

DOPPIOZERO

Il beneficio dell'inventario

[Diletta Colombo](#)

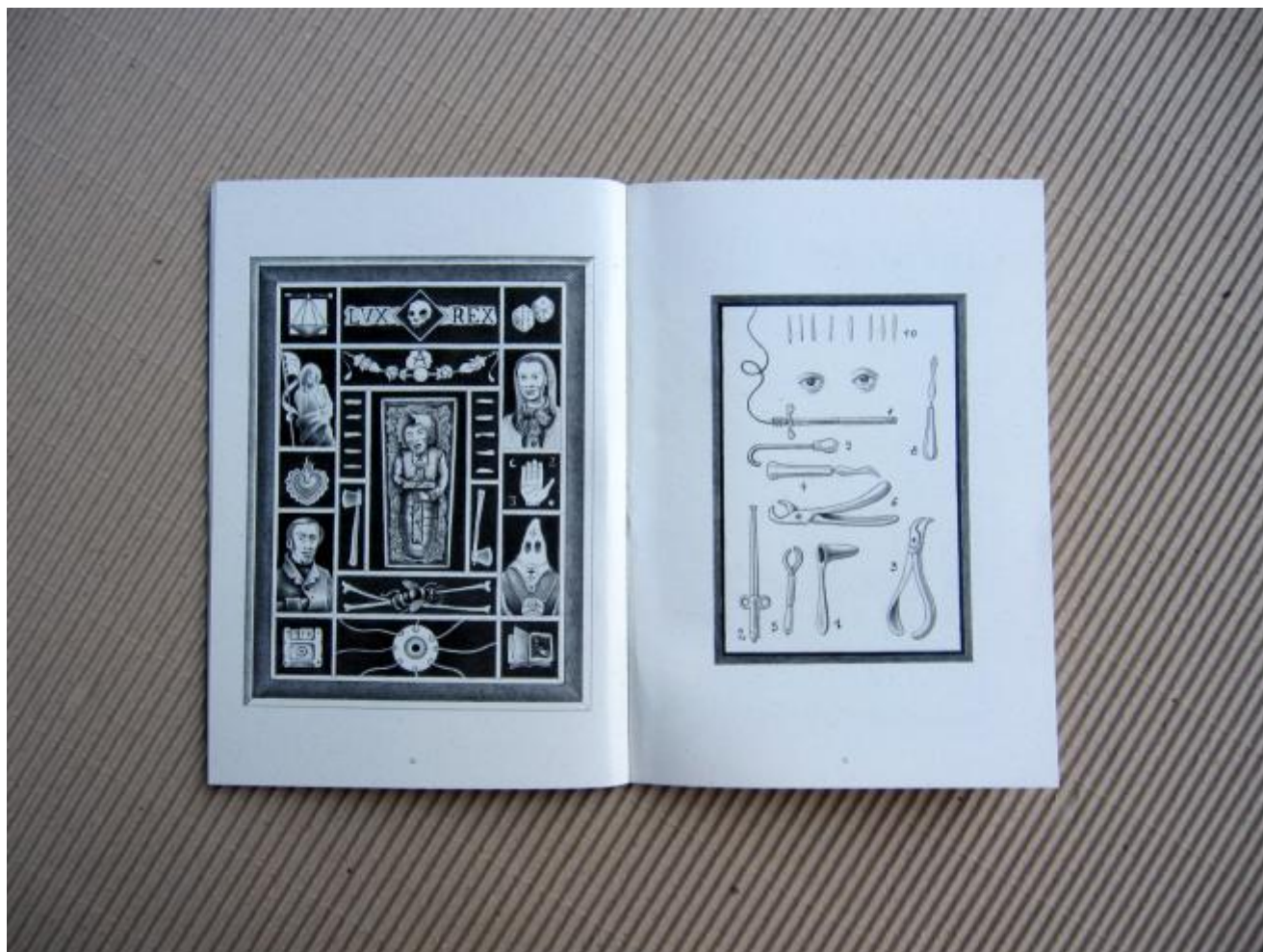
17 Ottobre 2013

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.



