

BRICKS | TEMA

**La visione di Mallet:
una biografia a fumetti
Per un Fumetto come
veicolo di comunicazione
della Conoscenza**

a cura di:
Giuseppe Palumbo

fumetti, sismologia, scienza

Mallet a fumetti

Sono Giuseppe Palumbo e sono un autore di fumetti da oltre trent'anni.

Il libro a fumetti, "La visione di Mallet", che ho realizzato con l'importante collaborazione di Gianfranco Giardina e Giulio Giordano, è stato stimolato e supportato in fase di scrittura e di *editing* da Graziano Ferrari. Io sono di formazione umanistica e i disegnatori succitati sono di formazione artistica, mentre Graziano Ferrari è sismologo: un *team* eterogeneo che non poteva far altro che utilizzare un linguaggio nato per l'eterogeneo, come il linguaggio a fumetti, per raccontare l'impresa scientifica di Robert Mallet.

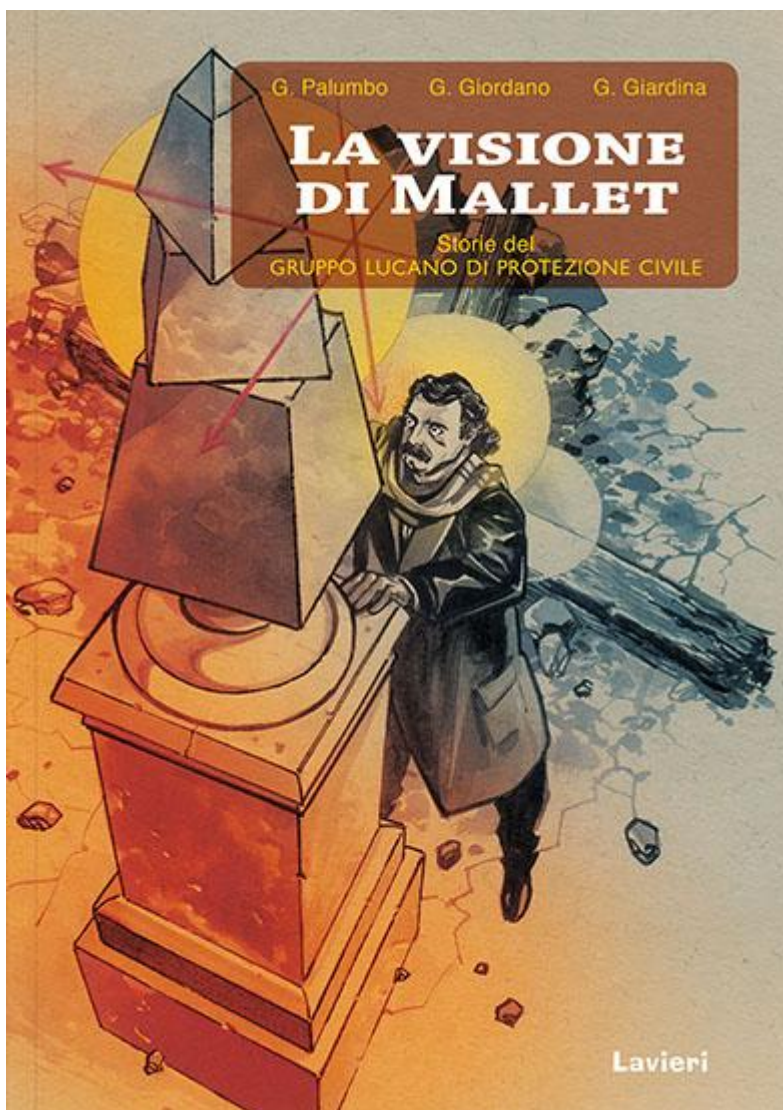


Figura 1 - La copertina del libro edito da Lavieri nel 2019

Un paio di punti di riferimento per conoscere tale linguaggio sono due libri:

"Comics and Sequential Art" di Will Eisner (1985) e "Understanding Comics - The invisible art" di Scott McCloud (1993). Il primo attinge alla vasta esperienza in materia di uno dei massimi autori di quella che è ormai nota come la Nona Arte, il fumetto appunto: Will Eisner. Partendo da quella, Eisner svela e rivela una serie di macchine linguistiche, ci mostra la sua cassetta degli attrezzi e così, facendo da cicerone tra le sue storie, ci mostra come funziona il fumetto e come questa arte abbia saputo e sappia catturare i nostri sensi. Il secondo libro utilizza a piene mani l'esperienza del precedente testo e fa un passo in avanti: spiega il fumetto CON il fumetto. Vale a dire che, lì dove Eisner ricorreva a parti testuali di tipo saggistico e poi

mostrava i concetti espressi nelle tavole delle sue storie, McCloud usa la struttura della pagina a fumetti e della narrazione a fumetti in un mix perfetto di *fiction* e *non fiction* per farci conoscere come quella struttura e quella narrazione possano interagire con i nostri sensi.

