

DOPPIOZERO

Il beneficio dell'inventario

Diletta Colombo

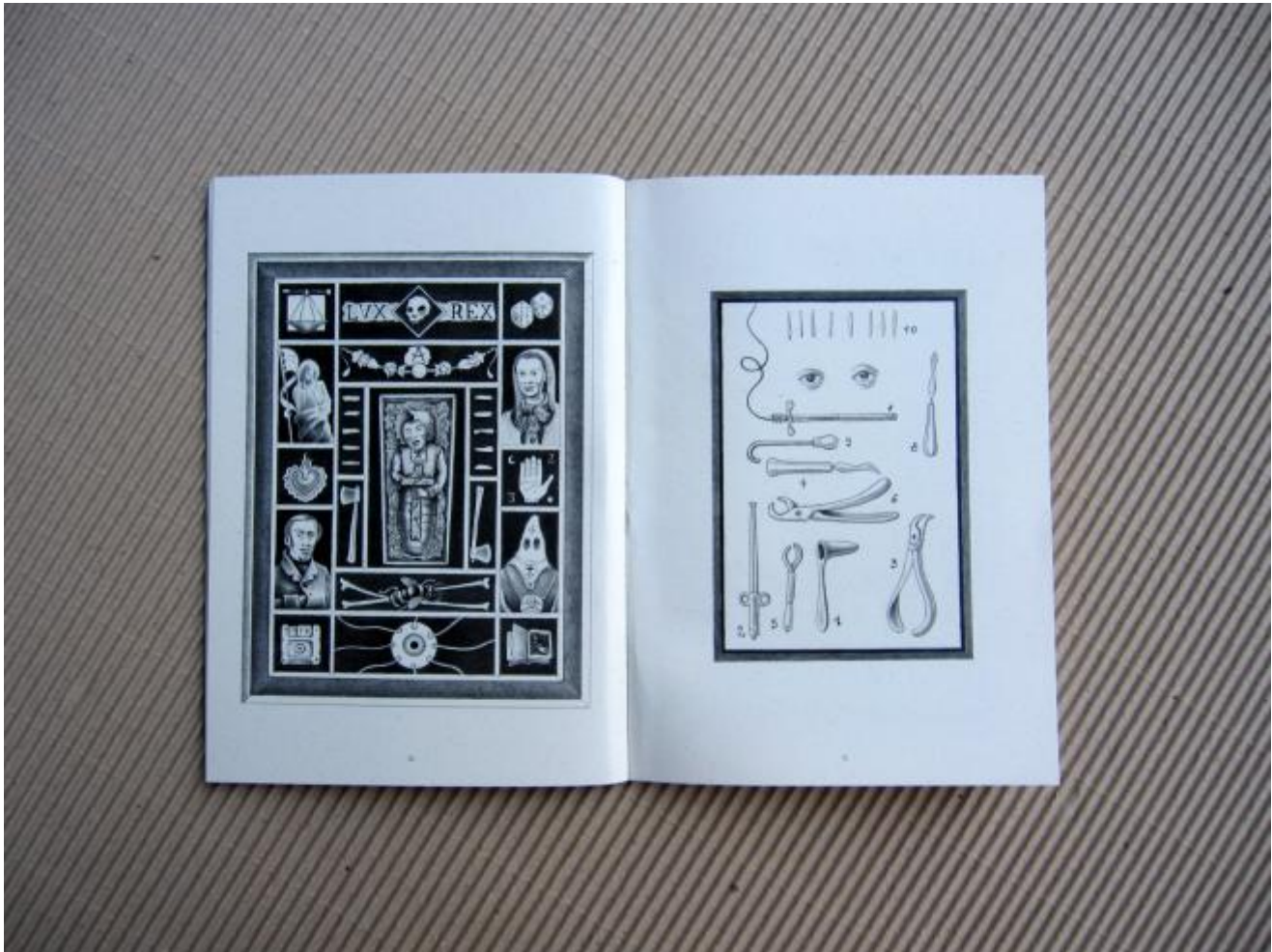
17 Ottobre 2013

Da tempo Balloon aspettava il libro giusto da cui prendere il volo. Finalmente un'illuminazione: *Il beneficio dell'inventario* di [Giuda](#), "Geographical Institute of Unconventional Drawings Arts", casa editrice di Ravenna nata del 2011 per "indagare il tradimento delle immagini" attraverso fumetto, illustrazione, poesia e critica d'arte.

