoluzione*, biografia assai ben documentata di Joseph Fouché, una delle figure più emblematiche della Rivoluzione Francese, realizzata nel 1973 da Max Bunker (ovvero Luciano Secchi, lo sceneggiatore di serie-culto come *Kriminal* e *Alan Ford*) e Paolo Piffarero: in questo biopic disegnato, infatti, la relazione tra storiografia e narrazione mediale si configura in maniera anomala rispetto ai modelli dominanti, divenendo allestimento di un pensiero politico alternativo sia alle pedagogie conservatrici che a quelle progressiste. Va detto, tuttavia, che esperienze come quella di *Fouché* sono da considerarsi sostanzialmente marginali nelle cartografie della produzione nazionale, cominciando a trovare continuità e approfondimento solo in

anni recenti attraverso iniziative editoriali ormai sganciate dal retaggio del fumetto di massa e organiche alla nuova età del medium e all'avvento del graphic novel. Tra gli esempi migliori e, per molti versi, più indicativi delle specificità del fumetto italiano possiamo senz'altro annoverare le opere di Igor Tuveri, in arte Igort, intitolate *Quaderni ucraini* e *Quaderni russi*, dedicate alla ricostruzione della storia "rimossa" dell'Unione Sovietica (Brancato, 2017; Monti, 2013).

Il paese in cui il fumetto storico ha trovato la propria più convincente e originale affermazione è probabilmente la Francia, dove il genere ha ormai acquisito una posizione di rilievo nell'imponente mercato della *bande dessinée*. Nel mondo del fumetto franco-belga, dotato di caratteri peculiari sia sul versante economico che su quello estetico, la narrazione a sfondo storico gode di un'attenzione rilevante da parte dei consumatori, interagendo in maniera spinta con gli altri media. Ma va detto che, a differenza degli altri paesi europei, Gran Bretagna compresa, la caratteristica saliente del fumetto d'oltralpe è costituito dal tradizionale supporto dell'album cartonato in grande formato e a colori, dunque di un prodotto che da lungo tempo ha conquistato il posizionamento distributivo nelle librerie e lo status di oggetto culturale socialmente legittimato. Percezione sociale, modelli culturali e dimensione di mercato fanno della *bande dessinée* il contesto ideale per veicolare il connubio tra storia e fumetto. La pagina di grande formato e l'uso del colore permettono a produttori e fruitori di esplorare percorsi narrativi complessi, dall'intensa drammaturgia, in cui è possibile approfondire la materia storica sia attraverso le modalità del racconto che nella ricostruzione iconografica del passato. Non a caso, la Mondadori ha varato in Italia qualche anno fa una collana, *Historica*, destinata a ospitare storie di questo tipo, realizzate per lo più da autori francesi e belgi.

In altri termini, la produzione francofona delle narrazioni storiografiche a fumetti è assurta virtuosamente a sistema, registrando anche la partecipazione attiva di studiosi dal grande appeal come Jean Tulard, considerato la massima autorità accademica sull'epoca napoleonica, mentre in altre realtà la relazione tra il medium e questo genere resta episodica e indicativa di una differente percezione sociale sia del linguaggio che della stessa storiografia (Babic, 2012; Bianchi, 2011 e 2013; Di Liddo, 2009; Gadducci, Gori, Lama, 2011; McKinney, 2008; Mitterand, Ciment, 1993; Porret, 2009; Pustz, 2012; Spagnoli, Gallo, Bonomi, 2016; Witek, 1989). In occasione dell'anniversario della battaglia di Waterloo, per limitarsi a un solo esempio, sono state varate in Francia diverse iniziative editoriali commemorative dell'evento storico, confermando il superiore rilievo istituzionale rivestito oltralpe dal medium, nell'ambito di un contesto culturale in cui, per altro, esso è molto presente nelle strategie della didattica. In Italia, per contro, ciò avviene in misura e con frequenza estremamente ridotte. Ma in realtà la relazione politica tra comics e storia risulta piuttosto problematica anche negli Usa, dove questo nesso si presta in molti casi pretesto per una riflessione sulla forma mediatica. È quanto cogliamo in maniera esemplare in *300* di Frank Miller, versione a fumetti della battaglia delle Termopili diventata celebre anche grazie al film che ne è stato tratto dal regista Zack Snyder; oppure, collocandosi idealmente all'estremo opposto, quale rielaborazione del lutto collettivo dell'Olocausto, come fa Art Spiegelman nel suo capolavoro, *Maus*, in cui ricostruisce – trasfigurandola attraverso il ricorso ai peculiari canoni espressivi del fumetto

