

Gaia Cocchi

COMIX RIOT

Il Graphic novel come forma di arte politica

Prefazione di ZEROCALCARE



Gaia Cocchi

Comix Riot

*Il Graphic novel
come forma di arte politica*

prefazione di Zerocalcare

bordeaux

© Bordeaux 2014
www.bordeauxedizioni.it

Impaginazione/Plan.ed
www.plan-ed.it

Illustrazione in copertina/Zerocalcare

ISBN 978-88-97236-43-6

Indice

- 7 “Whose side are you on?” di Zerocalcare
- 15 Introduzione alla prima parte
- 21 Tra Realismo e comunicazione di massa:
le premesse per la nascita del Graphic novel sociale
Courbet e le radici realistico-sociali del XIX secolo, 21
*Otto Dix, George Grosz e il Realismo socialista:
influenze del XX secolo*, 26
Il manifesto tra arte e comunicazione di massa, 39
- 45 Arti visive e fumetto: un rapporto
Cenni storici, 45
Le Avanguardie, 50
La Pop Art e il Nouveau Réalisme, 52
Esempi italiani, 56
La Poesia visiva, 57
L'Internazionale situazionista, 61
- 65 Capire le radici: breve storia del fumetto politico
*Yellow Kid e i primi comics:
il segno di una caratteristica genetica*, 65
Da Superman a Marmittone: una politicità suggerita, 68
Il fumetto al fronte, 78
Gli anni Cinquanta, 81
Sapesse contessa..., 89
Il fumetto militante, 98
Gli ultimi sviluppi italiani, 115

- 123 Introduzione alla seconda parte
- 129 Il Graphic novel sociale
Un contratto con Dio, 129
Non si possono uccidere le idee, 137
Quis custodiet ipsos custodes?, 149
Una volta era più semplice, 157
- 167 Il personale è politico: l'esperienza diretta
Maus: il sanguinamento della Storia, 167
Persepolis: la collisione tra Oriente e Occidente, 184
Palestina: Che ne sai della mia terra?, 201
- 221 La rabbia, la denuncia e il Graphic novel:
nessuno si senta escluso
La profezia del Compagno Calcare, 221
Carlo Giuliani: il ribelle di Genova, 231
*Zona del silenzio: una storia di ordinaria
violenza italiana*, 242
Non mi uccise la morte, 251
- 261 Conclusioni
- 267 Bibliografia
- 275 Sitografia
- 277 Postfazione *di Alessandro Campus*

“Whose side are you on?”

Nel 2006 la Marvel pubblica la saga di *Civil War*, crossover scritto da Mark Millar che investe diverse testate supereroistiche e che passa alla storia per concludersi con la morte di uno dei personaggi simbolo della Casa delle Idee: Capitan America. La storia muove da un evento drammatico: la strage degli abitanti di un'intera cittadina coinvolta nell'esplosione del supercriminale Nitro, provocata dall'intervento di volontari quanto inesperti mutanti alle prime armi nella lotta contro il crimine. L'eccidio suscita un'ondata di sdegno che induce la politica a introdurre il cosiddetto “Atto di registrazione dei supereroi”, che rievoca il Patriot Act post-11 settembre e impone a ogni superumano di rivelare al governo la sua identità segreta e di sottoporsi a regole e controllo da parte delle istituzioni. “Tu da che parte stai?” è lo slogan solo all'apparenza banale della serie, e invita il lettore a scegliere tra i supereroi che si piegano alla nuova legge, come l'Uomo Ragno e Iron Man, o i ribelli, guidati da Capitan America, che rivendicano il diritto all'identità segreta per proteggere i loro cari e che abbracciano una concezione superomistica che ricalca, in calzamaglia, la filosofia liberale americana che vede nello Stato un oppressore burocratico che limita i diritti individuali del cittadino. Come quello di proteggersi da sé, magari riempiendo casa di mitragliatrici, di proteggere la propria famiglia o, nel caso dei supereroi

ribelli, il proprio paese, o perfino il mondo. Seppure ribaltandone la prospettiva, dipingendo quella dei “ribelli” come una lotta romantica antistatalista, qual è il tema di *Civil War* se non l’eco ultraventennale di quella domanda che poneva Alan Moore dalle pagine di *Watchmen*: “Chi controlla i controllori?”. Cos’è l’Atto di Registrazione dei Supereroi, se non la richiesta della società civile di apporre un numero identificativo sugli agenti di polizia?