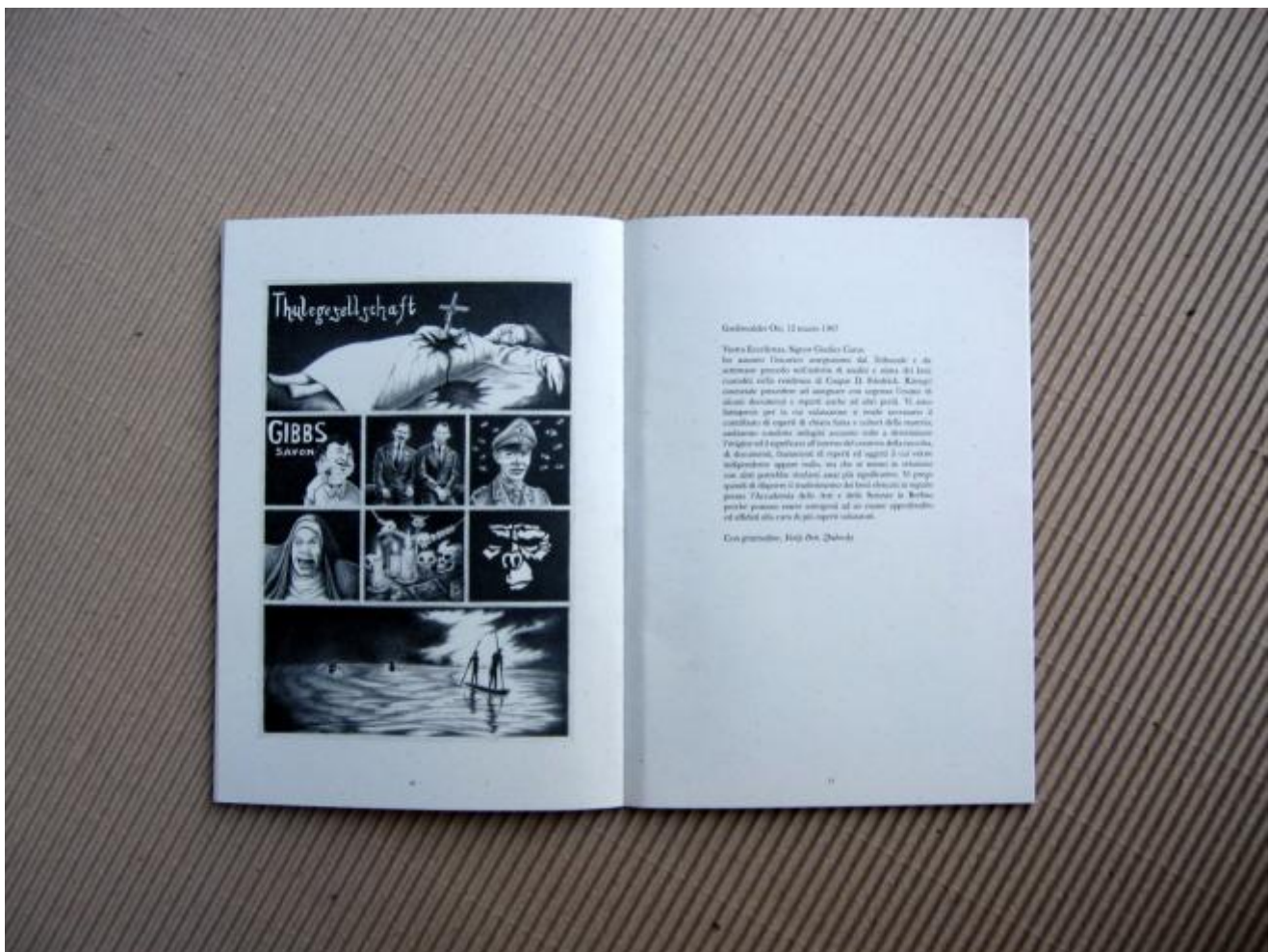


Il beneficio dell'inventario, Liliana Salone (illustrazioni) e Marco Lobietti (testi), Giuda edizioni 2013.

