

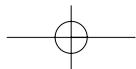
Oblique

graphic novel

Contaminazione di linguaggi e generi

A cura di Jusi Loreti e Luca Tozzi

- Seba Pezzani, “Romanzo a fumetti. Il boom delle storie animate”
Il Giornale, 5 maggio 2008 3
- Carlo Faricciotti, “Leggi, leggi che diventi grande”
il Giornale, 13 aprile 2008 5
- Mirella Appiotti, “La moda è graphic novel”
TtL della Stampa, 12 aprile 2008 7
- Lara Ricci, “Il senso della vita a fumetti”
Domenica del Sole 24 Ore, 6 aprile 2008 9
- Mauro Calamadrei, “E Amulet conquista l’America”
Domenica del Sole 24 Ore, 6 aprile 2008 11
- Thomas Martinelli, “Ho visto un cd fatto a strisce”
Alias del manifesto, 5 aprile 2008 13
- Marco Lupoi, “Graphic novel: un po’ di chiarezza su un termine abusato”
nòva 100, 29 febbraio 2008 15
- Giorgio Ieranò, “Quel sottile confine tra pittura e scrittura”
il Giornale, 29 novembre 2007 17
- Dario Voltolini, “Romanzi da vedere”
TtL della Stampa, 27 ottobre 2007 19
- Cinzia Leone, “Graphic novel, racconti a fumetti liquidi”
il Riformista, 3 novembre 2007 21
- Alberto Gedda, “Graphic novel, ragazzi inquieti nel fumetto che fa romanzo”
TtL della Stampa, 28 luglio 2007 23
- Sergio Rossi, “Giornalismo a fumetti. Un altro modo di raccontare la realtà in cui viviamo”
La Stampa, 16 febbraio 2007 25
- Paola Mastrocola, “Il romanzo birichino mette a soqquadro parole e disegni”
TtL della Stampa, 19 giugno 2005 27



Romanzo a fumetti Il boom delle storie animate

Seba Pezzani, *il Giornale*, 5 maggio 2008

Sulla scia degli Stati Uniti anche in Italia trionfa la «graphic novel», ovvero la narrativa illustrata. Nei Paesi di lingua anglosassone le hanno battezzate graphic novel. Il pubblico sudamericano le indica come historietas. I fan giapponesi li chiamano manga. In Italia il termine che meglio li traduce è «romanzi a fumetti». Da qualche anno Hollywood sta cullando questa forma di espressione narrativa illustrata e popolare e proprio dal fantastico scrigno delle graphic novel sono stati saccheggianti titoli di successo come *Sin City*, *From Hell*, *Batman Begins*, *Constantine*, *Hellboy*, *La lega degli straordinari gentleman*.

A inaugurare questo genere di narrativa a fumetti moderna è stato ufficialmente nel 1978 Will Eisner (il celebre illustratore e creatore di *Spirit*) con il suo *Contratto con dio* (un romanzo illustrato ambientato nei quartieri poveri di New York) e nel tempo sono stati autori come Alan Moore, Frank Miller, Neil Gaiman e Art Spiegelman a sviluppare il linguaggio adulto dei fumetti, mescolando alle loro scoppiettanti intuizioni iconografiche il singolare approccio letterario e linguistico di questa letteratura disegnata.

In Italia, se si escludono gli apporti dati nel passato da autori come Hugo Pratt, Sergio Toppi, Guido Crepax e Dino Battaglia, per molto tempo questo stile grafico narrativo è stato a lungo surclassato dalle saghe popolari da edicola. Anche se già nel 1969 Dino Buzzati con il suo *Poema a fumetti* aveva cercato di per-

correre una strada nuova in cui il fumetto potesse incontrare la letteratura fantastica riraccontando in maniera moderna il mito di Orfeo attraverso l'inconsueto e indissolubile connubio di testi e illustrazioni con un occhio particolare al fenomeno dei fumetti neri italiani (da *Diabolik* a *Sadik*, da *Kriminal* a *Satanik*) che in quel momento avevano letteralmente rivoluzionato il mercato editoriale.

Il grande successo in questi anni della contemporanea narrativa noir italiana ha sbloccato definitivamente anche il nostro mercato e negli ultimi tempi le librerie sono state invase da romanzi a fumetti che vedono coinvolti alcuni dei nomi più interessanti della letteratura di genere nazionale. Niccolò Ammaniti, in attesa di produrre un seguito del fortunatissimo *Io non ho paura*, ha pensato bene di affidare tre suoi racconti ai disegni di Davide Fabbri, coadiuvato in sede di sceneggiatura dall'esperto Daniele Brolli. Il risultato è *Fa un po' male* (Einaudi) volume antologico che racchiude, oltre alla storia che dà il titolo alla raccolta, *Bucatini e pallottole* e *L'ultimo capodanno dell'umanità* (racconto dal quale è stato tratto lo sfortunato omonimo film di Marco Risi), una sequenza di vicende iperreali e violente ambientate nella Roma contemporanea che hanno il ritmo scanzonato del cinema pulp senza mezzi termini di Quentin Tarantino.

Le Edizioni Bd di Scandiano hanno deciso da qualche anno di puntare sul poliziesco all'italiana rieditando la lunga saga del Commissario De Luca (ideato negli anni

Settanta per le pagine de *Il Giornalino* da Luigi Gonano e Gianni De Luca) ma ristampando anche le storie del sovrintendente Coliandro sceneggiate da un giovane Carlo Lucarelli per i disegni di Onofrio Catacchio (avventure in origine edite dalla Granata Press di Luigi Bernardi) e persino l'hard-boiled dal titolo *Tobacco* scritto da Pino Cacucci per Otto Gabos, detective story che con l'occasione viene rilanciata con una prefazione dell'entusiasta Claudio Bisio. Sotto l'egida di Alta Fedeltà sono quindi usciti *La ballata del Corazza*, un noir padano a firma Wu Ming 2 e Onofrio Catacchio, e due volumi dedicati al mondo strampalato e incontenibile di Andrea G. Pinketts: l'antologico *I vizi di Pinketts* (che propone una rivisitazione a fumetti di alcune delle sue migliori storie noir, pulp e horror) e la ristampa completa di *Laida Odius*, l'insopportabile travestito serial killer che Pinketts aveva ideato qualche anno fa su misura per il talento grafico di Maurizio Rosenzweig.

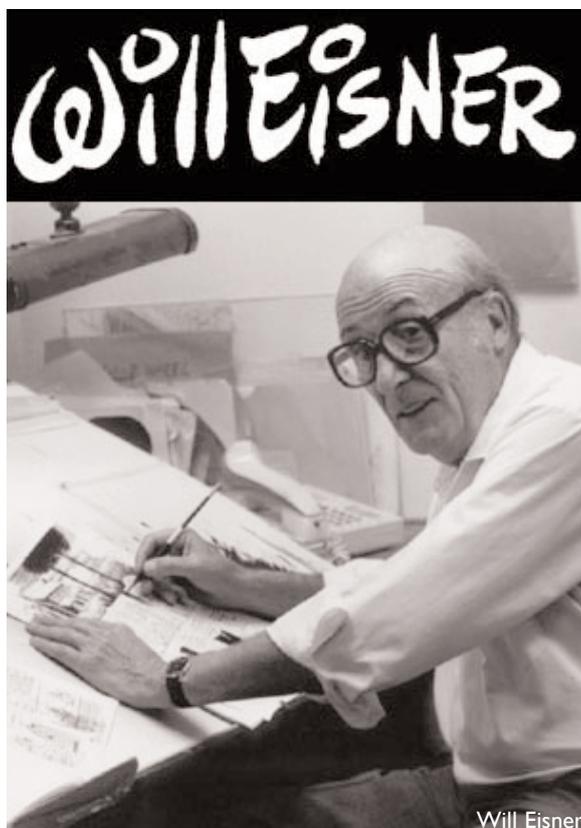
Dalla Francia arrivano poi i due volumi della saga *La dea* realizzata da Jorge Zentner e David Sala ispirandosi a una delle riuscite avventure del ciclo dell'inquisitore Nicholas Eymerich di Valerio Evangelisti (che già aveva sperimentato un media come il fumetto adattando per Francesco Mattioli il suo *La furia di Eymerich*). Quelli realizzati da Zentner e Sala sono i primi due capitoli di una lunga saga che prevede le riduzioni di tutte le storie horror-storico-fantascientifiche realizzate dallo scrittore emiliano e che Oltralpe è diventata in breve tempo un vero e proprio cult.

La stessa cosa è accaduta al romanzo *Arrivederci amore, ciao* di Massimo Carlotto, trasformato in una graphic novel in due volumi da Andrea Mutti e Angelo Busacchini per le francofone edizioni Vents D'Ouest. Un'operazione singolare che ha previsto anche il radicale cambiamento del finale della storia che, nella versione a fumetti, ripristina l'originale conclusione del romanzo tagliata da Carlotto in bozze nell'edizione e/o poco prima di andare in stampa. Un fumetto che avrà anche un ruolo fondamentale per la realizzazione dell'omonimo film, visto che il regista Michele Soavi ha trovato fra quelle pagine alcune sequenze che gli sono sembrate perfette per essere girate con quelle atmosfere e quei colori.

