

REVISTA DE LLIBRES

Recensió sobre *Le carte del fumetto*.

Strategie e ritratti di un medium generazionale

(*Les tires còmiques. Estratègies i retrats d'un mitjà generacional*),

de Gino Frezza

A cura de

Nadia Riccio

[\(descarregar la versió original en italià en format PDF\)](#)

El passat mes de maig es va publicar l'assaig més recent de Gino Frezza, *Le carte del fumetto. Strategie e ritratti di un medium generazionale* (Liguori editore, pp. 360, 22,50 €), darrera etapa dels trenta anys d'investigació d'aquest autor sobre les formes i el destí d'un mitjà de comunicació que, més d'un segle després del seu naixement (que s'ha situat a l'any 1896, amb l'aparició de les historietes dominicals de *Yellow Kid*), segueix exercint un paper fonamental en el sistema mediàtic i es troba influenciat pels nous processos de digitalització dels escenaris comunicatius.

En el text s'inclouen, a més de contribucions inèdites, escrits precedents que han estat reelaborats i organitzats per a formar un corpus de gran abast. Frezza presenta un text especialitzat, tant per la profunditat de la seva anàlisi com pel seu esquema teòric, que, no obstant, resulta accessible a tot tipus de lectors per la claredat amb què està escrit. El volum s'articula en tres seccions precedides d'una introducció que és, *in nuce*, un manifest teòric: Frezza deixa clar de seguida que només és possible observar i comprendre l'evolució del còmic dins d'un sistema mediàtic, parant atenció als processos i a les relacions recíproques entre mitjans diferents. El còmic s'identifica fins i tot com un "mitjà multimèdia" i, per això, no és casual que es recorri a metàfores com el *trànsit* i el *passatge*. Aquest és el marc epistemològic en que s'emmarquen les reflexions sobre la relació entre cinema i còmic. Una relació fundacional, tant en l'àmbit dels llenguatges com en el del consum, que avui torna a tenir èxit pel desplegament de possibilitats del cinema digital.

A la primera part del volum, *Ai confini del testo. Linguaggi, identità, generazioni* (*En els límits del text. Llenguatges, identitats, generacions*), s'exploren els aspectes formals, els llenguatges i les estratègies de ficció del mitjà, així com la seva relació amb l'escriptura i la seva naturalesa intrínsecament *audiovisual*. L'autor s'atura en l'anàlisi de les diferents èpoques de la història del còmic i en com passa de ser un producte de consum de masses desconegut a ser objecte, a partir de la dècada dels seixanta, d'un debat crític que va generar contribucions multidisciplinars, des de la semiòtica a la sociologia (i d'aquest debat, Frezza ens n'ofereix una reconstrucció precisa, tot i que no pedant, que esdevé un instrument eficaç per a qui desitgi aprofundir en el tema). L'autor no només té en compte en la seva anàlisi els camins més trillats de la investigació, com ara la posició que ocupa aquest mitjà en el sistema de la indústria cultural o el valor artístic d'algunes de les seves obres (especialment entre les més recents *graphic novels*), sinó també aspectes aparentment secundaris, com la seva utilització en projectes didàctico-divulgatius o la importància d'algunes obres com a font historiogràfica o fins i tot com a narració històrica.

La segona part del volum explica, mitjançant l'estudi de l'experiència de la casa editora italiana Bonelli, aspectes fonamentals del còmic com a producte de la indústria cultural i mitjà generacional. Frezza, en analitzar l'experiència editorial de Bonelli, els protagonistes de la qual reben el nom de *Tex*, *Dylan Dog* i *Dampyr*, recorre a la noció de *qualitat total* per a sintetitzar l'eficàcia dels processos i la qualitat dels productes.

A la tercera i última part, trobem una galeria de notes i retrats que van des de *Dick Tracy* fins als *Peanuts*, des de Jacovitti fins a Chuck Jones.

L'anàlisi de Frezza es dilata en el temps i l'espai, abraçant des de les experiències de la il·lustració dels segles XVII i XVIII fins a les més recents i articulades sèries *manga*; tot afegint al profund coneixement de la realitat italiana una visió igualment rica i completa de les directrius de la producció internacional.

La de Frezza és una investigació polifacètica que, aprofitant l'experiència dels anys d'estudi i passió (passió que es llegeix entre línies i captiva el lector), es recolza en els instruments de la semiòtica per a revelar els mecanismes de funcionament de les seqüències, en els de la psicologia i l'antropologia per a desvetllar els secrets de les ambigües identitats dels superherois i en els de la sociologia, per a emmarcar els processos econòmics i culturals de la indústria del còmic, en una profitosa i permanent comparació amb l'àmplia literatura de referència.