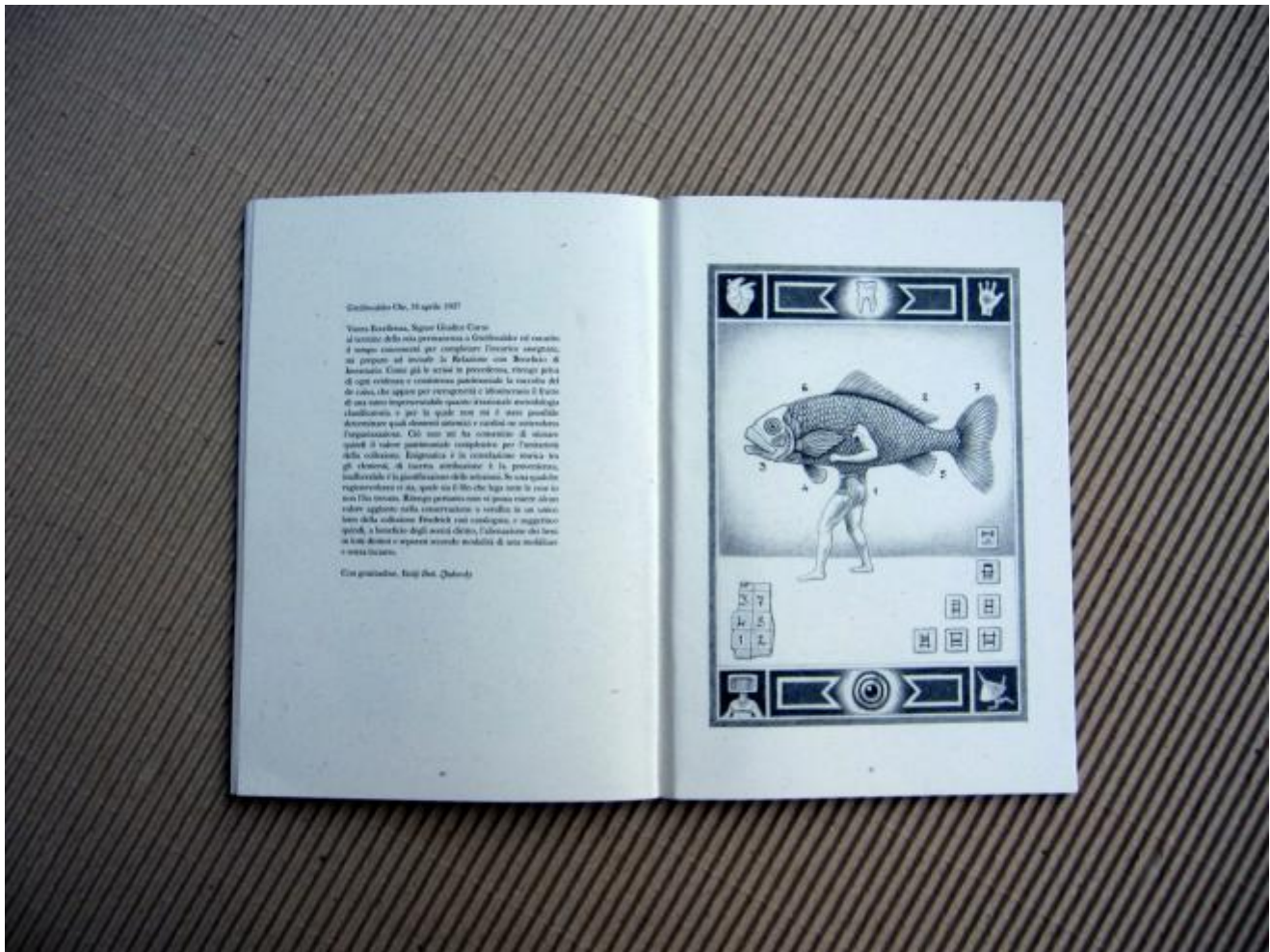
Il beneficio dell'inventario non si limita a essere un'irregolare graphic novel ma è un gioco visivo, destabilizzante e poetico, che invita a scoprire la narrazione per immagini. Una chiave di lettura, o un punto di svolta, anche per il progetto Giuda.