L’esempio di *Civil War* è significativo in quanto mostra come il fumetto, anche nella sua concezione più popolare e “mainstream”, sappia entrare con forza nel dibattito politico d’attualità, offrendo punti di vista e chiavi di lettura che, se proposte con altri media, il lettore nemmeno guarderebbe. Voglio dire, è da quando ho preso gli schiaffi dalle guardie per la prima volta a 14 anni che penso che un paese civile dovrebbe limitare la cultura dell’abuso e dell’impunità delle forze dell’ordine. Eppure la ribellione romantica di dei supereroi contro il governo non riesce a non suscitarmi empatia. Quale altro media ha questa forza? Quale talk show non mi avrebbe fatto cambiare schifato, quale editoriale non mi avrebbe fatto chiudere il giornale?

Allo stesso modo l’avvento dei primi supereroi di colore, come Luke Cage o Pantera Nera, in pieno periodo di tensioni razziali e all’apice dell’espansione delle Black Panther negli USA, non indica (soltanto) la volontà di conquistare la fetta di consumatori afroamericani, ma anche la voglia di intervenire nel reale e nei cambiamenti della società. Quanti lettori della middle class bianca repubblicana, terrorizzati dalle istanze di uguaglianza rivendicate dalle Pantere Nere, si trovavano a fare il tifo per quei supereroi che non ne erano altro che la versione in calzamaglia? E gli X-Men, mutanti emarginati e perseguitati, che nel corso delle varie saghe attraversano razzismo sociale, deportazioni, stermini e genocidi, non sono forse tutte quelle minoranze che anche

nella società contemporanea continuano a subire emarginazione e pogrom? La storia del fumetto è costellata di questi esempi, anche all'interno delle case editrici più mainstream del fumetto seriale grandi autori non hanno mai rinunciato a dire la loro, da Alan Moore a Frank Miller. L'avvento del Graphic novel e dei reportage a fumetti poi, da Marjane Satrapi a Joe Sacco, ha dato nuova libertà agli autori, svincolandoli dai paletti della serialità e introducendo un nuovo modo di raccontare la realtà, che non ha nulla da invidiare ai tradizionali strumenti di cronaca, anzi aggiungendo un portato emotivo ed empatico che pochi altri strumenti possono vantare.

Fosse anche solo per questo, chi aspira a cambiare il reale dovrebbe prima o poi fare i conti col fumetto.

D'altronde, cosa muove il cambiamento se non la capacità di immaginarlo; l'immaginario, nella sua accezione più letterale? Negli ultimi trent'anni i movimenti che si sono dati l'obiettivo di modificare l'esistente hanno sempre toccato i loro punti più alti nei momenti in cui sono riusciti a produrre immaginario, a raccontarsi e a raccontare storie capaci di toccare e ispirare le persone, proponendo un'identità condivisa. I centri sociali autogestiti hanno vissuto un primo momento d'espansione quando hanno incrociato la strada del punk e sono diventati fucina di una sottocultura che ha fatto dell'autoproduzione la propria cifra: nuovi linguaggi, nuovi suoni, nuove grafiche. Una rivoluzione culturale capace di parlare la lingua del momento e di interpretare lo spirito del tempo. Ugualmente fortunato è stato l'incontro con l'hip hop, il proliferare dei writers e delle posse legate agli spazi occupati, nuova linfa vitale ed espressiva per un movimento che non può vivere se non rinnovandosi di continuo all'interno della società. Cos'hanno in comune il punk, l'hip hop, con il fumetto? La capacità di raccontare e di raccontarsi, con un linguaggio immediato, fruibile a