Lo Spazio Bianco

L'autore stesso, disegnato come un omino con la giacca a scacchi e la maglietta di *Shazam* (un personaggio disegnato da Scott McCloud), guida il lettore nella struttura stessa della pagina e ne spiega il segreto meccanismo, il cuore stesso del fumetto: lo spazio bianco. In quella intercapedine tra una vignetta e la successiva, prende forma tutta una serie di possibili contenuti narrativi creati direttamente dal lettore nella propria mente: la vignetta di partenza e la vignetta a lei successiva diventano così le parentesi dentro le quali l'immaginazione del lettore può costruire veramente la propria storia. Un autore consapevole di questo meccanismo cognitivo, come lo stesso McCloud, riesce a sollecitare e guidare il lettore per sorprenderlo e affascinarlo come nessun altro *medium*, permettendogli allo stesso tempo di diventare parte attiva della genesi del racconto. Il meccanismo che fonde le parti (grafiche e/o testuali) in un *continuum* è la *closure* o, se preferite usare un termine preso a prestito dalla Retorica, è la *sineddoche* (*pars pro toto*, una parte per il tutto). Questo è il cuore del fumetto. Il fumetto sfrutta a pieno la modalità cognitiva cerebrale di creare *pattern*, griglie di senso tra elementi eterogenei.

Il ruolo del lettore

I media come il cinema (altro linguaggio coetaneo del fumetto) non posseggono lo stesso potere di legare a sé il proprio spettatore, in una modalità così immersiva; il fumetto richiede una enorme partecipazione del lettore alla creazione di una storia ed è per questo che ogni volta che leggiamo un fumetto restiamo avvinti e cadiamo immersi in una sorta di trance creativa. Se un fumetto è ben costruito, può coinvolgere come poco altro.

La punta dell'iceberg

E siamo ancora alla punta dell'iceberg. Le possibilità espressive del fumetto sono ancora in parte inesplorate, anche se gli ultimi decenni di questa arte relativamente giovane (anche se antichissima!) hanno portato a vette creative di altissimo livello. Sempre più spesso la definizione di *graphic novel* (spesso usata a sproposito) sta a indicare un fumetto di una qualità superiore per contenuti e per forma. Ma, come lo stesso McCloud suggerisce, l'uso del fumetto può spaziare in ambiti finora a lui reputati non consoni, quando non di puro intrattenimento. Fu proprio con Eisner che il termine *graphic novel* cominciò a prendere una sempre maggiore consistenza e diffusione, grazie al suo libro "Contratto con Dio" del 1978. Il nostro fumetto dedicato a Mallet esplora un'altra via proposta dallo stesso McCloud, che propone nel suo libro tante possibilità di sviluppo del linguaggio, dallo *stream of consciousness*, alla satira, agli adattamenti letterari: la biografia.



Figura 2 - La copertina di "L'Elmo e la Rivolta", Comma22, 2011

Da alcuni anni affianco la mia produzione *mainstream* (Diabolik, Martin Mystère) a questo tipo di ricerca: "L'Elmo e la Rivolta" è un saggio a fumetti scritto da Luciano Curreri, docente di Lingua e Letteratura Italiana all'Università di Liegi; un saggio di storia della cultura adattato a fumetti da me con il preciso intento di arricchire con un livello iconografico narrativo il già importante e complesso livello testuale del saggio di Curreri. La compresenza di questi due livelli non rende più facile la lettura, non rende questo saggio più "leggero", *for dummies*, semmai lo rende più complesso, di sicuro più stimolante e ricco. Numerosi altri sarebbero gli esperimenti di cui parlare: dai *graphic essays* con il collettivo Action30 ("Bazar Elettrico" e "Pasolini 1964"); dalle biografie dedicate a santi come Sant'Andrea Avellino o criminali discussi come Pablo Escobar; o gli adattamenti letterari come il "Diario di un pazzo" di Lu Xun o "Uno si distrae al bivio" di Rocco Scotellaro. Fino a "Archimede Infinito" scritto e disegnato per Comics&Science delle edizioni CNR, dove ho declinato a fumetti un saggio scientifico sul ritrovamento del Codice C di Archimede. Infinite possibilità del fumetto, direbbe Scott McCloud.

Mallet a fumetti: il *modus operandi*

Per raccontare l'impresa di Mallet, è stato innanzitutto importante rendere quanto più esattamente l'atmosfera, il contesto in cui Mallet si trovò ad agire e creare sin dalla prima pagina un *mood*, per usare un termine jazzistico, che legasse Mallet alla Basilicata. Ho colto subito lo spunto offertomi dal Gruppo Lucano, per cui questo libro è stato pensato: il suono dell'arpa di Viggiano, diffusa in tutta Europa, e la cetra irlandese che anima la nostalgia di Mallet in un *pub* di Londra... Le prime pagine sono un crescendo emotivo che serve a catturare l'attenzione del lettore per condurlo poi verso altri aspetti del racconto, lasciando vibrare in sottofondo, sempre, le note dolenti di quell'arpa. La documentazione, sia visiva che documentale, è alla base di tutto il lavoro preliminare. Col supporto di Graziano Ferrari, ogni passaggio narrativo è stato messo al vaglio della verosimiglianza. A cominciare dalle fattezze dei personaggi, da Mallet al fotografo Bernoud, basate su fotografie d'epoca, fino ai titoli del *The Times*. Ogni dettaglio, utile a restituire non solo un *mood*, ma anche una credibilità storica. Una volta stabilito un contatto emotivo con il lettore, possiamo

