

Quaderni d'altri tempi



Gino Frezza

Kinematici

Fumetti del passato e del presente

Martin Eden, Napoli, 2026

pp. 232, € 15,00

NUVOLE PARLANTI E MUTANTI: UNA LETTURA IN CORSO D'OPERA

di *Valerio Pellegrini*

Strano medium il fumetto. Probabilmente ha rappresentato per gli abitanti del Novecento qualcosa di molto simile a quello che oggi è lo smartphone per i contemporanei: l'idea di una finestra sul mondo intero tenuta nel palmo di una mano. Praticità d'uso, immediatezza percettiva e intromissione in ogni piega del quotidiano: ecco ciò che rende pervasivo e di massa un medium tascabile in grado non solo di intrattenere ma anche di ricevere/trasmettere informazioni e abiti mentali. Il fumetto è stato qualcosa del genere per diversi decenni. Ma cosa ne sarà nel corso del millennio della digitalizzazione di ogni cosa? In *Kinematici. Fumetti del passato e del presente* il sociologo Gino Frezza propone undici saggi per altrettanti capitoli attraverso i quali ripercorrere l'evoluzione del fumetto, mettendone a fuoco le trasformazioni e i diversi scenari possibili.

La continuazione del fumetto con altri mezzi

L'attenzione dell'occhio assorbita dagli scaffali colorati di edicole e fumetterie, le strisce domenicali e i giornalotti consumati tra le mura domestiche, nei mezzi pubblici, a scuola, in fabbrica: questo è stato il fumetto nella sua età dell'oro. La materialità agile del fumetto ha anticipato l'intrattenimento portato ovunque, prima degli smartphone, prima dello streaming, prima dei walkman. Ma leggere e comunicare tramite computer tascabili ha sin da subito risucchiato l'attenzione popolare, accartocciando tirature e formati storici del fumetto tipografico (così come ha tolto centralità ai quotidiani, ai romanzi, ai film in sala, ai palinsesti televisivi). E così, i telefonini e i social media hanno preso il posto del fumetto come spazio immediato di evasione e libertà. Come riconosce lo stesso Frezza, il panorama mediatico attuale è segnato da dinamiche ambigue e spesso contraddittorie. Venuti meno spirito pulp e diffusione popolare, la carta stampata si è trasformata in un lusso. Ma forse c'è ancora qualcosa del fumetto in quegli sguardi gettati sui monitor degli smartphone, in quei meme, in quei brevi testi accompagnati da immagini, in quei fugaci istanti di risate, sogni, invidie e indignazioni consumati sulle bacheche dei social altrui. Forse alberga lì l'essenza più popolare del pubblico storico del fumetto: nell'incessante tessitura tra parola e immagine, nella separazione/unione tra il piano verbale e il piano iconico.



Basta guardarsi intorno in un qualsiasi mezzo di trasporto pubblico per rendersi conto che, soprattutto i più giovani, consumano per lo più immagini accompagnate da didascalie. Anche i video in streaming, pensati per i monitor più piccoli, tendono a mettere in evidenza la parola scritta sotto forma di sottotitoli e didascalie, premurandosi di compensare un canale audio non sempre accessibile in tutti i contesti di consumo. Qui riecheggia l'immaginazione uditiva del fumetto che rende visibile il suono. Quando poi si analizzano le narrazioni contemporanee, si nota che i grandi poli di produzione si affannano a ri-proporre e ri-mediare (cfr. Bolter, 2003) mitologie e assetti comunicativi del passato, compreso le grandi storie del fumetto. Il recente e straordinario successo del Marvel Cinematic Universe (cfr. Del Pozzo, 2021) ha riacceso i riflettori sul ruolo storico del fumetto all'interno degli assetti mediatici, riportando i comics al centro delle dinamiche di convergenza tra industrie culturali e immaginari condivisi. Un evento globale di questa portata garantirà ancora per diversi anni la presenza dei fumetti sulle scrivanie dei banchieri e dei consulenti di marketing che oggi governano le grandi produzioni hollywoodiane. Del resto il fumetto si offre all'investitore come una plausibile e agile bozza di sceneggiatura (con tanto di storyboard già pronto).