Carlotto è forse il più attivo dei «noiristi» italiani nel suo rapporto con il fumetto. Dopo aver lasciato trasporre dal disegnatore Giuseppe Palumbo il suo racconto *L'ultimo treno* (ed. Alta Fedeltà) in un avvincente fumetto ambientato durante la guerra civile spagnola, ha deciso che il suo prossimo romanzo inedito con protagonista l'Alligatore sarà proprio un

romanzo a fumetti. Nella collana «Le Strade Blu» di Mondadori dovrebbe apparire a breve *E dimmi che non vuoi morire* (che prende il titolo dalla canzone scritta da Vasco Rossi per Patty Pravo), la nuova avventura dell'Alligatore sceneggiata da Carlotto e disegnata da Igot.

E a dimostrare ulteriormente che il legame fra noir italiano e graphic novel è in questo periodo particolarmente florido è il recente volume *Alta criminalità* curato da Tito Faraci con la collaborazione di Marco



Graphic novel

Schiavone per la Piccola Biblioteca Oscar Mondadori, una ponderosa antologia che mescola editi e inediti e che coinvolge Eraldo Baldini, Carlo Lucarelli, Sandrone Dazieri, Massimo Carlotto, Wu Ming 2 e Andrea G. Pinketts, abbinandoli ai talenti fumettistici di Villa, Catacchio, Rosenzweig, Recchioni, Mutti, Cajelli. Il volume è una mappa dettagliata delle contaminazioni avvenute fra letteratura e fumetto in questi anni, suddivisa in otto storie che hanno per protagonisti ex terroristi disposti a tutto per farsi riaccettare

nella società; killer vampiri capaci di fare stragi nelle terre mafiose siciliane; giovani che sciaguratamente ignorano i terribili pericoli di una strega leggendaria come la Borda; commissari di polizia alle prese con babbi natali assassini; poliziotti milanesi che amano far ricorso alla violenza per incastrare gang di rapinatori. Storie disegnate e scritte con stile moderno e che citano a piene mani maestri ispiratori cinematografici come Argento, Lenzi, Di Leo e Tarantino ma anche «numi» letterari come Scerbanenco.

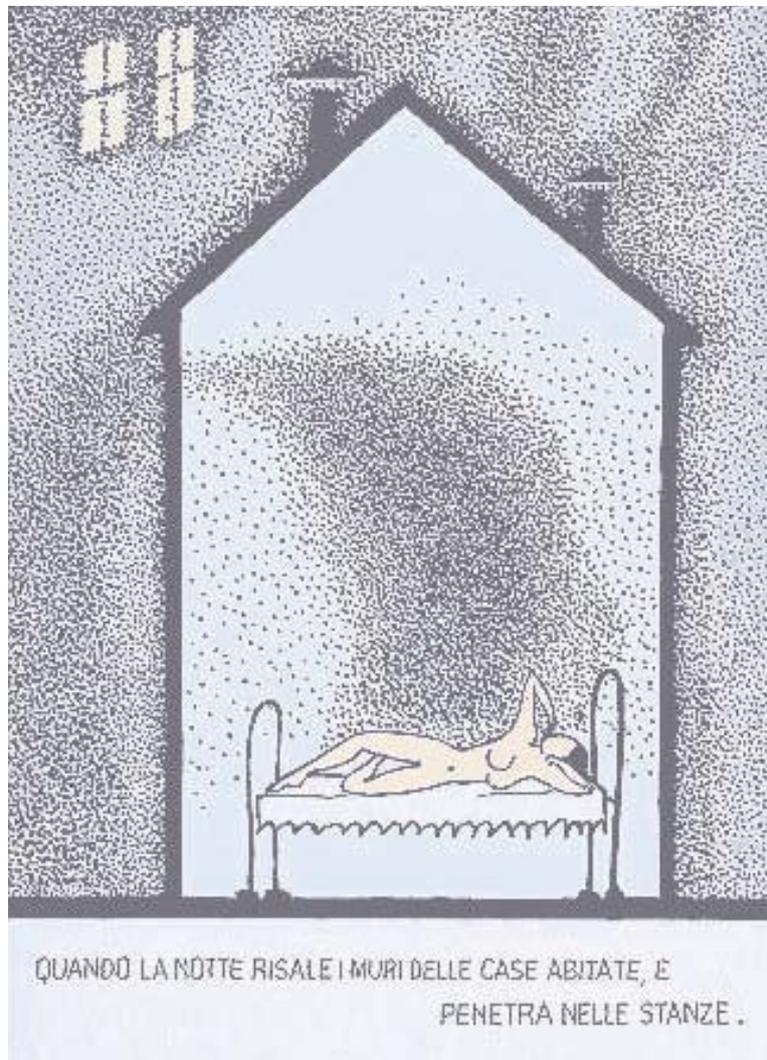
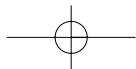


Tavola tratta dal *Poema a fumetti* di Dino Buzzati



Leggi, leggi che diventi grande

Carlo Faricciotti, *il Giornale*, 13 aprile 2008

Molte novità alla quarta edizione di Quantestorie, il Festival del libro per bambini e ragazzi, al via da domani a Palazzo Litta, a Milano. «Quest'anno – spiega l'ideatrice della manifestazione, Renata Gorgani – abbiamo deciso di rivolgerci non solo ai ragazzi fino ai tredici anni, quelli che frequentano elementari e medie per intenderci, ma anche ai loro fratelli maggiori dei primi anni delle superiori, quindi quelli della fascia quattordici-quindici anni».

Perché questa scelta?

«Perché è un'età in cui anche i ragazzi che erano buoni lettori tendono a perdere l'interesse per la lettura, un po' perché distratti da altre cose, soprattutto Internet, ma soprattutto perché la scuola non si preoccupa più di coltivare la passione per la lettura. La scuola superiore, all'inizio, non sa bene a che tipo di letture rivolgersi, a parte i soliti classici, senza pensare che esiste una produzione letteraria indirizzata proprio a quest'età, con argomenti e temi dedicati. La nostra idea è di intervenire su questa situazione, cercando di prevenire questa disaffezione dalla lettura».

Per questo dedicate la vostra giornata di studi al tema «Crescere leggendo»?

«Sì, “Crescere leggendo. Il rapporto dei ragazzi e degli adolescenti con i libri” sarà il titolo della giornata di studi che abbiamo organizzato per il sedici aprile. Un convegno cui si sono già iscritti duecentosessanta insegnanti, segno

che a quanto pare abbiamo toccato un tasto sensibile».

Detto delle novità, il nocciolo duro del festival sarà sempre quello dei bambini e ragazzi dagli zero ai tredici anni?

«Senza dubbio. Infatti a loro sono dedicate le due mostre dell'edizione di quest'anno. La prima prende spunto dai cent'anni del fumetto (nel 1908 nasceva il «Corrierino dei Piccoli») per parlare di libri a fumetti e comics, dalla Pimpa a quelle recenti graphic novel, come *Persepolis*, che hanno dimostrato come anche il fumetto possa essere un ottimo veicolo verso la lettura, oltre che una forma di espressione autonoma».

L'altra mostra invece racchiude l'opera omnia di un grande illustratore come Roberto Innocenti...

«Possiamo dire così, visto che le ottanta illustrazioni raccolte rappresentano la quasi totalità del suo lavoro: Innocenti lavora tantissimo sui dettagli, per una decina di illustrazioni impiega anche tre anni. Tra l'altro la mostra, con immagini dedicate alla Rosa Bianca, Pinocchio, Lo Schiaccianoci, Il Canto di Natale, sarà posta ad altezza di bambino».

Altra tradizione del festival è un'iniziativa di solidarietà: quest'anno come vi siete organizzati?

«Chiedendo ai grandi nomi della letteratura per l'infanzia e l'adolescenza di regalarci un racconto. La raccolta, intitolata *Ma come parli?*, è stata tradotta nelle principali lingue parlate dai ragazzi emigrati nelle scuole, quindi francese, spagno-

Oblique Studio

lo, romeno, arabo, cinese. Il libro sarà messo in vendita a tre euro e il ricavato delle vendite sarà utilizzato per finanziare Sharadha Balangan, un progetto educativo dedicato ai bambini di strada della città indiana di Nashik».

Per quanto riguarda gli ospiti, quest'anno avete messo assieme un parterre variegato, con cantanti, scrittori, intellettuali...

«Abbiamo invitato tutti coloro che hanno avuto a che fare con i ragazzi nel corso della loro carriera. Per esempio Angelo Branduardi presenterà il suo libro, *La pulce d'acqua*, e canterà per e anzi con i bambini, visto che le sue canzoni sono popolarissime tra di loro. Ci sarà anche Carlo Biglioli, il cantante della Famiglia Rossi, una vera rockstar per i più piccoli, che presenterà tutte canzoni dedicate a Pinocchio».