– la vicenda del padre sopravvissuto a Auschwitz (Bavaro, Izzo, 2009; Greco, 2009). Assai suggestiva, a riguardo, è l'immagine proposta da una studiosa americana particolarmente attenta ai comics studies, Hillary Chute, che in un saggio del 2006 sull'opera di Spiegelman (e in particolare in un paragrafo significativamente intitolato *Bleeding and Rebuilding History*) sostiene che proprio a partire dai resti sanguinanti del passato sia possibile ricostruire la storia “attraverso il tempo e lo spazio delle pagine a fumetti”, fra le maglie di un ordine psichico che funge da ulteriore griglia al processo di interpretazione e riscrittura della memoria collettiva.

Un altro testo molto significativo per comprendere gli sviluppi più recenti del contesto culturale statunitense, e che conferma quanto sin qui affermato in merito ai mutamenti di statuto del sistema dei media audiovisivi nella loro relazione organica con i meccanismi genetici dell'opinione pubblica, è la trilogia *March* di John Lewis, Andrew Aydin e Nate Powell, dichiaratamente ispirata al fumetto *Martin Luther King and The Montgomery Story* (1957), singolare esperienza mediale a sostegno delle associazioni antisegregazioniste, cui è affine tanto dal punto di vista dei temi – la lunga lotta degli afroamericani per i diritti civili – quanto da quello concernente le particolari dinamiche di fruizione e di interiorizzazione collettiva messe in atto. Come sottolinea Joanna C. Davis-McElligatt in un saggio del 2017:

By working within the comics medium, Lewis, Aydin and Powell acknowledge the historical centrality of the medium in the dissemination of information to children and young adults not only during the civil rights movement, as in the case of *The Montgomery Story*, but in the present moment as well. [The authors] not only remind readers of the unique ability of comic art to reach readers in ways that other narrative forms cannot, but simultaneously make the case that the medium played a role in the success of the movement itself.

Molte cose sono dunque mutate, nel tempo, per quanto riguarda l'occhio degli intellettuali sulle dinamiche di interazione tra media audiovisivi e società. Il fumetto, in particolare, ci segnala la portata di una trasformazione che non ci interessa tanto per la possibilità di recuperare agli studi sociali un pezzo di biografia delle emozioni e dunque dell'identità generazionale, quanto di cogliere lo spostamento in atto nella conoscenza condivisa del mondo che individuiamo alla base dell'elaborazione collettiva del principio di realtà. Come sottolinea Bridget M. Marshal nel saggio *Comics as Primary Sources: The Case of Journey into Mohawk Country*:

Many contemporary comic books (or graphic novels) “do” history, in a wide variety of ways: Art Spiegelman’s classic *Maus* (1986) details the history-biography of his father’s life during the Holocaust; Marjane Satrapi’s *Persepolis* (2004) depicts her experiences as a young girl during the Iranian Revolution; Joe Sacco’s *Safe Area Gorazde: The War In Eastern Bosnia 1992–1995* (2002) recounts life in a late twentieth-century war zone. The stories of numerous historical events have been told through the medium of comics: C. C. Colbert and Tanitoc’s *Booth* (2010) offers a version of Lincoln’s assassination, and two books by Sid Jacobson and Ernie Colón — *The 9/11 Report: A Graphic Adaptation* (2006) and *Anne Frank: The Anne Frank House Authorized Graphic Biography* (2010) — present official findings, reprint and refer to historical documents, and include bibliographies documenting sources. Even long before the arrival of such upscale graphic novels, history comics — in the form of educational comics,

real-life adventure stories or true-crime tales — held popular appeal, as demonstrated in part by the numerous history-based mid-twentieth-century series like True Comics, Classics Comics, and Classics Illustrated.