Affinità e divergenze tra il fumetto e il meme

Il fumetto resta un "medium povero" grazie alla semplicità dei suoi mezzi di produzione. Ma l'avvento degli smartphone ha reso ancora più semplice la produzione culturale mettendo letteralmente nelle mani di chiunque una fabbrichetta multimediale e un ventaglio di possibilità distributive. La semplicità del fumetto viene rievocata dalla realizzazione dei meme. Questi ultimi rappresentano oggi la forma più significativa e partecipata di quel ciclo incessante di appropriazione e ri-mediazione che è l'essenza della cultura popolare. Pepe the Frog (cfr. Lolli, 2017), personaggio nato dal fumetto *Boy's Club* di Matt Furie (2022), è un caso emblematico della contiguità tra fumetto e meme. Pepe è un esempio di contenuto fumettistico assorbito, modificato e amplificato dai meccanismi partecipativi della rete. Ed è anche una delle primissime strisce memetiche andate virali a livello planetario pur non essendo associato a nessuna narrazione o ideologia particolare. Certo a sfogliare le pagine del libro di Gino Frezza ci si rende conto che le narrazioni fumettistiche hanno ben altra densità simbolica. Il meme sarà sempre un figlio scapestrato e un po' inconcludente del fumetto, un fratello picchiatello della graphic novel. Viene anzi il dubbio che, al netto della

grande partecipazione popolare, l'artefatto memetico sia ascrivibile quasi interamente all'immaginazione di server e algoritmi. Ma qui si potrebbe celare il ritorno di quell'antica muraglia intellettuale tra cultura alta e cultura bassa, storico limite al raggio d'azione dei grandi narratori del fumetto ricordati da Frezza.

La storia d'Italia e il passato che non affonda

In più punti di *Kinematici*, Gino Frezza propone le tappe di una sintesi della storia del fumetto in Italia. Senza mai però limitarsi alla dimensione estetica o autoriale. Le modalità di consumo sono intrecciate a considerazioni sugli assetti industriali, sui contesti geopolitici e sulle influenze trans-mediali che il fumetto ha assorbito o emanato. In questo senso, il volume si rivela anche una preziosa occasione di riflessione sull'evoluzione dei consumi culturali in Italia nel secolo scorso. Nel capitolo *Narrazioni della Repubblica nei fumetti italiani*, Frezza esamina quella linea del disincanto generazionale che parte da *Alan Ford* (rappresentazione grottesca della corruzione nostrana) e giunge agli anni Settanta e Ottanta di [Andrea Pazienza](#) che, con la saga *Pertini*, propone una "mitologia socio-politica nazionale a rovescio" in cui il presidente, maldestramente e imprevedibilmente, riesce a essere eroe grazie a una sua "natura" vincente su ogni realtà costrittiva. Altri momenti fondanti dell'immaginario italiano di quel periodo sono nel terzo capitolo in cui viene citata la storica trasmissione televisiva *Gulp! Fumetti in tv* che segna l'incontro tra i fumetti e l'animazione ([Bruno Bozzetto](#) realizzò la parte visiva della primissima sigla). Le esilaranti parodie sociali proposte dalle riviste *Cannibale e Frigidaire*, analizzate da Frezza, vengono definite "memoria interrogante" e "archivio intelligente". Un'affascinante esperienza che, a distanza di decenni, [continua a influenzare la scena fumettistica italiana](#). Tra le riviste satiriche italiane dell'epoca c'era anche *Il male*, famoso per pubblicare false prime pagine dei maggiori quotidiani (memorabile il titolone su Ugo Tognazzi capo delle Brigate Rosse).



Nel sondare lo specifico del medium fumettistico, Gino Frezza contrappone il "tempo legato alla durata di un'immagine che è in movimento" dei media audiovisivi al fumetto che presenta invece un movimento "tutto interno allo sguardo interiore di chi legge e vede le

immagini (bloccate in pose sulla carta), le rapprende, le comprende e le fa funzionare". Nel fumetto e nelle vignette satiriche vi sono i prodromi di una gestione libera del tempo di fruizione, un'autonomia dello sguardo e un ruolo attivo del consumatore per una possibile formulazione contro-culturale. Sempre in quella Italia, emergono le narrazioni di Attilio Micheluzzi, artista in grado di saltare con scioltezza tra costumi sociali e registri comunicativi di tutte le epoche, rielaborando archetipi antichi in contesti tecnologici complessi. Ogni opera sembra in grado di diventare un "fumetto-mondo" offrendo forme di "interrogazione radicale sul presente". Gli studi di architettura di Micheluzzi traspaiono nelle sue vignette. Avventure che fanno girare il mondo attraversando con scrupolo il dettaglio "della scenografia esatta, nella puntigliosa rivisitazione di oggetti apparentemente insignificanti, in grado invece di segnare un periodo e di rivelarlo nel suo movimento storico". Nel caso del fumetto sull'affondamento del Titanic, l'arredo e i costumi aiutano a rappresentare l'intera umanità al bivio tra desideri praticabili e progetti fallibili. Da notare che Micheluzzi, autore istriano, scelse di vivere a Napoli. E Gino Frezza non manca di cogliere una connessione con la sua arte:

"L'ipotesi che faccio è che la scelta di vivere a Napoli [...] ha funzionato [...] perché a Napoli egli ha avuto modo di coltivare lo slancio particolare verso una terra d'incontro, di culture e di tempi esistenziali, una terra dove i conflitti convivono e si amalgamano con soluzioni innovative per rispondere al disagio del vivere. Una terra dove il passato torna con una specifica, singolare, positiva qualità".

Interrogare il passato per capire meglio il presente: non è forse questo ciò che fanno i media del presente quando intrattengono relazioni con i media più tradizionali e sedimentati nella coscienza del pubblico?

L'Eternauta e il multiverso dei fumetti-mondo possibili

In *Kinematici* si parla di "fumetti-mondo": opere che "si fanno mondo" provando a incorporare l'intero ambiente mediale e sociale, eroi più o meno super proposti in rappresentanza dell'intero genere umano. Fumetti che trasformano il medium in uno spazio di conoscenza, ben oltre i limiti testuali della specifica narrazione. Ecco spiegata la speciale attenzione riservata da Gino Frezza a *L'eternauta*, un fumetto di fantascienza scritto da Héctor Germán Oesterheld e disegnato da Francisco Solano López. Una prima versione venne pubblicata su una rivista argentina dal 1957 al 1959. Tra i continui ritorni de *L'eternauta* c'è anche [una recente versione Netflix](#). L'opera, che narra di viaggi nel tempo, sembra davvero il risultato di un salto in avanti di decenni nella storia della fantascienza. Il fumetto si apre con una scena metanarrativa che vede un alter ego dell'autore ricevere la visita dell'Eternauta, viaggiatore nello spazio-tempo dal volto familiare. Da questo incontro prende forma il racconto di un'invasione aliena. La nevicata velenosa che devasta Buenos Aires anticipa, in forma allegorica, l'incubo storico della dittatura e dei desaparecidos. Ombre nerissime in ragione della vicenda dello stesso Oesterheld e della sua famiglia, tutti sequestrati e fatti sparire dal regime del generale Videla. Nel racconto fantastico è contenuta la storia di una resistenza che prende forma nonostante gli egoismi iniziali. La salvezza dalle dittature umane e non-umane passa solo attraverso scelte solidali e la costituzione di un'etica collettiva. Insomma la fantascienza rielaborata in chiave politica. Ci sono poi numerose intuizioni segnalate da Frezza che guardano ancora più avanti: c'è un

nemico invisibile che agisce nell'ombra, mandando sul campo droni bio-tecnologici e intermediari della morte. L'invasione è iniziata dal popolo dei Kol, tecnologicamente avanzati e in grado di controllare mentalmente altre specie, inclusi gli umani sopravvissuti alla nevicata, al fine di schiavizzarli.



L'alieno El mano è un rappresentante di questa specie che viene mostrato nel fumetto (e che compare fugacemente anche al termine della prima stagione della serie tv Netflix). Le caratteristiche mani a quattordici dita ne fanno una metafora perfetta per un territorio ibrido tra materiale e immateriale, una [sfera antropica](#) che mette tutto a disposizione dei polpastrelli offrendo alla soggettività un numero potenzialmente infinito di mondi da abitare o conquistare. Come nota Frezza, l'acuta riflessione sul rapporto tra tecnologia e distruzione porta *L'eternauta*, a interrogarsi sul valore sociale delle scienze e della fisica in particolare. Con l'idea del multiverso e delle diverse realtà simultanee, l'opera di Oesterheld proietta sul lettore il senso di una molteplicità di scenari possibili. Questo vale non solo per la storia dei popoli ma anche per quella delle tecnologie e dei costumi comunicativi. Come dimostrano le analisi di Gino Frezza, forse vale ancora la pena tornare alle letture storiche e interrogare i media che hanno plasmato la cultura del Novecento, secolo da cui prende forma la complessità del presente. Vale certo la pena di sfogliare capolavori come *L'eternauta* che ci dicono contemporaneamente qualcosa sulla vita e qualcosa sulle tecnologie.