La moda è graphic novel

Mirella Appiotti, *TtL* della *Stampa*, 12 aprile 2008

Parola magica 2008 nell'editoria italiana? Graphic novel. Ci si sono buttati, dai grandi ai piccoli, Rizzoli e Feltrinelli, Sperling e Guanda, Einaudi e Mondadori, Arcana e via. Con incolmabile ritardo rispetto agli stranieri, Francia superstar, e dopo un certo pionierismo di ormai parecchi anni fa (aperto, va detto, tra gli editori "generalisti" dalla minimum fax). Graphic novel come gadget o poco più? Certo che no. Il panorama generale conferma ciò che affermava qualche mese fa Dario Voltolini proprio su «TuttoLibri»: nel mondo, la migliore graphic novel sta nelle zone alte della letteratura; il nostro Paese, presunto creativo, è fanalino di coda.

Fatti i necessari distinguo, l'attuale sterzata sembra ora avvenire su un piano più che onorevole per tentare l'aggancio con gli stranieri. Tra le molte all'attacco, due sigle in rilievo: Alet, quasi nuova per la graphic; la "avanguardista" Coconino, al lavoro sulle orme degli Eisler e degli Spiegelman.

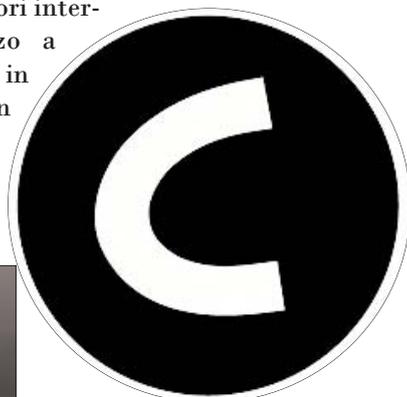
Il Becco Giallo

Non solo l'editrice padovana dei Tosato, imprenditori "malati di libro", ha una propria linea graphic aperta, nel 2007, con *9/11*, versione a fumetti del rapporto della Commissione americana su quel dannato giorno e proseguita con *Siberia* e *Malcom X* mentre è in uscita *Il '68 americano* e, in autunno, sarà di scena Ronald Reagan. Da gennaio ha acquisito il 60% del Becco Giallo, piccola e combattiva casa nata nel 2005 ispirandosi, alla lontana,

alla famosa rivista satirica di Guglielmo Giannini. Creata con Guido Ostanel da Federico Zaghis (curatore anche del *graphic journalism* di Alet) conta oltre venticinque titoli e una fisionomia ben precisa di letteratura civile. «Utilizzare il linguaggio del fumetto? l'idea di Zaghis? per ricostruire una sorta di cronaca vera, attenta e documentata, di quanto accade in Italia». Smistati in varie "collezioni", cronaca nera, cronaca storica, quartieri, biografie, sono andati in libreria *Unabomber*, *Il delitto Pasolini*, *La strage di Bologna*, *Ustica*, *Ilaria Alpi*, *Brancaccio*, *storia di mafia quotidiana*, nonché *Martin Luther King* e il recentissimo *Luigi Tenco*. In maggio due titoli forti: *Dossier Genova G8* e *Toni Negri*. *Un'intervista a fumetti*, cinquant'anni raccontati da un "cattivo maestro"; a giugno *Zero tolleranza*, «i trenta migliori disegnatori italiani impegnati su temi caldi: diritti umani, Israele e Palestina, violenza sulle donne...». Ma come ha reagito sinora il nostro lettore? «Cresciamo, però molta strada è ancora da fare...».

Coconino Press

Dal 2000 con duecento uscite, «ha fatto conoscere in Italia i capolavori internazionali del romanzo a fumetti». Le sue firme: in primis il fondatore (con Carlo e Paola Barbieri) e direttore editoriale Igort, celeberrimo, amatissimo da Del



Oblique Studio

Buono, pendolare tra Italia e Parigi. Poi Mattotti, David B. (il francese de *Il grande male*), José Muñoz, Jiro Taniguchi, Staino. Dopo *Ghost World* ovvero il ritorno della Generazione X di Daniel Clowes e *Casinò*, undici racconti di emigrazione, ultimo lavoro di Igort, Coconino approda a fine aprile al Napoli Comicon con un paio di assi nella manica: La guerra di Alan di Emmanuel Guibert, il

secondo conflitto mondiale nella vita quotidiana di un ragazzo, e *Il passato è passato*, sette storie da un Israele sconosciuto di Rutu Modan, autrice di punta del fumetto internazionale. «La graphic novel funziona in Italia», dicono alla Coconino. Sarà perché, come Gabriele Frasca ha motivato a Cortellessa, «la testa di un lettore di fumetti è oggi più sveglia di quella di un lettore di romanzi»?

Il senso della vita a fumetti

Lara Ricci, *Domenica del Sole 24 Ore*, 6 aprile 2008

In fondo al giardino, accasciato su una sedia, è disegnato un vecchio con una stampella e il volto stropicciato. È il padre di Marco, ha l'Alzheimer e ci scherza sopra con cattiveria. Marco farebbe il fotografo. La sua è una grande passione, non riesce più a trasformarla in mero lavoro. Qualche striscia più avanti la pagina si tinge di rossi cupi e nero: sono le crisi d'angoscia del protagonista. In analisi da otto anni, vignetta dopo vignetta, con un tono leggero, anche divertito, ma tutt'altro che superficiale, Marco cerca di spiegarsi a cosa sono serviti. Così inizia il primo volume di *Le Combat Ordinaire* (*Lo scontro quotidiano*, volume I, Coconino Press), del trentottenne Manu Larcenet. In Francia ha ottenuto un grande successo ed è arrivato ora al quarto e ultimo album, quello in cui Marco diventa padre e sua madre impara a vivere da sola: il marito si è voluto uccidere prima che la malattia gli impedisse di decidere della sua vita.

Nel 1996 ha aperto la strada David B. – all'anagrafe Pierre-François Beauchard, quarantanove anni – con *Il grande male* (Coconino Press), una graphic novel in cui ha raccontato la sua infanzia accanto a un fratello che via via sviluppa una grave forma di epilessia. Da allora la *bande dessinée* franco-belga ha inaugurato una ricca vena intimista, a volte esistenzialista, spesso di spunto autobiografico, che ha saputo travalicare i limiti del puro intrattenimento e ha catturato un pubblico sempre più adulto ed esigente.

È questo uno dei motivi che fanno correre il fumetto d'Oltralpe. Se la notizia del record del mondo di spesa per una tavola originale – 780000 euro per un *Tintin* battuto all'asta domenica scorsa a Parigi – può essere considerata una follia da collezionisti, l'ottima salute delle strisce in lingua francese è testimoniata dai dati del mercato, che cresce da dodici anni consecutivi. Nel 2007 sono stati pubblicati quattromilasettecento nuovi titoli e venduti trentaquattro milioni di album. Le vignette rappresentano oramai il 6.5% di tutto il giro d'affari dell'editoria francofona. Una vitalità che Louis Delas, amministratore delegato di Casterman (che pubblica *Tintin*) attribuisce alla straordinaria creatività degli autori franco-belgi, alla loro grande capacità di differenziazione, all'abilità di posizionarsi all'intersezione dei moderni modi espressivi (dal cinema ai videogame) catturando le nuove mode e penetrando in questo modo ogni segmento di pubblico per cultura ed età.

I bambini cresciuti con *Asterix* e *Tintin* hanno oggi trenta-quarant'anni e cercano qualcosa di più. Così i supereroi sono diventati uomini ordinari, gli antagonisti contro cui combattono non sono mostri cattivi, ma i grandi problemi della vita di tutti i giorni: la malattia, la morte, le sofferenze dell'amore, le difficoltà della vita di coppia, il tempo che passa, l'inadeguatezza verso un'esistenza che non piace e che non viene capita, la ricerca di un senso. Perché – come Larcenet fa dire alla graziosa cognata di Marco – «non è il cammino

che è difficile, è il difficile che è cammino». In questo filone, l'ultimo festival di Aungoulême ha selezionato Julienne Néel, trentun anni, che in *Chaque chose* (Gallimard) racconta la malattia di suo papà, *L'Elephant* (Vertige Graphic), in cui Isabelle Pralong parla di una figlia che ritrova il padre in coma e Dominique Goblet con *Faire semblant c'est mentir* (L'Association), album frutto di un lavoro introspettivo di dodici anni in cui l'autrice descrive con grande semplicità la sua difficoltà a intessere una relazione stabile e i suoi sentimenti ambivalenti verso un genitore violento e patetico.