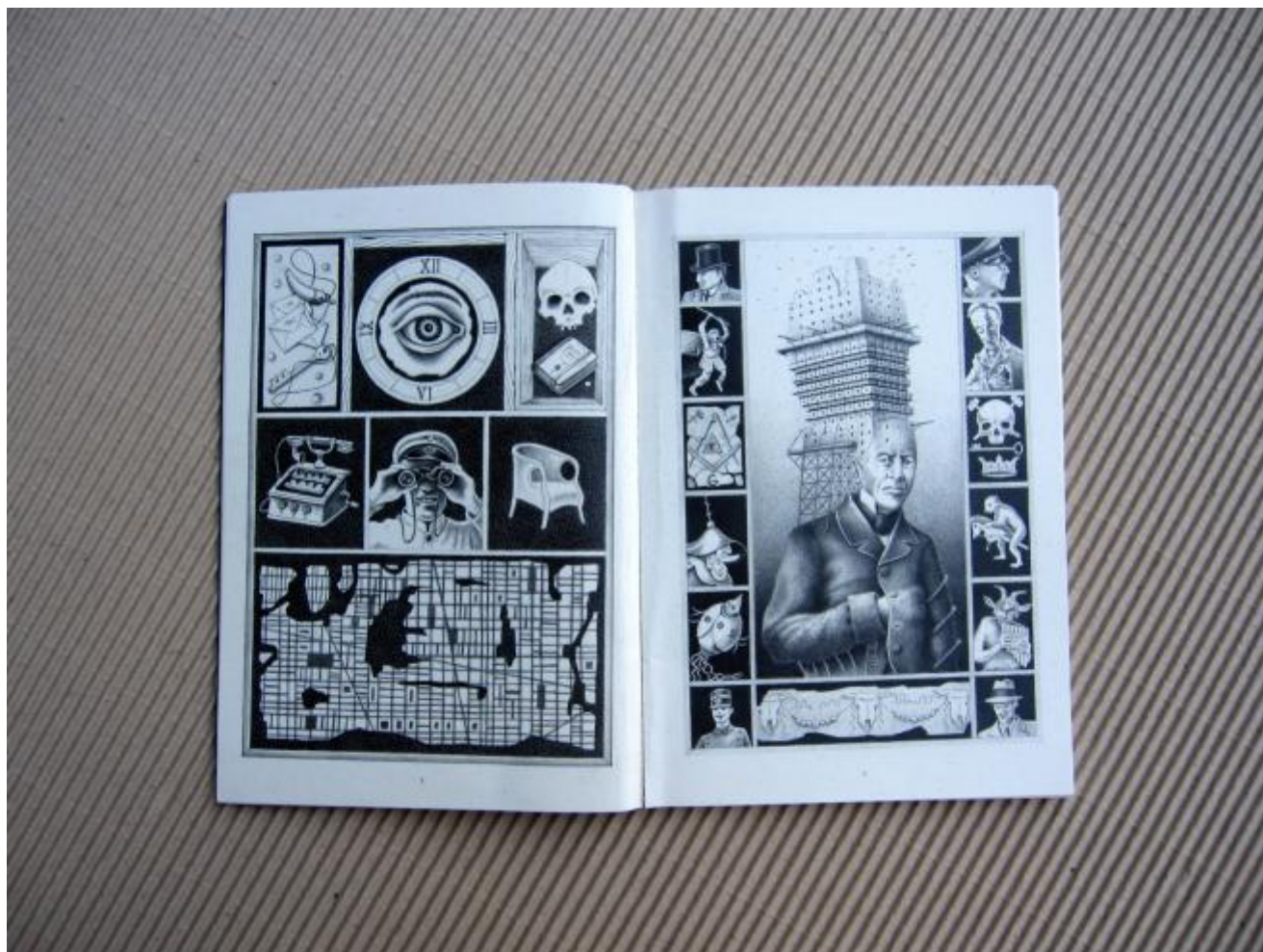
Ogni pagina dell'inventario è una griglia a vignette, un polittico in bianco e nero, una sfera di cristallo per predire il futuro, dove gli oggetti rivelano passioni, curiosità e ossessioni dell'artista o dove alfabeti, simboli e scene narrative raccontano in sequenza storie misteriose e affascinanti 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".