## Conclusioni

L'aspetto più interessante e attuale del fumetto è rappresentato dalla svolta estetico-narrativa causata dal processo di demassificazione dei media che investe anche i comics, ampliandone lo spettro discorsivo in direzioni impreviste. A fronte dell'emergere di nuove sensibilità culturali, il rapporto tra individuo e società trova un singolare momento di ridefinizione narrativa nella soluzione del graphic novel, ovvero in una concezione del fumetto in cui l'autore torna al centro del racconto, in un senso molto letterario, e racconta storie animate da una tensione autobiografica che, tuttavia, deborda sovente sui territori della ricognizione storica (Brancato, 2016).

Ci limiteremo, qui, a due soli esempi. Il primo è Nikolaj Maslow, che nel 2004 pubblica da esordiente assoluto la propria autobiografia a fumetti, intitolata *Siberia*, un'opera che diventa sociologicamente rilevante se si fa coincidere la memoria personale del narratore con gli eventi della storia in cui questi è stato coinvolto, dalla guerra afgana al declino dell'URSS; il secondo è il caso, assai più eclatante, di Marjane Satrapi, giovane donna iraniana che nello stesso anno di Maslow (e condividendo con lui l'assoluta mancanza di esperienza come comic-maker) diventa un caso letterario europeo con la pubblicazione di *Persepolis*, un'altra autobiografia che stavolta testimonia da un punto di vista drammaticamente soggettivo la tragedia epocale della rivoluzione khomeinista, restituendocene una documentazione affidabile quanto coinvolgente. Questi e altri testi — la lista sarebbe davvero troppo lunga e probabilmente ridondante — sottopongono alla nostra attenzione un mutamento complessivo delle logiche mediali del fumetto, ma anche un diverso assetto dei rapporti tra individui e storia nella società in rete (Castells, 1996). In un habitat della comunicazione *riscritto* dai media digitali e dalle soggettività storiche che li stanno elaborando collettivamente, questa ipotesi di ricerca richiede il superamento dei consueti approcci teorici al fumetto, rilanciandone le prospettive teoriche in direzione di una radicale risemantizzazione della memoria e della sua funzione sociale.

## Nota biografica

Sergio Brancato è professore associato di Sociologia dell'industria culturale e di Sociologia e storia dei media presso l'Università di Napoli "Federico II". La sua ricerca riguarda i nessi tra media, società e cultura di massa, con particolare riferimento alle dinamiche dell'innovazione tecnologica sulle forme della serialità e sui processi dell'immaginario.

## Bibliografia

- Abate, M. A., & Tarbox, G. A. (ed.). (2017). *Graphic Novels for Children and Young Adults: A Collection of Critical Essays*, Jackson: University Press of Mississippi.
- Abruzzese, A. (2006). *L'occhio di Joker. Cinema e modernità*. Roma: Carocci.
- Babic, A. A. (ed.). (2012). *Comics as History, Comics as Literature: Roles of the Comic Book in Scholarship, Society, and Entertainment*. Teaneck, NJ: Fairleigh Dickinson University Press.
- Barbieri, D. (1991). *I linguaggi del fumetto*. Milano: Bompiani.
- Bavaro, V., Izzo, D. (cura di). (2009). Il graphic novel negli Stati Uniti. *Àcoma. Rivista internazionale di Studi Nordamericani*. No. 38, Primavera 2009 - Anno XVI.
- Benjamin, W. (1955). *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Berger, P. L., Luckmann, T. (1966) *The Social Construction of Reality. A Treatise in the Sociology of Knowledge*. Harmondsworth: Penguin Books.
- Bianchi, R. (2011). Grandi patrie, piccole storie. Nazione e Risorgimento nei fumetti. *Zapruder – Rivista di storia della conflittualità sociale*, Roma: Odradek Edizioni.
- Bianchi, R. (2013). *The Great War in Comics. France and Italy 1914-2012*. In M. Mondini, M. Rospocher (a cura di). *Narrating War: Early Modern and Contemporary Perspectives* (pp. 205-223). Bologna: Il Mulino,
- Brancato, S. (1994). *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media*. Roma: Datanews (seconda edizione 2000).
- Brancato, S. (2003). *La città delle luci. Itinerari per una storia sociale del cinema*. Roma: Carocci.
- Brancato, S. (a cura di). (2008). *Il secolo del fumetto. Lo spettacolo a strisce nella società italiana 1908-2008*. Latina: Tunué.
- Brancato, S. (2016). *Trasformazioni dei comics tra storia e autobiografia*. In S. Colaone, L. Quaquarelli, (a cura di). *Bande à part. Graphic novel, fumetto e letteratura* (pp. 77-87), Milano: Morellini,.
- Brancato, S. (2017). *L'imperio dei segni. Igort tra Walter Benjamin e Walt Disney*. Napoli: edizioni d'If.
- Capitanio, A., (2010). 'The Jekyll and Hyde of the Atomic Age': The Incredible Hulk as the Ambiguous Embodiment of Nuclear Power. *Journal of Popular Culture*, 43, no. 2: 249–270.
- Castells M. (1996). *The Rise of Network Society*. Blackwell Publishers Ltd., Oxford
- Chute, H. (2006). "The Shadow of a past Time": History and Graphic Representation in "Maus". *Twentieth Century Literature*, Vol. 52, No. 2 (Summer, 2006), pp. 199-230, Hempstead, NY: Hofstra University.
- Colombo, F. (1998). *La cultura sottile. Media e industria culturale in Italia dall'ottocento agli anni novanta*. Milano: Bompiani.