Oramai noto a un vasto pubblico è *Persepolis* di Marjane Satrapi, best seller di L'Association, casa editrice che ha scoperto anche Larcenet. Questo lucido ed elegante romanzo grafico, poi trasformato nel cartone animato ora nei cinema, è l'emblema e l'intersezione dei due grandi filoni di successo tra il pubblico adulto e più esigente: il racconto autobiografico e il reportage, la narrazione realistica a sfondo politico e sociale. Come *Chroniques Birmanes* (Delcourt), arrivato in questi giorni nelle librerie francesi. L'autore, Guy Delisle (in Italia conosciuto per *Pyongyang*, Fusi Orari), quarantadue anni, compagno di una dottoressa di Medici senza Frontiere racconta la sua esperienza al fianco di lei: quattordici mesi in Myanmar occupandosi del loro bebè. Il reportage disegnato è

molto efficace nel rendere con leggerezza e incisività la vita di tutti i giorni nel paese (in un appartamento peraltro a pochi isolati dalla casa dove il Nobel per la pace, Aung San Suu Kyi è tenuta reclusa). Peccato però che si percepisca talvolta un leggero, ma comunque fastidioso, senso di superiorità o forse un certo gusto autocelebrativo.

Altro esperimento di successo quello di *Le potographe* di Didier Lefèvre – morto improvvisamente l'anno scorso – con Emmanuel Guibert, Frédéric Lemerrier (*Il fotografo*, Lizard). Racconta della guerra in Afghanistan tra sovietici e moudjahidin con un insolito alternarsi di foto suggestive e fumetti. Mentre una vecchia conoscenza della *bande dessinée* indipendente, Lewis Trondheim, insieme allo sceneggiatore Appollo (Olivier Apollodoros) si è ora lanciato sul genere storico con *Île de Bourbon 1730* (Delcourt). Prende nome dall'antico modo di chiamare l'Isola della Riunione, in onore della dinastia regnante in Francia nel 1640, epoca dell'Annessione, e racconta di una nave che si avvicina lentamente alla costa e che porta un ornitologo di fama e il suo assistente, molto più incline ad ascoltare le storie dei pirati che a interessarsi degli amori del pappagallo delle Mascarene o del parrochetto dal collare. David B. si è invece cimentato con la storia di Gabriele D'Annunzio e la presa di Fiume in *Par les chemins noirs*.

E Amulet conquista l'America

Mauro Calamandrei , *Domenica del Sole* 24 Ore, 6 aprile 2008

Di stagione in stagione gli editori ci rassicurano che la *graphic novel* e la *graphic non-fiction* sono gli avamposti della nuova editoria. E non mancano certo le sorprese, come la *Manga Bible* (da poco pubblicata da Doubleday) del pastore anglinigeriano Ajinbayo Akinsiko, in cui Gesù appare come un samurai, o *Persepolis* di Marjane Satrapi, un successo come libro e come film, o la storia dell'Olocausto in *Maus* di Art Spiegelman. Ma per le grandi case editrici la *graphic novel*, o qualsiasi altra foma di storia raccontata in immagini, costituisce ancora una curiosità, uno sfizio.

Ben diversa è la situazione di *Amulet-Book One. The Stonekeeper* di Kazu Kibuishi pubblicato da Graphix. *Amulet* è un romanzo grafico di meno di duecento pagine in cui con dialoghi e immagini si raccontano le avventure di due sorelle, Emily e Navin, che, dopo aver perduto il padre in un incidente stradale, si trasferiscono con la madre in una casetta in mezzo al bosco. La prima sera la madre è rapita da un essere misterioso. Con l'aiuto di un oggetto magico le sorelle possono sfuggire a mostri e altre minacce e ritrovare la madre. Dalla trama *Amulet* non sembra diversa da tante altre storie per ragazzi, eppure è stata un immediato successo non solo tra i giovani, e tanti librai hanno difficoltà a ottenerne abbastanza copie. Benché abbia solo venticinque anni, Kazu Kibuishi è un designer e narratore molto noto che, dopo aver studiato cinema all'Università di California e Santa Barbara ed essersi affermato a Hollywood come *animator*, è ritornato alla sua arte preferita e ha subito acquistato fama con un fumetto mensile, con un altro sul

sito Bolt City e soprattutto con due antologie.

Graphix è una sigla editoriale di Scholastic creata nel 2005 da Dick Robinson e dedicata alle *graphic novel*. Cominciò a ripubblicare edizioni rilegate e a colori delle avventure dei tre fratelli Bone, che avevano fatto di Jeff Smith e di sua moglie Vijaya celebrità internazionali. «Per molti Scholastic è noto solo per aver saputo consegnare, entro ventiquattr'ore, otto milioni di copie dei vari volumi di Harry Potter a tutti quelli che lo avevano prenotato», dice il direttore di Graphix, David Saylor; «ma Scholastic è il più grande editore di libri per ragazzi del mondo».

Nel 2006 ha distribuito quattrocento milioni di pubblicazioni e con Graphix ha radicalmente cambiato il ruolo nell'editoria americana dei fumetti. Con la collaborazione di educatori, di critici e soprattutto dei bibliotecari che sono numerosi nelle scuole pubbliche e private e in altri enti, Scholastic ha potuto dimostrare che, anziché esser prodotti sospetti di puro svago, i fumetti sono forme di espressione autonoma con legami sempre più diretti con la letteratura, il cinema e possono incoraggiare alla lettura i ragazzi più restii. Per quasi novanta anni Scholastic ha prosperato portando nelle scuole giornalotti, opuscoli, libri popolari di ogni tipo a bassissimi prezzi. Grazie alla fitta rete di *bookfairs* mobili, di *book club* e altre reti ha potuto introdurre le *graphic novel* direttamente nel sistema scolastico. Così con la ristampa di Bone ha venduto un milione di copie. E per rassicurare insegnanti e genitori Graphix distribuisce divertenti guide d'artista su come meglio usare le *graphic novel*.



Ho visto un cd fatto a strisce

Thomas Martinelli, *Alias del manifesto*, 5 aprile 2008

Chi si esprime di solito assorbe, anche fuori dal proprio ambito. L'autismo autoriale è comunque out e tutto si è fatto molto intermediale. Compenetrazione di tutto con tutto, post-postmodernamente contaminato il contaminabile, il risultato è un'infinità di ibridazioni inclassificabili. Sempre meno addizioni e composti, sempre più alchimie e nuove sintesi in divenire. Dopo gli accostamenti e le tante combinazioni fra musica e fumetti, l'evoluzione delle speci ha generato inediti oggetti di espressione, fatti di suoni e immagini più o meno fluidi o statici. Incarnato in figure poliedriche che non solo utilizzano l'uno e l'altro codice, ma che li assumono insieme ad altri ancora per esprimere in modo più consoni contenuti ed emozioni. Ce ne rendono testimonianza qui affermati autori nostrani di fumetti come Igort e Davide Toffolo, che sono anche musicisti e altro ancora, né confinati né scissi ma armonici nella loro complessità espressiva alla ricerca continua delle forme più adatte.

Definire l'ultimo lavoro di Igort, *Casinò*, semplicemente un cd illustrato può servire a rendere banalmente l'idea, ma di sicuro è limitativo. Come classificarlo? Lasciamo perdere, sarà un problema per negozianti e bibliotecari (o mediatecari?), e godiamoci in libertà con i cinque, sei o più sensi la semplice complessità della nuova espressività. Senza vivisezioni né autopsie, perché non ci sono cadaveri né delitti. Al più musica e comics, per le orecchie, per gli occhi. Avvertiva già ventiquattro anni fa il rocker francese Eddy Mitchell nella canzone

Ciné, rock et bandes dessinées: «Petit Castor, Red Raider, Woody et Rintintin / Buck Danny, Sunny Tumbler ou Cirage et Blondin / Héros de B.D. ou de série B / Désormais vous êtes psychanalysés / Ciné, rock et bandes dessinées» perché «adesso è molto snob amare tutto ciò».

Allarme giustificato, però c'è almeno mezzo secolo di generazioni che sono cresciute a pop-rock e fumetti e che li hanno sempre avuti nella pelle come cultura viva convergente. Se ne sono visti gli effetti nel cinema underground e nella pop art, nei video-clip (mozzafiato la datata striscia degli A-Ha, *Take on Me*) come nelle canzoni di Lucio Dalla.

Il cantante Gerard Way della rock band My Chemical Romance ha scritto la storia di un fumetto pubblicato in Usa da Dark Horse. Miniserie in sei albi, *Umbrella Academy* narra dell'incontro da adulti di sette ex-bambini speciali tirati su per salvare il mondo. Siamo nella scia dei supereroi con dinamiche relazionali – qui rivali uniti per forza – con la doppia missione di scoprire le cause di morte del loro tutore e quelle della possibile fine della Terra. Appassionato lettore apprendista di *Doom Patrol* di Grant Morrison e *Hellboy* di Mike Mignola, il ventisettenne cantante del New Jersey non è che uno degli ultimi esempi di musicisti a cimentare il proprio talento con i comics. Sulla stessa onda, Dave Stewart (Eurythmics) ha ideato la miniserie *Walking*, raccolta in volume da Virgin Comics (distribuito in Italia da Panini), casa che pubblicherà anche una serie a fumetti con i Duran Duran.