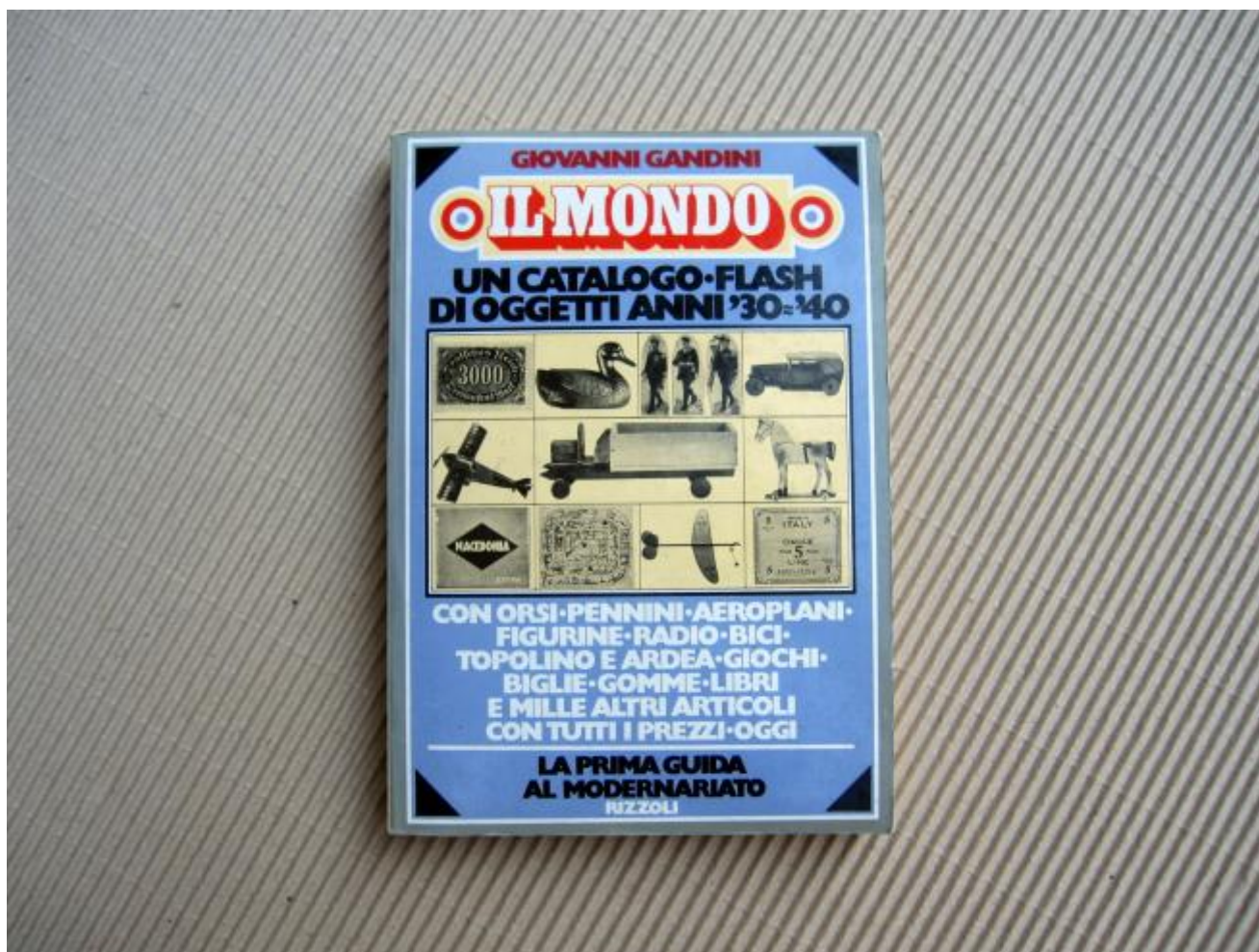
In una seconda lettura, siamo silenziosamente invitati a giocare una caccia al tesoro per immagini, diventando autori di storie possibili che l'editore forse sta aspettando di ricevere. Il valore di ciò che sopravvive è quello che noi siamo in grado di attribuirgli, immaginando cosa lega in modo sorprendente 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](#)