La narrazione si muove tra le lettere scambiate dal dott. Zhukosky per descrivere l'impresa e le illustrazioni che mostrano gli oggetti, i documenti e le immagini collezionati dall'artista per tutta la sua vita, meticolosamente riposti in teche di legno.



Ogni pagina dell'inventario è una griglia a vignette, un polittico in bianco e nero, una sfera di cristallo per predire il futuro, dove gli oggetti rivelano passioni, curiosità e ossessioni dell'artista o dove alfabeti, simboli e scene narrative raccontano in sequenza storie misteriose e affascinanti come in un mazzo di tarocchi. Intuizione visiva e percezione narrativa, nature morte e vive, storia e sogno si sovrappongono e si confondono, tanto da portare lo stesso protagonista a dichiarare fallimento: "Vostra Eccellenza, Signor Giudice Carus, (...) Enigmatica è la correlazione storica tra gli elementi, di incerta attribuzione è la provenienza, inafferrabile la giustificazione delle sezioni. Se qualche ragionevolezza ci sia, quale sia il filo che lega tutte le cose io non l'ho trovato".



È solo l'occhio del lettore che ha il potere di "ricostruire il filo che lega tutte le cose", ripartendo dall'indice analitico che alla fine del libro cataloga in ordine alfabetico tutti gli oggetti e le figure raccolte, a cui finalmente possiamo dare un nome.