Quella di Stewart (scritta da Jeff Parker e disegnata da Ashish Padlekar) è una partecipazione che inaugura il progetto «Voices» e che ospita serie ideate da star che, fuori dal loro campo, per la prima volta si prodigano nei comics. Chissà quanta mescolanza di immaginari avviene veramente in questo modo? L'effetto pubblicitario è però garantito con l'attrazione verso i fumetti di un bacino d'utenza più ampio. Qualcosa di simile beneficia l'animazione quando a dare la voce ai personaggi sono divi affermati del grande schermo. Pare funzionare, tant'è che la Panini Comics ha pubblicato la serie adolescenziale *Vasco Comics*, manco a dirlo ideata da Vasco Rossi e suo figlio Luca. Più interessante è il risultato de *La neve se ne frega*, adattamento del romanzo omonimo di Luciano Ligabue. Nelle sapienti mani di Giuseppe Camuncoli ai disegni e Matteo Casali alla sceneggiatura, sotto la supervisione dello stesso Liga, ne è stata fatta una graphic novel in tre parti (centoventi pagine che, dopo l'edicola, verranno raccolte in libro). È una storia di fantascienza con spunti di riflessione sul contemporaneo, sulla felicità e sulla libertà. Il cantautore emiliano (come da sito Panini) ricorda: «mi hanno contattato due ragazzi delle mie parti chiedendomi di scrivere una storia perché, poi, ne potessero realizzare un fumetto. Mi avevano portato un po' del loro materiale. Il loro stile mi piaceva decisamente. Io, poi, sono un appassionato di fumetti, li leggo da sempre,

l'idea mi attizzava... mi è venuto in mente che una riduzione de *La neve se ne frega* sarebbe stata possibile e gliel'ho proposta. Loro non conoscevano il romanzo...».

Diversi sono i cantanti e i gruppi a ispirare storie a fumetti con una loro versione disegnata su carta, ma è sempre avvenuto anche sulle popolari pagine italiane dei tempi andati. Fra gli ultimi arrivati Avril Lavigne nel manga di lingua inglese *Make 5 Wishes*, serie in due parti su una ragazza la cui amica immaginaria è Lavigne. Anche i vecchi Kiss calcano i palcoscenici di carta, niente di meno che a difesa della Terra (anche loro) grazie a degli spiriti guerrieri che scoprono in sé, in una serie pubblicata da Platinum Studio Comics. Intanto la Vertigo (ramo DC Comics) annuncia l'intenzione di pubblicare una graphic novel di Josh Dysart (sceneggiatore di *Violent Messiahs* e per un periodo *Swamp Thing*) basato sull'album *Greendale* (2003) di Neil Young.

Torna in mente Andrea Pazienza, il geniale autore di fumetti, che il rock anni '70 l'aveva assorbito nel suo stile. Nelle interviste esprimeva il suo desiderio di essere una rockstar: «Vorrei essere Sid Vicious». Ma il nome del divo cambiava a seconda del momento, in piena libertà. Contenuti, ritmo, carisma non gli facevano difetto e, se avesse preso chitarra e microfono, sarebbe potuto essere davvero anche una rockstar. Si è bruciato prima di arrugginire, comunque.

Graphic novel: un po' di chiarezza su un termine abusato

Marco Lupoi, *nòva* 100, 29 febbraio 2008

Graphic novel (GN per gli amici). Il termine mi è molto caro, forse perché il mio primo lavoro a livello professionale nel lontano 1985 ne coinvolgeva proprio una, quel "romanzo grafico" *Killraven* di Don Mc Gregor e Craig Russell che oltre vent'anni fa vedeva la mia prima prova come redattore. Adesso, in questi ultimi due-tre anni, un termine che era ristretto a pochi addetti ai lavori è diventato una sorta di prezzemolo lessicale, e ha sostanzialmente finito per perdere la sua accezione specifica.

Qualsiasi libro a fumetti viene classificato graphic novel, con una totale banalizzazione di un concetto nato con un'idea specifica di formato e contenuto. I trailer cinematografici che recitano «dalla graphic novel di culto». Le recensioni sui quotidiani che non fanno altro che parlare di graphic novel. Amiche insospettabili che mi dicono «Io leggo solo graphic novel». Eccetera eccetera.

Ma cos'è una graphic novel, come nasce questo termine, come sarebbe corretto utilizzarlo?

Anzitutto, il concetto di graphic novel è radicato nella cultura americana del fumetto. Proprio gli statunitensi, che il fumetto hanno plasmato e fondato, lo hanno però per oltre settant'anni relegato quasi esclusivamente nella sua dimensione seriale: prima strisce sui quotidiani, poi albi a fumetti periodici. Solo tra il 1971 e il 1978 in USA escono i primi libri a fumetti creati appositamente e prioritariamente come pubblicazione libraria (come il *Bloodstar* di Corben o il mio amatissimo *Silver*

Surfer di Lee e Kirby), il termine graphic novel però viene coniato nell'ottobre 1978. Sulla copertina dell'edizione in brossura del *Contratto con Dio* di Will Eisner, appare per la prima volta l'espressione graphic novel, grazie al genio di quell'Eisner, che con il suo *Spirit* aveva creato negli anni '40 il primo serial a fumetti non moderno, ma addirittura postmoderno.

Embrionalmente, quindi, l'espressione graphic novel raccoglieva dentro di sé quello che *Contratto con Dio* voleva essere, ed è stato, come vero e proprio manifesto di una nuova forma d'espressione letteraria. Un romanzo grafico che

1) Nasce direttamente come libro diretto al mercato librario, senza prepubblicazioni o edizioni in albo o serializzazioni.

2) È un "romanzo", un'opera compiuta che contiene una sua unità narrativa, racconta un'unica storia completa, con un inizio, un mezzo, una fine.

3) Si rivolge a un pubblico adulto, con una storia drammatica e senza compromessi e censure.

Ecco, per come è nato, per come è stato concepito, il termine graphic novel nella sua accezione pura e originale connota esattamente quel formato, quell'oggetto.

In questa ottica non sono graphic novel i manga giapponesi o gli album francesi, perché parte di collane, e di solito o spesso prepubblicati in rivista. Non sono graphic novel neppure le centinaia di *trade paperback* americani che raccolgono da quattro a dodici capitoli usciti

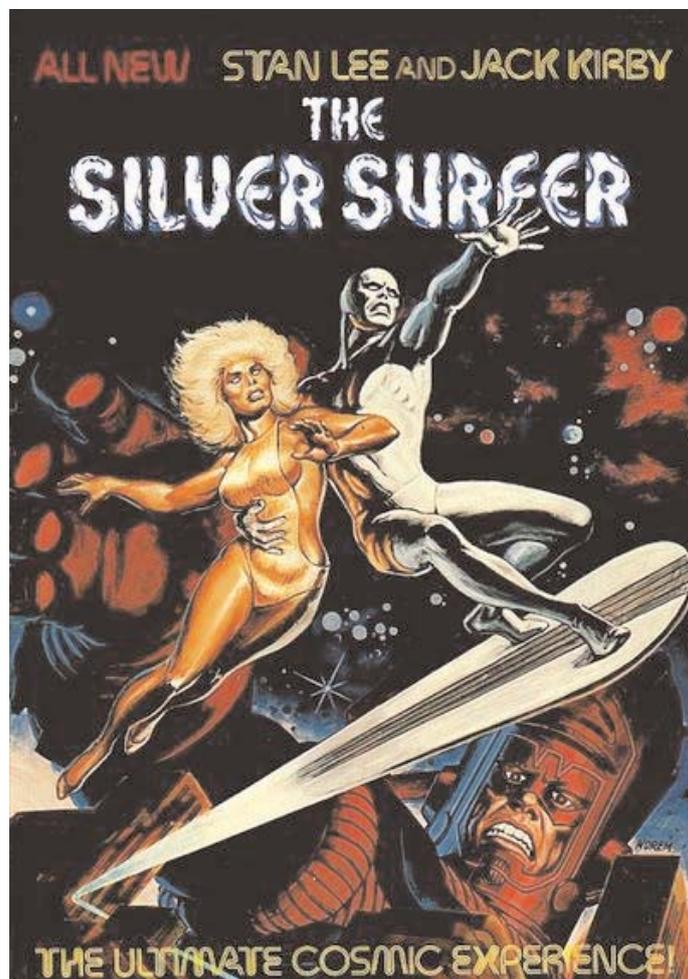
precedentemente in albo. Non sono graphic novel le raccolte di strip. Ma – in un’ottica fondamentalista – neppure *Maus*, che fu prepubblicato su «Raw» o *Sin City*, prepubblicato in Dark Horse Comics Presents, o *La ballata del mare salato*, anch’esso prepubblicato su rivista.