- Costello, M. J., (2009). *Secret Identity Crisis: Comic Books and the Unmasking of Cold War America*. New York: Continuum.
- Davis-McElligatt, J.C. (2017). 'Walk Together, Children': The Function and Interplay of Comics, History and Memory in Martin Luther King and the Montgomery Story and John Lewis's March: Book One. In M. A. Abate, & G. A. Tarbox, (eds.). *Graphic Novels for Children and Young Adults: A Collection of Critical Essays*, Jackson: University Press of Mississippi.
- De Luna, G. (2001). *La passione e la ragione. Fonti e metodi dello storico contemporaneo*. Firenze: La Nuova Italia.
- Di Liddo, A. (2009). *Da Jack Jackson a Chester Brown: fumetto e riflessione storica*. "Ácoma. Rivista internazionale di studi nordamericani", no. 38 - Anno XVI, pp. 92-107.
- Ferro, M. (1988). *Si può parlare di una visione filmica della storia?*, in Braudel, F., (1985). *Une leçon d'histoire*, colloque de Châteauevallon, 1985, Paris: Arthaud; trad. it. *Una lezione di storia* (pp. 201-209). Torino: Einaudi
- Gabilliet, P., Beaty, B. & Nguyen, N. (2009). *Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books*. Jackson: University of Mississippi Press.
- Gadducci, F., Gori, L., e Lama, S. (2011). *Eccetto Topolino. Lo scontro culturale tra fascismo e fumetti*. Battipaglia (SA): Nicola Pesce Editore..
- Greco, C. (2009). *Con la china in testa. Fumetto e memoria culturale per una lettura di Maus e Palestina*. Padova: libreriauniversitaria.it.
- Hajdu, D. (2008). *The Ten-Cent Plague: The Great Comic-Book Scare and How It Changed America*. New York: Farrar, Straus, and Giroux.
- Heer, J., Worcester, K. (eds.). (2008). *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jones, G. (2004). *Men of Tomorrow: Geeks, Gangsters, and the Birth of the Comic Book*. New York: Basic Books.
- Krensky, S. (2007). *Comic Book Century: The History of American Comic Books*. Minneapolis: Twenty First Century Books.
- Lopes, P. (2009). *Demanding Respect: The Evolution of the American Comic Book*. Philadelphia: Temple University Press.
- Lukács, G. (1957). *Der historische Roman*. Berlin: Aufbau-Verla; trad. it. (1967) *Il romanzo storico*. Milano: Einaudi
- Maigret, E. et Stefanelli, M. (eds.). (2012). *La bande dessinée. Una médiaculture*. Paris: Armand Colin Editeur.
- Marshall, B. M. (2012), *Comics as Primary Sources: The Case of Journey into Mohawk Country*. In M. Pustz (ed.), *Comic Books and American Cultural History: An Anthology*. London: Continuum.
- McKinney, M. (ed.). (2008). *History and Politics in French-Language Comics and Graphic Novels*, Jackson: University Press of Mississippi.

- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media. The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Mitterand, O., Ciment, G. (1993). *L'Histoire... par la bande: bande dessinée, histoire et pédagogie*. Paris: Syros.
- Monti, V. (2013). I "Quaderni ucraini" di Igort. Analisi linguistica di un reportage a fumetti. In *Italiano LinguaDue*, no. 1, Milano: Università degli Studi di Milano, pp. 243-294.
- Neuhaus, J., (2012). *How Wonder Woman Helped My Students "Join The Conversation": Comic Books as Teaching Tools in a History Methodology Course*. In M. Pustz (ed.), *Comic Books and American Cultural History: An Anthology*. London: Continuum.
- Nyberg, A. K. (1998). *Seal of Approval: The History of the Comics Code*. Jackson: University of Mississippi Press.
- Pinto, F. (1980). *Il modello televisivo*. Milano: Feltrinelli.
- Porret, M. (2009). *Objectif bulles. Bande dessinée & histoire*, Chêne-Bourg (Ch): Georg Editeur.
- Preziosi, E. (2012). *Il Vittorioso. Storia di un settimanale illustrato per ragazzi 1937-1966*. Bologna: Il Mulino.
- Pustz, M. (ed.). (2012). *Comic Books and American Cultural History: An Anthology*. London: Continuum.
- Rhoades, S., Rosinsky, N. M. and Holgate, D. (2010). *Graphic Content! The Culture of Comic Books*. Mankato, MN: Compass Points Books.
- Rodowick, D.N. (2007). *The Virtual Life of Film*. Harvard University Press
- Savage, W. W. (1990). *Comnies, Cowboys, and Jungle Queens: Comic Books and America, 1945–1954*. Wesleyan University Press.
- Smolderen, T. (2014). *The Origins of Comics. From William Hogarth to Winsor McCay*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Sorlin, P. (1980). *The Film in History: Restaging the Past*. Totowa, N.J.: Barnes and Noble
- Sorlin, P. (2013). *Ombre passeggere. Cinema e storia*. Venezia: Marsilio.
- Spagnolli, N., Gallo, C., Bonomi, G. (a cura di). (2016). *Il fumetto: fonte e interprete della storia*, Verona: Betelgeuse Editore - Accademia degli Agiati di Rovereto.
- Taddeo, G. (2007). *Ipercinema. L'immaginario cinematografico nell'era digitale*. Milano: Guerini.
- Watt, I. (1957). *The Rise of the Novel*. London: Chatto and Windus; trad. it. (1976) *Le origini del romanzo borghese*. Milano: Bompiani.
- Witek, J. (1989). *Comic Books as History: The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman, and Harvey Pekar*. Jackson: University Press of Mississippi.

## Note

<sup>1</sup> Sul concetto di medium audiovisivo esiste un'ampia letteratura scientifica che abbraccia tutto l'orizzonte della mediologia e che rimanda prevalentemente alla dimensione sistemica del corpus tecnologico attraverso cui l'industria culturale ha sostanziato il proprio ruolo nell'economia dei processi di massificazione. Esso, pertanto, non può essere limitato a "metafora" di una condizione tecno-culturale dei media

---

storicamente determinata, quanto invece nella prospettiva di interazione tra corpo individuale e corpo collettivo interna ai processi di socializzazione e di definizione identitaria nell'età tardo-moderna (cfr. tra gli altri McLuhan, 1964). Se tale chiave di lettura appare pertinente, allora l'idea che il fumetto sia un medium pre-novecentesco – ampiamente esplorata, ad esempio, in Smolderen 2014 e, prima ancora, in Brancato 1994 – è insieme corretta e fuorviante, poiché l'interazione espressiva tra codice iconico e codice verbale assurge a sistema linguistico funzionale delle comunicazioni di massa solo quando, nello snodo tra '800 e '900, si coniuga alle strategie mediali della grande stampa quotidiana: è allora che il lungo processo di convergenza (o. di "ri-convergenza") tra immagine e scrittura tecnicamente riprodotte giunge a sistema, illuminando anche le relazioni tra questo medium e gli altri (il cinema e la televisione su tutti) nell'azione generativa dei processi novecenteschi di individualizzazione.

<sup>2</sup> Sebbene possa apparire una precisazione superflua, è forse il caso di specificare che il tema del presente contributo riguarda i nessi individuabili, in una chiave che si spera originale e non compilativa, tra il medium fumetto ed i saperi storiografici. Non è quindi contemplata dall'autore quell'interessante segmento argomentativo e bibliografico che possiamo ricondurre alla "storia del fumetto", tuttavia fuorviante rispetto alla chiave di lettura qui adottata.