Le magliette di Sheldon

L'indubbia riduzione quantitativa della circolazione di quasi tutti i formati analogici implica importanti modificazioni nel consumo del fumetto. Mentre [alcune nuvolette assumono la forma dei bit](#) altre restano tipografiche e si vendono come graphic novel: volumi esposti in libreria accanto ai classici della letteratura, presentati come opere illustrate di pregio, accompagnati da prezzi che ne sanciscono l'autorevolezza intellettuale: buffo, se si pensa agli antichi pregiudizi di accademia e critica intorno al fumetto. Questa trasformazione, però,

ha allontanato i fumetti dai consumi quotidiani. A proposito di nicchie di consumo ancora affezionate ai formati analogici val la pena considerare i super-nerd di *The Big Bang Theory*, una delle serie tv più popolari degli ultimi decenni: parecchie delle sue fortune si basano sul feticismo e sul concetto di materialità dell'oggetto culturale (con annesse gustose parodie che giocano con le scienze fisiche). Probabilmente non esiste nessuna altra produzione mainstream che dedica più *screen time* a scene ambientate in fumetteria con persone che sfogliano albi a fumetti. Il guardaroba di Sheldon Cooper non si limita a esibire una generica appartenza ai nerd fumettari: funziona piuttosto come un codice cromatico che riflette o anticipa il suo stato emotivo, ispirandosi a quello spettro emozionale che associa differenti colori ai vari Corpi delle Lanterne nei fumetti DC Comics. Memorabile l'episodio 3×17 in cui i ragazzi entrano in possesso di un anello trafugato dal set del film *Il Signore degli Anelli*. La contesa per il possesso del "tessoro" scatena la rabbia feroce di Sheldon, che esibisce una maglietta rossa con il simbolo della Lanterna Rossa. L'episodio 5×20 è uno dei momenti più emblematici del rapporto viscerale tra i collezionisti *nerd* e i loro oggetti di culto. Sheldon arriva a parlare con un [Signor Spock giocattolo](#) che lo convince ad aprire la confezione di un altro giocattolo legato a *Star Trek*, sverginando i sacri sigilli della *mint condition*. L'estremo sacrificio del collezionista si rivela improduttivo e, anzi, genera una cascata di rimorsi. Del resto il possesso della copia digitale di un qualsiasi oggetto estetico può rivelarsi altrettanto sterile perché l'accesso ai file informatici deve sempre superare l'ostacolo della pigrizia e dell'accesso attraverso il faticosissimo oceano dei supporti di memoria e dei cataloghi. Lontano dagli occhi, lontano dal cuore. Nella prefazione a *Kinematici*, Gino Frezza sottolinea bene la differenza tra fumetto fisico e digitale:

"I disegni di strisce e tavole sul pc o sul *phone* sono certamente utili da guardare, sono facili da recuperare e più volte risultano occasione di memoria e di verifica delle immagini stesse. Ma, sui supporti digitali, linee e colori risultano soggetti a una dissolvenza interna [...]. A vantaggio dell'albo a fumetti letto e circolato fra edicole, bancarelle, casa, mezzi di trasporto (come accadeva spesso un tempo), c'è che esso occupa lo spazio, talvolta lo arreda o lo colora. Mentre lo si legge, il tempo scorre, ma l'attivazione dell'immaginario non dissolve, non è soggetta a una trasparenza incombente. Le immagini stampate su carta mantengono la loro possibile tridimensionalità, rivelano una densità non incerta né pronta a svanire".

In ogni caso la coda lunga del capitalismo e il Corpo dei Nerd si impegnano a tenere sempre alto il vessillo della materialità e delle [cose che sono cose](#) in un mondo che scivola inesorabilmente verso l'immateriale mettendo in discussione la sopravvivenza di tutti i media di origine analogica.

Letture

- Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, Milano, 2003.
- Diego Del Pozzo, *Marvel Cinematic Universe. Dal fumetto agli audiovisivi digitali: i film di supereroi tra convergenza mediale e nuova serialità*, Cento autori, Villaricca (NA), 2021.
- Matt Furie, *Boy's Club*, Eris, Torino, 2022.
- Alessandro Lolli, *La guerra dei meme. Fenomenologia di uno scherzo infinito*, effequ,

Firenze, 2017.

visioni

- Chuck Lorre, Bill Prady, *The Big Bang Theory*, Netflix / Amazon Prime, 2007–2019 (streaming).

22 Maggio 2026