Solo che, se applichiamo la definizione originale del termine, tagliamo fuori una quantità enorme di opere che possono anche essere state prepubblicate o serializzate, ma che come concezione dei loro autori dovevano costituire fin dall’inizio un unicum narrativo, di formato, di storia: un romanzo per immagini. Diciamo quindi che per rendere funzionale l’espressione, dobbiamo almeno accettare che

una graphic novel possa avere avuto una prepubblicazione seriale, purché, e ci tengo a dirlo, l’autore o gli autori l’abbiano sempre concepita come un “romanzo” completo, come un qualcosa da raccogliere poi in libro.

Con questo ammorbidimento del termine, otteniamo una descrizione di graphic novel abbastanza aderente allo spirito più profondo del fumetto moderno, escludendo però l’uso spurio e abusato dell’espressione. E possiamo iniziare a guardare la nostra libreria piena di volumi a fumetti, e a usare con cognizione di causa queste due parole bellissime che ci

hanno dato negli ultimi trent’anni alcune delle opere più importanti del fumetto mondiale.



Quel sottile confine tra pittura e scrittura

Giorgio Ieranò, *il Giornale*, 29 novembre 2007

Di che colore sono le vocali? La risposta è facile: la A è nera, la E è bianca, la I è rossa, la U è verde, la O è blu. Ce lo ha svelato nel 1872 Arthur Rimbaud nella sua celebre poesia intitolata appunto *Vocali* (*Voyelles*).

La visione di Rimbaud aprì gli occhi anche a molti artisti. Ricordò che le parole sono fatte anche per essere viste, che il loro suono può essere raffigurato. Rimbaud in fondo ritrovava una dimensione originaria delle parole, andata svanita quando gli alfabeti trionfarono sui geroglifici, e la scrittura sembrò perdere gran parte della sua potenza visuale. Fu così che, anche per colpa di Rimbaud, il Novecento divenne il secolo della poesia visiva. La parola è stata incorporata nel dipinto, i confini fra scrittura e pittura si sono di nuovo assottigliati, come ai tempi dei pittogrammi degli antichi egizi. Hanno iniziato i futuristi, clamorosi e rombanti, al ritmo del *Zang Tumb Tumb* di Filippo Tommaso Marinetti, con le parole in libertà disegnate in vortici vertiginosi da Fortunato Depero o con i Cannoni in azione dipinti da Gino Severini, che sputavano lettere anziché proiettili. Gli altri poi hanno seguito a ruota: i dadaisti, i surrealisti, la pop art, il Gruppo 63. Tutte le avanguardie, piccole o grandi, ardite o velleitarie, si sono messe a fare arte con le parole, a inventare architetture di lettere.

Per rendersene conto basta, in questi giorni, andare al Museo di arte contemporanea (Mart) di Rovereto, dove una mostra bella e intelligen-

te, aperta fino al 6 aprile 2008, è dedicata appunto a «La parola nell'arte», con un monumentale catalogo pubblicato da Skira che raccoglie centinaia di creazioni novecentesche. Ma, visitando la mostra di Rovereto, ci si rende conto anche di come alla base di tutto ci sia un equivoco. Le creazioni dei futuristi appaiono ancora oggi straordinarie e originali; anche l'arte grafica dell'Unione Sovietica è stata formidabile nell'inventare un linguaggio nuovo che contamina parole e immagini; un pittore come René Magritte, quello che dipingeva una pipa e sotto ci scriveva «Questa non è una pipa», si muoveva con sofisticata ironia sul confine fra scrittura e pittura, argomento a cui dedicò anche un saggio teorico di un certo peso, *Les mots et les images*: «In un quadro – diceva – le parole sono della stessa sostanza delle immagini».

Ma quando si passa oltre e si supera il crinale del dopoguerra si ha come l'impressione che il giocattolo diventi sempre più usurato. Negli anni Sessanta i collage di titoli di giornale prodotti in serie da Nanni Balestrini incantavano il pubblico radical-chic. Ancora oggi le critiche si sdilinquiscono per il primo artista che si applichi alla «poesia visuale». Ma è incredibile come, al visitatore non iniziato ai misteri dell'arte contemporanea, tutto sembri ora un poco stanco e sfiatato, il solito giochicchiare postmoderno. Davanti a opere come *Bello, bello, bullo* di Angelo Bucarelli (2006) la reazione tende fatalmente a essere quella di Fantozzi di fronte alla *Corazzata Potemkin*.

E allora, per respirare un poco di aria fresca, paradossalmente vien subito voglia di tornare indietro, lontano, ma molto lontano nel tempo. Quanti degli appassionati di arte contemporanea conosceranno il poeta Simmia di Rodi, che già tre secoli prima di Cristo praticava la «poesia visuale»? Simmia componeva poesie che, come nel '900 i calligrammi di Guillaume Apollinaire, disegnavano immagini: una scure, un uovo, un paio di ali. Non era l'unico, né fu l'ultimo. Prendete i carmina figurata di Rabano Mauro (780-856 d.C.): sono arazzi di parole, labirinti poetici, architetture grafico-letterarie così vertiginose che al confronto il gigantesco quadro del trentenne Federico Pietrella, tutto composto da minuscoli timbri con data, in mostra a Rovereto, si riduce a una innocua goliardata.

A molti artisti contemporanei andrebbe consigliata la lettura di *La parola dipinta*, un vecchio saggio di padre Giovanni Pozzi che, sulla copertina della seconda edizione Adelphi del 1992, esibisce appunto alcuni «versi intesuti», a mo' di arazzo, creati da Rabano Mauro. Ci troverebbero poesie in forma di culla o di castello, di sole o di liuto, di calice o di rosa, composte per tutto il medioevo e il Rinascimento. E ci troverebbero anche, per

esempio, i «carmi circolari» dell'insigne matematico Juan Caramuel y Lobkowitz (Madrid, 1606-Milano, 1682). Tutte tappe del lungo percorso compiuto dalla parola nei territori dell'arte figurativa. Come spesso accade nelle cose umane, l'inizio del fenomeno ha un carattere religioso. Lettere e parole, quando vengono disposte a formare immagini, sembrano assumere una forza magica particolare. I culti pagani e cristiani hanno spesso usato i nomi sacri come elementi decorativi. Il simbolo che a volte, erroneamente, si interpreta come rappresentazione della parola latina *Pax* (perché sembra una P attraversata da una X) è in realtà il simbolo di Cristo, formato dalla sovrapposizione delle due prime lettere greche del suo nome (rho e chi): un gioco grafico costruito, peraltro, a similitudine del simbolo egizio della Vita, l'Ankh. Nel 2003, poi, qualche ingenuo si è stupito di trovare versetti del Corano incisi sul lembo di una veste del David scolpito dal Verrocchio, allora appena restaurato. Ignorando che l'uso della scrittura araba come motivo ornamentale nell'arte dell'Occidente data almeno da Giotto. Mirabile e strana la vicenda delle parole nell'arte. Assai più grande e complessa di quanto si possa pensare.

Romanzi da vedere

Dario Voltolini, *TtL* della *Stampa*, 27 ottobre 2007

Finalmente anche da noi in Italia registriamo un'attenzione operativa verso questa forma artistica, espressiva e narrativa chiamata *graphic novel*. Per attenzione operativa s'intende semplicemente che grandi case editrici si sono mosse inserendo nelle proprie linee editoriali questo tipo di prodotto. Negli Stati Uniti per la prima volta la *graphic novel* ha superato i comics, i fumetti come li intendiamo noi, sia come produzione industriale che come volume commerciale. Un paese come la Francia ha una produzione di *graphic novel* e un pubblico di estimatori che la pongono ai vertici europei, mentre noi siamo gli ultimi. Dunque il gap si sta riducendo? Tutto bene? Non è esattamente così, se vogliamo andare a vedere dentro le cose.

Innanzitutto il neonato interesse editoriale per la *graphic novel* è così tardivo che viene da domandarsi come mai solo ora ci si sia svegliati e soprattutto in seguito a quali considerazioni lo si sia fatto. Certo, meglio tardi che mai; tuttavia la *graphic novel* non è certo da ieri e nemmeno dall'altro ieri che la conosciamo. Grazie al lavoro di avanguardia e sperimentale di piccole realtà editoriali? citiamo una per tutte la Coconino Press? ottime *graphic novel* da tempo circolano nel nostro paese. Sono quindi i numeri industriali e commerciali raggiunti in altri mercati editoriali ad aver innescato anche da noi l'interesse e la messa in produzione di questo prodotto narrativo. Non l'attenzione per una forma d'arte, non l'interesse per autori di primissimo piano, non la

sfida di essere anche noi – patria della creatività, del disegno e del colore, della poesia e della letteratura, di Dante e di Leonardo – in prima fila a dire la nostra. Di fronte a un pubblico rimbambito dalla sfrenata corsa al ribasso qualitativo del nostro medium principale, la tv, di fronte alla colonizzazione dei nostri tempi, dei nostri spazi e della nostra corteccia cerebrale operata da questo elettrodomestico, abbiamo, noi pubblico, come unica via di fuga la distrazione: lasciamo l'apparecchio acceso e ce ne fregiamo di lui: quando capita qualcosa di buono, lo guardiamo. Ma in questa via di fuga è andato perduto il tempo a nostra disposizione per sguinzagliare i nostri neuroni su altre forme di fantasia.