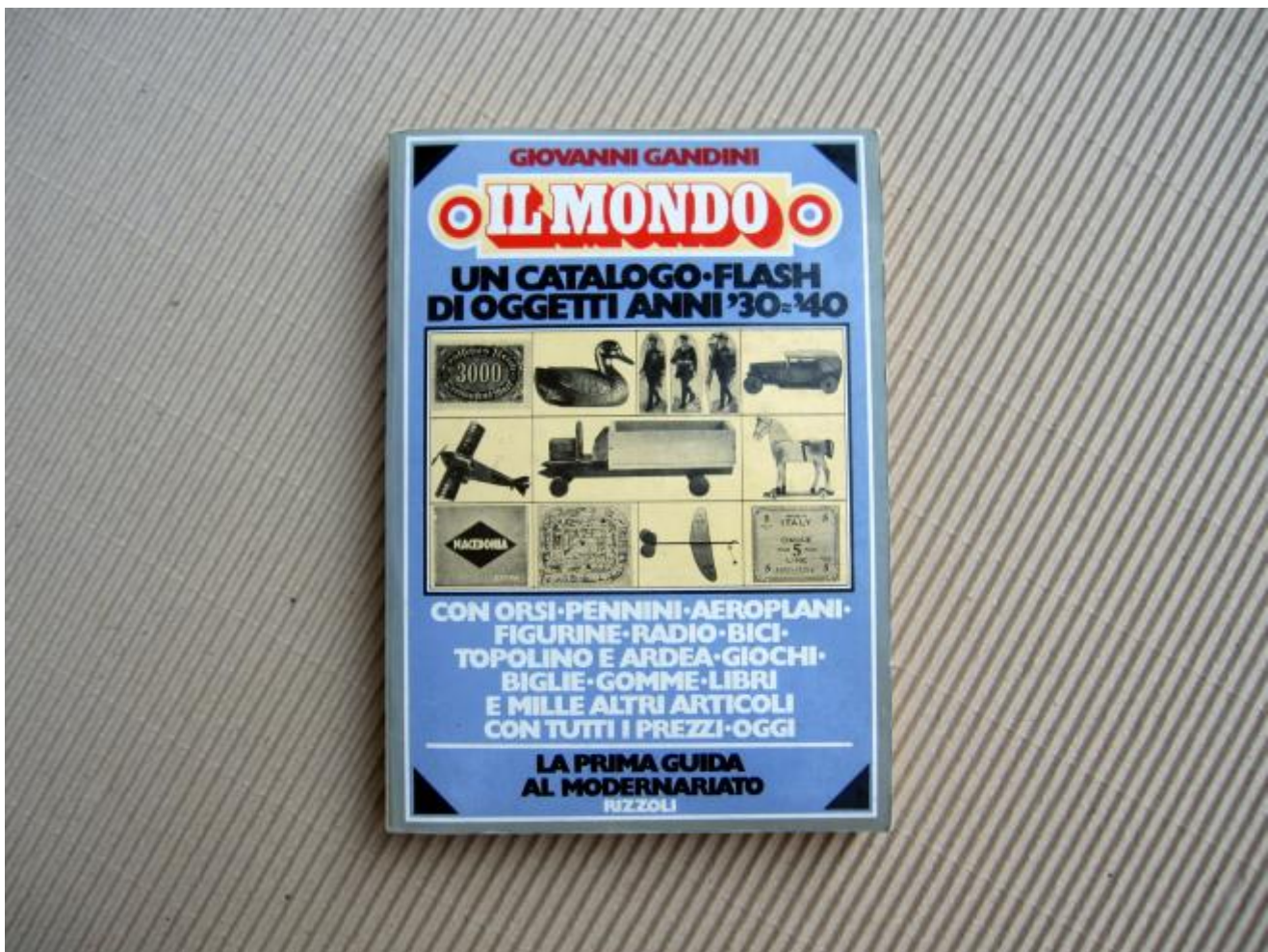
In una seconda lettura, siamo silenziosamente invitati a giocare una caccia al tesoro per immagini, diventando autori di storie possibili che l'editore forse sta aspettando di ricevere. Il valore di ciò che sopravvive è quello che noi siamo in grado di attribuirgli, immaginando cosa lega in modo sorprendente un'ex voto, un'ascia, una conchiglia, un'astronave e un uomo pesce; i desideri e le ossessioni degli uomini di epoche diverse, il passato e il futuro.



Leggere fumetti nasce da questo continuo muoversi dentro e fuori una cornice, arrivare alla fine e tornare indietro, camminare sul bordo nero di una vignetta con gli occhi in continuo movimento tra parole e figure, a volte perdersi con la fiducia di ritrovarsi dentro un'altra visione della realtà. È prendere in mano una mappa e un binocolo, con al polso un orologio senza lancette che tiene il tempo al ritmo dello sbattere di una palpebra.



Raccontare fumetti è far parlare le pagine.



Il Mondo – un catalogo flash di oggetti anni '30 e '40, Giovanni Gandini, Rizzoli 1974

“Il mondo è un libro che ognuno avrebbe fatto in modo diverso. È un catalogo personale, locale, parziale di oggetti degli anni trenta-quaranta, visti e valutati attraverso il ricordo, più o meno obiettivo e melenso, dell'autore. Il gioco prevale sulla ricerca rigorosa, nel tentativo di codificare qualche lembo di tempo da discorsi della sera. Destinato ai supercinquantenni per il bisticcio e la critica sull'oggetto e sul suo valore oggi, è un testo anche per giovani e giovanissimi, sempre curiosi di un mondo che si incastra attraverso il nostro e il loro attraverso una figurina, una radio o un giocattolo e, comunque, Sinatra e Topolino”.

<http://www.spaziobk.com/about-us/>

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e [SOSTIENI DOPPIOZERO](#)