proporgli un percorso dove la narrativa lascia il posto alla saggistica, la *fiction* alla *non fiction*. Così comincia il racconto della vita di Mallet che precede il suo viaggio in Basilicata: i suoi studi, le sue letture, i suoi maestri, le sue prime intuizioni, la sua visione... La fiction ci permette di immaginare un incontro parigino di Mallet. È lui stesso che ce ne dà notizia senza addentrarsi nel merito più di tanto, lasciando a noi, così, la possibilità di piegare quell'evento ai fini della nostra storia: grazie al fumetto, possiamo dare un senso al silenzio circa quell'incontro, da parte di Mallet. L'interazione testo immagine ci permette di entrare e visualizzare i percorsi mentali di Mallet, *in medias res*, mentre è in viaggio. Lo vediamo pensare, scrivere, disegnare... e tutto in una sola pagina. Questa è la forza della sintesi del fumetto! Mallet, studiando la morfologia del paesaggio, osservando le fratture, i crolli, deduce il sistema di spinte meccaniche che lo porta a creare la moderna sismologia. Ancora una volta, il gioco di inquadrature, tra campi lunghi e dettagli, spinge e guida l'attenzione del lettore, ne arricchisce l'esperienza cognitiva.

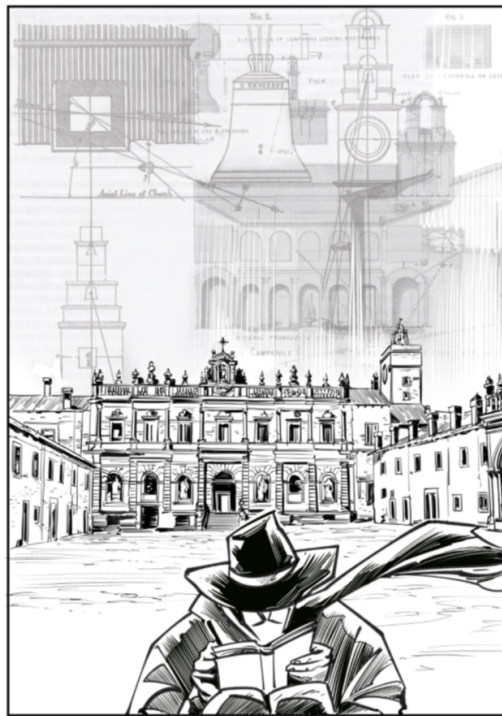


Figura 3 - una pagina da "La visione di Mallet"

Il valore delle risorse umane, specie se messe alla prova dalle difficoltà e dalle emergenze che la Natura non manca di offrire, trova la sua consacrazione nello splendore che la stessa Natura poi non smette di offrirci. Come rendere meglio questo che è il momento di climax della nostra storia, se non citando una immagine di Caspar David Friedrich, "Il viandante sul mare di nebbia" del 1818?

Una immagine che ben dipinge Mallet: un uomo affascinato dalla natura contraddittoria del Creato, stolido di fronte a ogni difficoltà, rapito dalla bellezza di un Mondo di cui cercherà di penetrare, con la forza della Scienza, ogni segreto meccanismo. Questa È la visione di Mallet.

NOTA: Il seminario "[La visione di Mallet: una biografia a fumetti. Per un fumetto come veicolo di comunicazione della Conoscenza](#)" è stato proposto alla comunità scolastica il 20 aprile 2021.



Giuseppe Palumbo

palumbo@isiarbino.net

Giuseppe Palumbo (Matera, 1964) ha cominciato a pubblicare fumetti nel 1986 per riviste come Frigidaire e Cyborg, sulle cui pagine crea il suo personaggio più noto, Ramarro, il primo supereroe masochista.

Dopo aver fatto parte, dal 1992, dello staff di Martin Mystère della Sergio Bonelli Editore, dal 2000 è uno dei disegnatori di Diabolik, edito da Astorina.

Ha creato graphic novel come "Tomka, il gitano di Guernica", su testi di Massimo Carlotto, e "Un sogno turco", su testi di Giancarlo De Cataldo.

Hanno pubblicato suoi libri tanti editori italiani tra cui Comma22, Sergio Bonelli, Mondadori Oscar Ink, Comicon, Edizioni della Cometa, Lavieri e Comics&Science/CNR. Fa parte del collettivo Action30, i cui ultimi graphic essays sono "Bazar elettrico" e "Pasolini 1964".

Sue opere sono apparse in diverse lingue tra cui francese e giapponese.