tutti. L'esempio del G8 di Genova del 2001 è emblematico in questo senso: l'evento più mediatizzato della storia italiana, raccontato da migliaia di filmati, fotografie, cronache. Una narrazione "dall'alto" che diventa come sempre verità storica. A questa però nel corso dei mesi successivi a quelle giornate si è opposta una narrazione di segno opposto, meno legata alle cronache e più alle emozioni, dei protagonisti di quegli eventi. Canzoni, racconti, spettacoli teatrali, e fumetti. Una costellazione di narrazioni in prima persona che hanno prodotto un immaginario legato a quelle giornate molto più forte e soprattutto più duraturo di quello proposto dalla stampa mainstream. Operazioni come la raccolta di fumetti *Genova VS G8* (NDA edizioni), oppure *Io ricordo a fumetti* (lanciata dal sito sherwood.it per il decennale del G8, che invitava i vari autori a raccontare la loro esperienza diretta o indiretta rispetto all'evento), per non parlare delle graphic novel vere e proprie come *Quella notte alla Diaz* di Christian Marra o *Carlo Giuliani il ribelle di Genova* di Barilli e De Carli, hanno costituito la più preziosa forma di riappropriazione di quelle giornate e del loro ricordo. Sottrarre la narrazione degli eventi alle cronache mainstream, riappropriarcene con i linguaggi del nostro immaginario, è la condizione stessa per stabilire la nostra identità. Il 3 luglio 2011 infuriava la battaglia nei boschi della Val Susa, tra i manifestanti No Tav e le forze dell'ordine a protezione del cantiere. Scorrendo repubblica.it si poteva leggere una cronaca in diretta della giornata, fredda e professionale, estremamente precisa e dettagliata nel descrivere la successione degli eventi, eppure così lontana dal cuore e dall'essenza di quanto accadeva. Parole come "black bloc", stereotipi e categorie giornalistiche formalmente ineccepibili, ma così inadeguate a cogliere lo spirito di quanto stava avvenendo in Val Susa, almeno per quanto riguarda le emozioni dei protagonisti. Parallelamente, su Twitter, i Wu Ming insieme

a centinaia di persone animavano una cronaca alternativa di quella giornata. Sotto il cappello di “Urca urca tirulero oggi splende il sol”, come cantava il Robin Hood della Disney, la Val Susa diventava la foresta di Sherwood, i poliziotti gli sgherri dello sceriffo di Nottingham. Facendo appello a personaggi della cultura popolare, vero e proprio patrimonio comune di più generazioni, e detournandoli – ma neanche troppo –, quella cronaca proponeva un immaginario molto più forte e immensamente più fedele all’anima della protesta di quanto avrebbe mai potuto la stampa mainstream. Allo stesso modo, se gli agitati di mezzo mondo, dalle primavere arabe a Occupy Wall Street, a quelli virtuali di Anonymous, scelgono di indossare la maschera di *V per Vendetta*, significa che riconoscono nell’immaginario proposto da Alan Moore una forza comunicativa e ispirante che pochi altri hanno saputo suscitare.

Il fumetto insomma si nutre di realtà, e la realtà si nutre (anche) di fumetto. Riconoscerlo, capirlo, studiarlo, farlo, significa aggiungere un tassello importante a quel mosaico complesso e ancora nebuloso che è la società diversa che auspichiamo. Gaia dimostra nelle pagine che seguono di avere ben chiara questa necessità, e offre un percorso prezioso all’interno dell’arte disegnata che parte dal Realismo del XIX secolo e arriva al fumetto alternativo dei giorni nostri, senza mai cadere negli stereotipi della scontata quanto irrealista contrapposizione tra “fumetto impegnato” e “fumetto popolare”, anzi sviscerando all’interno di ogni filone quegli elementi di critica alla società che spesso vengono sottovalutati o ignorati. E, cosa più importante, lo fa senza mai contravvenire alla regola non scritta più importante del fumetto: se non lo ami, se ne accorgeranno tutti. Se provi a usarlo come strumento di mera propaganda, non sarà nient’altro che un’immagine con un testo stonato incollato sopra, fastidioso come un ritocco pacchiano con photoshop

sulla copertina di *Chi*. Quello che si respira sfogliando queste pagine è l'amore per le storie, l'amore di chi per i fumetti ci sta in fissa. E stare in fissa è la *conditio sine qua non* per portare a termine qualsiasi cambiamento.

Zerocalcare