

Il fumetto popolare secondo Lorenzo Calza

Published by st2wok on LUGLIO 9, 2024



Il libro di Lorenzo Calza, ***La grammatica delle nuvole. Per un ritorno al fumetto popolare***, pubblicato da [\[LOW\]](#). Edizioni è sostanzialmente l'autobiografia nel fumetto del suo autore. Nell'introduzione Giancarlo Berardi racconta come ha conosciuto Lorenzo negli anni '90: una fiera lucchese ed una mostra a Piacenza. L'incontro con Giancarlo Berardi a Piacenza era stato organizzato proprio da Lorenzo col supporto dell'Associazione Il Senso delle Nuvole, di cui anch'io ero uno dei soci fondatori oltre che attivo partecipante alla stessa. Oltre a incontri con fumettisti di rilievo a livello nazionale, l'Associazione realizzò anche alcuni numeri di una fanzine – *Aleph* – in cui Lorenzo, io ed altri appassionati piacentini ci cimentammo nei primi vagiti non solo critici ma anche di scrittura e illustrazione. Lorenzo ad un certo punto decise di seguire la sua passione per il fumetto – per il fumetto popolare, come richiamato nel sottotitolo del libro, e in modo particolare per il fumetto popolare così come originalmente codificato da Barardi, come spiega nel corso del libro – trasferendosi a Genova ed entrando a far parte del team che realizzava (e realizza) la

ARTICOLI RECENTI

AGOSTO 23, 2024

[Metti un po' di romance nel tuo steampunk](#)

AGOSTO 20, 2024

[Alien: Romulus – un'impressione](#)

AGOSTO 16, 2024

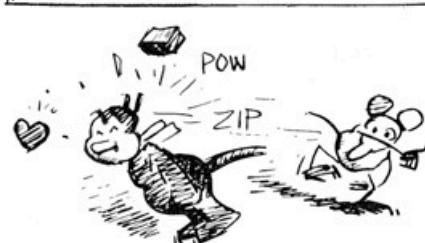
[Batman: da The Animated Series a Caped Crusader](#)

AGOSTO 13, 2024

[Selaco: il DOOM che non ti aspetti](#)

AGOSTO 9, 2024

[Progettare contenuti per tutti: libri, tv, web, musei...](#)



uale su come scrivere fumetti – anche se è anche questo con indicazioni chiare e (apparentemente) semplici -, un bilancio della vita (non solo) professionale del suo autore. E infatti Lorenzo inizia parlando della propria infanzia, delle opere – libri, musica, film e ovviamente fumetti – che ne hanno segnato la crescita e la maturazione. In particolare il suo confronto sul fumetto diventa anche una storia personale del fumetto stesso. E le sue tre stelle polari le ritroviamo più volte nel testo: l'*hard boiled* statunitense per la narrativa, John Ford per il cinema, *Ken Parker* per il fumetto. L'*hard boiled* per il modo in cui rivoluziona la letteratura di genere con un approccio anti-manierista, rimanendo fedele al realismo di personaggi, dialoghi e ambientazioni. John Ford per il respiro epico delle ambientazioni e dei personaggi. *Ken Parker* per il realismo di storie e personaggi che tradivano gli stereotipi del genere western e soprattutto per le innovazioni sintattiche introdotte da Berardi. Innovazioni che in realtà sono più codificazioni relativamente rigide del modo di narrare classico così come visto da Berardi (e da Calza): gabbia 2×3 per la tavola con riquadri fissi, didascalie essenziali e fuori

serie
di
Julia
per
Sergi
o
Bone
Ili
Edito
re.
Ques
to *La*
gram
mati
ca
delle
nuvo
le è
perta
nto,
più
che
un
man

AGOSTO 6, 2024
Un gioiellino mancato: le poesie di Emily Dickinson selezionate da Vivian Lamarque

AGOSTO 2, 2024
Un horror lovecraftiano: Il pescatore di John Langan

LUGLIO 30, 2024
Rossiya prevysh vsego: il terzo impero russo

LUGLIO 26, 2024
Steve Earle torna a suonare da solo

LUGLIO 23, 2024
Poesia e musica: Chandra Candiani e Giorgio Li Calzi

LUGLIO 19, 2024
Espressionismo Astratto: Conoscenza e Creatività con Abstract Trivial

LUGLIO 16, 2024
Tom Petty, il country e la fine del rock americano

LUGLIO 12, 2024
L'alta leggibilità (non) esiste? Luciano Perondi sui font "dyslexia friendly"

LUGLIO 9, 2024
Il fumetto popolare secondo Lorenzo Calza

LUGLIO 5, 2024

dai riquadri, rigoroso posizionamento dei personaggi in base all'ordine di dialogo (il primo che parla va a sinistra, il secondo segue a destra e così via), ecc. Lorenzo nel libro racconta i suoi "incontri" con altri autori – di libri, di film, di fumetti – in un percorso di formazione intellettuale estremamente stimolante, fino alla parte finale dove finalmente svela i "trucchi del mestiere", ma dove racconta anche le sue esperienze a scuola o in carcere per coinvolgere e interessare il suo pubblico ai meccanismi della narrazione.