Il libro è il primo cadavere. Ora, siccome la *graphic novel* è sì un libro con le immagini, ma è comunque un libro, speriamo forse di raggiungere il pubblico semplicemente propinandogliene un certo numero? Una battaglia che era già datata anni fa, benché sacrosanta, e che abbiamo nel nostro piccolo condotto anche da queste colonne, mirava a far capire che certe opere, ancorché disegnate come fumetti, stavano alla pari con i romanzi, con i migliori di essi. Oggi in qualche modo l'idea è consolidata, ma questo non basta. Una *graphic novel* non è la mera mescolanza di due forme artistiche quali il disegno e il romanzo. Così come un film non è la mera mescolanza di immagini e sonoro. E come il cinema ha raggiunto la propria autonomia artistica, così l'ha raggiunta la *graphic novel*. Eppure si sente anche dire che mettendo

Oblique Studio

insieme un talento narrativo e un talento grafico si ottiene un prodotto che racchiude in sé stesso il meglio delle due arti. Per semplice somma? viene da domandarsi. Se io mescolo un vino Brunello con una birra Baladin viene forse fuori una bevanda eccelsa? La graphic novel è nella maggioranza dei casi l'opera di un autore, che la pensa tutta insieme, non a frat-taglie assemblate alla Frankenstein. Gli autori di graphic novel sono stati anche dei giganti, Eisner per fare un nome. Giganti della narrazione che sono già dei classici, perché questa forma d'arte ha una storia che è già lunga. Oltre a quegli autori che già si sono conquistati un posto di rilievo o lo stanno conquistando, come per esempio Spiegelman, Lutes, David B., Igort, Taniguchi, Gipi, e così via, ci sono e ci saranno autori da seguire, da far crescere, da incentivare. Questa operazione saranno in grado di farla i gruppi editoriali che ora si sono decisi a occuparsi della graphic novel? Esiste una strategia di individuazione e crescita dei nostri talenti? Esiste un piano per portare a livello internazionale la graphic novel italiana? Esiste un'idea per coinvolgere un pubblico che non ne può più di pappe mediocri, per informarlo che esistono lavori sopraffini in giro per

il mondo? Esiste qualcuno che li vada a scovare e li presenti come si conviene a noialtri lettori? Speriamo di sì, temiamo di no. Operazioni di scouting, di lancio, di fedeltà a un livello alto di qualità qui da noi esistono, ma sono appannaggio di piccole realtà imprenditoriali, artistiche, editoriali. Un pubblico di amatori c'è, anche da noi. Nel momento in cui a Londra si tiene già il secondo incontro di Lingua Comica, a cura dell'Asia-Europe Foundation, espressamente dedicato al crossover fra autori europei e asiatici di graphic novel, non vorremmo ritrovarci qui a discutere come se fosse nuova un'arte che è già matura, gabellando il recente passato come una novità, mentre gli artisti sono impegnati su progetti assai più avanzati. Dunque guardiamo pure la parte mezza piena del bicchiere, ma non dimentichiamoci di quella mezza vuota: va riempita al più presto. Esiste nel nostro paese una creatività diffusa che cerca spazio e ossigeno, non solo nel luogo finale dello scaffale in libreria, ma nei progetti a lungo termine di chi ha mezzi e forze per metterli in cantiere e farli crescere. E simmetricamente esiste una fame di opere di qualità da parte di un pubblico quasi stremato. Pretendiamo professionalità e amore.

Graphic novel, racconti a fumetti liquidi

Cinzia Leone, *il Riformista*, 3 novembre 2007

Rassegniamoci. Il fumetto è un medium complesso, con un linguaggio artistico autonomo, e un pedigree illustre. E non c'è bisogno di rispolverare gli ideogrammi egizi o i portali delle cattedrali medioevali. [...] Ormai maggiorenne e sdoganato, forte di una sua valenza di frontiera, il fumetto affronta, da un paio di decenni, una nuova avventura, metalinguistica e sperimentale ma ormai affermata e polifonica: la graphic novel. Anno di nascita? L'uscita di *Contratto con Dio*, la storia di un ebreo del Bronx e del suo patto doloroso con l'Altissimo, scritta e disegnata da Will Eisner nel '78. Successivamente *Maus*, uscito in America sulla rivista *Raw* nell'80 e in Italia per la Rizzoli nell'89, è il racconto autobiografico del figlio di un sopravvissuto all'Olocausto scritto e disegnato da Art Spiegelman. E vince nel '92 il Pulitzer, premio mai assegnato al fumetto. [...] Nato dalla costola del cosiddetto "fumetto d'autore", come alternativa al comix e al fumetto seriale, la graphic novel ha caratteristiche di linguaggio innovative e originali che lo liberano dalla valenza pop ancora forte nel fumetto d'autore anni '80 e la legano indissolubilmente al romanzo. Rivolta ad un pubblico adulto, autoconclusiva, senza sequel, con protagonisti che possono serenamente invecchiare e magari anche morire, lunga almeno una ottantina di pagine, sempre d'autore, unico o coppia creativa, nella graphic novel tutto converge verso la narrazione. Somiglia a un libro e non è distribuita in edicola, se non al traino di

un quotidiano. Il suo luogo d'elezione è la libreria, nello scaffale della narrativa, in Francia è già così da anni, ma il più delle volte, incompresa, finisce nella "varia". Inutile perdersi nel testo/disegno. È la narrazione che deve vincere. O meglio ancora ambedue devono perdere i loro artifici retorici nel ritmo assoluto e fusionale del romanzo. Il fumetto ormai maggiorenne ha deciso di sedersi nel salotto buono della letteratura? [...] Non sarà forse anche la letteratura a cercare contaminazioni vivificatrici, e il pubblico dei lettori, figlio di un secolo di cinema e di cinquant'anni di televisione, ormai abituato a pensare per immagini molto più dei nonni e dei bisnonni è finalmente in grado di apprezzarne il linguaggio contaminato? L'autore di graphic novel è pronto a ibridarsi con il cinema e con la pubblicità e con tutte le altre forme del racconto. Perché la graphic novel nasce come contaminazione di linguaggi, con un impianto narrativo complesso, esteso, e la caratterizzazione sottile e profonda dei personaggi. Con il romanzo condivide tutto, persino i generi: di formazione, poliziesca, psicologica, realistica, fantastica, epistolare, d'avventura, reportage, fantascienza, gialla, erotica. Ce n'è per tutti i pubblici, per tutte le cifre stilistiche autoriali, e per tutti gli editori. Capostipite la Coconino Press, creata nel 2000 da Igort. Scrittore, disegnatore e musicista, sardo-bolognese ma vissuto in Giappone e in America e a Parigi, Igort è il padre putativo della graphic novel italiana.



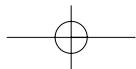
Graphic Novel

Ragazzi inquieti nel fumetto che fa romanzo

Alberto Gedda, *TiL della Stampa*, 28 luglio 2007

Quarant'anni fa veniva pubblicato il primo, moderno, romanzo a fumetti: *Una ballata del mare salato* realizzata dal maestro Hugo Pratt con il debutto del suo personaggio più famoso, il marinaio gitano Corto Maltese. Pratt, del resto, amava definire come «letteratura disegnata» il fumetto rimarcandone così il ruolo di linguaggio colto eppure aperto a tutti. Poi, nel 1978, Will Eisner, altro maestro del segno e della narrazione, esce con il volume *Contratto con Dio* per il quale viene coniata la definizione di graphic novel, ovvero di romanzo disegnato, che apre però un nuovo filone per gli autori che vedono spazi più ampi per raccontare le loro storie, spesso visionarie, non più costretti nelle strip degli albi. In questi anni sono così state davvero molte le pubblicazioni di questo genere: anche Gipi (Gianni Pacinotti) ha scelto il taglio della novel per i suoi *Appunti per una storia di guerra* (Rizzoli, pp. 134, €14,90), storia di tre ragazzi annegati in una provincia disperatamente crudele realizzata ad acquarello. «Gipi ci racconta la grazia residua dell'Italia e quella di un'adolescenza marginale non ancora massacrata dalle mitologie del

consumo», annota Goffredo Fofi nella postfazione. Ancora ragazzi protagonisti nella graphic novel di Alison Bechdel *Fun Home* (Rizzoli, pp. 237, €18), una devastante storia familiare i cui testi sono stati ottimamente tradotti da Martina Recchiuti. Una vicenda tristissima nella quale non mancano però finestre d'umorismo, anche macabro, e molte citazioni dotte: ad iniziare dall'omaggio a Cesare Pavese. Altro esempio di graphic novel in arrivo dalla città della movida, Barcellona: *L'Arte, conversazioni immaginarie con mia madre* (Salani, pp. 260, €22) di Juanjo Sa'ez, già celebrato autore di *Buenos tiempos para la muerte*. Con un disegno minimalista, e una evidente ammirazione per Almodovar, Sa'ez racconta capolavori, personaggi, riti, creatività dell'arte con un linguaggio divertente e pieno. «Quando giunsi in Argentina – confida l'autore – mi sentii come i Beatles quando arrivarono in Spagna. Per gli argentini ero un artista e non un cretino che fa scarabocchi. Dovevo dire anch'io la mia. Qui manca un po' di marmellata di fragola». Confermando come i fumettari siano gente strana. Specie se romanzieri...