Due cose in particolare Lorenzo "attacca" nel suo libro: i videogiochi e la nuova moda delle graphic novel (scritto – per fortuna – al femminile). I videogiochi perché medium che distoglie i giovani dalla narrazione e quindi intrinsecamente antinarrativo. Le graphic novel perché distruggono il mercato del fumetto popolare (già minato dall'estinzione delle edicole) spacciando per successi l'esaurimento di tirature limitate e non fornendo ai professionisti del settore (soggettisti, sceneggiatori, illustratori) una continuità lavorativa come succede invece per il fumetto seriale.

Proprio come all'epoca in cui – molto più giovani – Lorenzo, il sottoscritto e gli altri fan piacentini del fumetto si ritrovavano nei locali dell'ARCI, vorrei provare a discutere qui alcuni punti di vista di Lorenzo su cui ho una diversa posizione.

Iniziamo da John Ford. Regista sicuramente imprescindibile, ma io non eviterei di porgli accanto Charlie Chaplin, Alfred Hitchcock, Frank Capra, Stanley Kubrick (ecc.). Ognuno a proprio modo (e senza dimenticare che potremmo anche uscire dal prodigioso ma un po' soffocante recinto hollywoodiano) in grado di offrire una propria cifra particolare al racconto, alla descrizione dei personaggi e del contesto. Sia dal punto di vista della narrazione, sia da quello della costruzione visiva. Come non ricordare Hitchcock quando spiegava a Truffaut che il cinema è fondamentalmente montaggio e non vedere come questo riecheggi nelle istruzioni che Lorenzo fornisce sulla composizione della tavola a fumetti?

Asmodee – Game in Lab
di Asmodee presenta
Punto di svolta:
esplorando il ruolo dei
giochi da tavolo nella vita
delle persone autistiche
[comunicato stampa]

GOCCIA DI SAGGEZZA

Dove il paradosso contamina i rapporti umani, compare la malattia.

~ Watzlawick, Beavin e Jackson

La "superiorità" del fumetto seriale su quello "d'autore". Non dubito della situazione economica descritta da Lorenzo, tanto più che non è l'unico a presentarla così. Sono decisamente meno disposto a sottoscrivere la superiorità di gabbie fisse e di modalità uniformi nella sintassi fumettistica. Funziona perfettamente in alcune situazioni, quali ad esempio i "classici" albi Bonelli, ma anche per opere come *Providence* di Moore e Burrows o *Watchmen* ancora di Moore e Gibson, ma come non pensare anche pensare a capolavori come *Devil. Love and War* di Miller e Sienkiewicz o delle tavole di Howard Chaykin senza pensare alla loro geniale e caotica sovrastrutturazione? Ordine o caos non sono allora regole fisse ed ogni autore propende per l'uno o per l'altro a seconda delle proprie indole e creatività.

La critica ai videogiochi, infine, dimostra unicamente la superficialità con cui (purtroppo) Lorenzo si approccia all'argomento. Certo: i videogiochi possono essere un distrattore dall'attenzione, dall'impegno, della riflessione. Ma possono essere anche emozione, coinvolgimento, poesia. Sono queste le categorie che ho sempre usato proprio per parlare di videogiochi da quando me ne occupo, e cioè dagli stessi anni in cui iniziavo a scrivere di fumetti sulle fanzine *Aleph* e *Schizzo* (del Centro Fumetto Andrea Pazienza di Cremona). È possibile vedere [la mia recensione](#) al libro *Game Poems* di Jordan Magnuson per rendersene conto e comunque i [post dedicati ai video/giochi su questo blog](#).



Post scriptum: a seguire la copertina del n. 0 (1991?) di *Aleph*, la fanzine dell'associazione Il Senso delle Nuvole, e la pagina col primo editoriale di Lorenzo. Per finire la foto (scattata da me) di un Lorenzo giovane che cerca di spacciare copie di *Aleph* a Lucca Comics (non ancora & Games).