Giornalismo a fumetti. Un altro modo di raccontare la realtà in cui viviamo

Sergio Rossi, *La Stampa*, 16 febbraio 2007

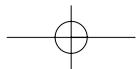
«**L**a distanza tra il giornalismo tradizionale e i reportage a fumetti è sempre più sottile. In America li chiamano *graphic novel*, ma forse si può parlare anche di *graphic journalism*. Nel dibattito su quali forme prenderà il giornalismo nel ventunesimo secolo, il *graphic journalism* non può mancare, accanto a internet e alla fotografia.»

Così Giovanni de Mauro, direttore del settimanale «Internazionale», ha introdotto nell'editoriale del n. 14 del 2/8 febbraio il primo dei *graphic journalism* – «Cartoline da Roma» di Marco Lodoli e Lorenzo Mattotti – che da quel numero i lettori avrebbero trovato nelle pagine interne e commissionati dal periodico ad alcuni dei maggiori autori italiani e stranieri.

Da sempre «Internazionale» ha dato ampio spazio al fumetto, all'illustrazione e alle vignette politiche. Da sempre i disegni di Anna Keen accompagnano gli articoli pubblicati. Nel tempo si sono aggiunte le illustrazioni di Lorenzo Mattotti, Guido Scarabottolo, Francesca Ghermandi, Gabriella Giandelli e molti altri. Marjane Satrapi, l'autrice di *Persepolis*, ha pubblicato il suo diario a fumetti del viaggio in America e adesso il suo posto è stato preso dalle cronache italiane viste dalla giapponese Yoshiko Noda (Yocci). Gipi pubblica una striscia a fumetti ogni settimana, mentre la pagina di sinistra accanto all'oroscopo di Rob Brezny presenta le strisce di Neil Swaab (*Mr. Wiggles*), Max Cannon (*Red Meat*), Galvao (*Vidabesta*), Laerte (Overman). Pagina 98, *L'Ultima*, è dedicata ad una selezione delle

migliori vignette da giornali da tutto il mondo, e una, fissa da «The New Yorker». Tra gli autori di reportage sono stati pubblicati quelli di Joe Sacco, Peter Kuper e Art Spiegelman. Adesso è «Internazionale» ad aver chiamato un gruppo di autori e a mettergli a disposizione due pagine del giornale.

«In realtà non gli diamo una commissione molto stretta», dichiara Giovanni de Mauro, «chiediamo loro solo di realizzare storie o reportage che abbiano un aggancio con la contemporaneità e la fisicità di un luogo. Il titolo della rubrica, “Cartoline da...”, è sufficiente per dare una coordinata comune che non sia però troppo vincolante. Non per nulla la prima “Cartolina” di Lodoli e Mattotti è un racconto, mentre quello di Sascha Zograf, *Cartoline da Pancevo*, è un reportage sulla storia della città.» Quali saranno i prossimi nomi coinvolti? «Molti sono quelli che già collaborano con il giornale: Igart, Satrapi, Gipi, Giandelli. Non mancheranno dei giovani autori, come Giacomo Nanni e quelli del gruppo “Canicola”, freschi vincitori del prestigioso premio come miglior fanzine di fumetto alternativo dal festival di Angoulême.» Cosa succederà alle storie una volta pubblicate? «Probabilmente le raccoglieremo in volume per la nostra casa editrice (Fusi orari). *Pyongyang*, il reportage dalla Corea del Nord di Guy Delisle, è andato molto bene, e i reportage a fumetti che abbiamo pubblicato negli anni sono sempre stati molto graditi dai nostri lettori; ci piace pensare che il *graphic journalism* abbia un bel presente anche in Italia.»



Il romanzo birichino mette a soqquadro parole e disegni

Paola Mastrocola, *TtL della Stampa*, 19 giugno 2005

Il libro inizia con il disegno di un orologio: piantato in mezzo a mo' di lancetta c'è una specie di pioppo che segna mezzogiorno e l'ombra, a mo' di seconda lancetta, cade sui ventidue minuti circa. In alto il testo dice: «Erano le 17 e 45». Ma come? Il lettore ha un primo sussulto. Qualcosa non quadra, gli viene subito in mente Ionesco e l'inizio della *Cantatrice calva*. Seconda pagina: un uomo legge un libro. Però c'è solo la sua testa, senza collo, e il libro davanti sospeso in aria, senza tavolo. Il testo in alto dice: «Una giornata gelida. Nessuna telefonata. Niente sigarette». E il lettore ha un secondo sussulto, ma comincia a provare un sottile piacere: non capisce che cosa c'entri il fatto che la g... disegni e i disegni non dicono le parole. Ci sono due autori: uno che disegna e una che scrive. Ma chi disegna non ha «illustrato» il testo, e chi scrive non ha «raccontato» i disegni. È andata in un modo molto più originale, che non s'era mai visto qui da noi. È andata così: i disegni sono di Guido Scarabottolo e c'erano già, esistevano per conto loro e se ne stavano tutti chiusi e ordinati in un archivio; erano disegni fatti per altre occasioni, perché Scarabottolo fa il grafico di professione e gli capita quindi di dover illustrare un articolo o un libro, fare una copertina o un manifesto pubblicitario. Giovanna Zoboli invece fa la scrittrice, soprattutto di libri per bambini, e ha anche fondato una casa editrice di libri illustrati che si chiama Topipittori. Lei ha pescato nell'archivio di Scarabottolo, ha scelto i disegni, li ha montati uno dopo l'altro

come le pareva e ha messo qualche frase, in modo che di colpo e quasi senza volerlo raccontassero una vera, lunga storia: un romanzo. E noi lettori? Noi lettori possiamo essere abituati a tutto, a ogni genere di fumetto o graphic novel, a ogni sorta di peanuts o mandrake; ai quadri di De Chirico, Folon, Dali, Chagall (davanti ai quali ogni volta, da secoli, ci chiediamo: ma perché il violinista vola?) e a qualsiasi Ionesco, Kafka, Pirandello, ma... penso che di fronte al libro di Scarabottolo e Zoboli noi lettori abituati a tutto proviamo una nuova, inedita allegria; una allegria molto birichina, credo simile a quella del bambino che di nascosto scarabocchia sugli armadi di casa. Nel libro di Scarabottolo e Zoboli si fa una cosa che non si fa, una cosa che, ci hanno insegnato, non si deve fare: si scrive sui quadri! Quante volte di fronte al violinista di Chagall avremmo voluto sapere qualcosa di più: non so, leggere un rigo sul perché è lì, cosa vuol fare suonando sul tetto, cosa gli è successo prima, che ora è... Ci piacerebbe almeno un rigo sui quadri di Chagall. Ma non si fa. Giovanna Zoboli lo ha fatto. Ha preso i disegni di Scarabottolo, li ha strappati dalla loro vita precedente, che solo Scarabottolo conosceva, e ci ha scritto su qualche frase, ma per farne una storia tutta sua, che solo lei sapeva, e via così per quasi 150 pagine: un disegno dopo l'altro, una frase dopo l'altra, ne ha fatto venire fuori un romanzo che è di tutti e due e di nessuno dei due, perché entrambi lo hanno «scritto» senza saperlo, entrambi ne sono autori e inconsapevoli e com-

Oblique Studio

plici. Che romanzo è? Difficile a dirsi. Nel testo di Giovanna Zoboli c'è un uomo che esce un attimo, forse per comprarsi le sigarette e poi si perde. Essendosi perso, denuncia la sua scomparsa. Il commissario arriva, ma non trova nessuno, nemmeno un cadavere. E l'uomo scomparso c'è sempre, si aggira per tutto il libro, ha una madre, una ex moglie, incontra angeli, brune da favola, farmacisti... Nei disegni di Scarabottolo ci sono tavoli con le lampade sempre accese, computer con una scala dentro lo schermo; uomini che guardano la tivù incappucciati, o leggono un libro con una benda sugli occhi, o mangiano cene e pranzi da

fantasmi, seduti davanti a qualcuno che forse vuol litigare e infatti ha la forma di un temporale; sedie tristi che decidono di sedersi su una poltrona, così, per riposarsi; teste che si ingarbugliano... Chissà. Il segreto della storia resta intatto: giallo, biografia, romanzo metafisico. Ma questo modo di raccontarla butta un po' d'aria fresca sul modo di raccontare storie, sul fatto che in fondo ogni storia è sempre, prima di tutto, un semplice susseguirsi di disegni, e che noi possiamo di continuo montare, smontare e rimontare una storia, ovvero una vita: dipende solo da quale disegno mettiamo prima e quale disegno mettiamo dopo...