

(/)

## Il caso. Graphic novel: se il fumetto dona nuova vita al romanzo

Roberto Cicala sabato 20 gennaio 2018

*Le "graphic novel" sono ormai il medium che fa "leggere" la letteratura a tanti, specie i giovani, che si nutrono più di immagini che di parole. I casi "Gipi" allo Strega e "Zerocalcare" in top ten*



In "Non stancarti di andare" (Bao) Stefano Turconi e Teresa Radice affrontano la situazione nei Paesi martoriati dal Daesh

«Se voglio divertirmi leggo Hegel, se voglio impegnarmi leggo Corto Maltese» amava provocare Umberto Eco eppure molti gli danno ragione oggi che il **graphic novel**, il “romanzo a fumetti” che vuole l’articolo al maschile, inizia il nuovo anno con un sorpasso, di vendite e volume d’affari, sui “**comics books**”, come gli americani chiamano l’altro genere dei fumetti, quello tradizionale dei giornalini dedicati alle serie, dove negli Usa spopola ancora Batman accanto al nuovo Doomsday Clock. Da oggetto di culto per pochi lettori a fenomeno di massa in **Italia, ormai quarto mercato mondiale del settore**, il graphic novel è entrato nella cinquina del premio Strega per la prima volta con Gipi e a dicembre nella top ten con l’ultimo volume di Zerocalcare, che alle fiere contrassegna sempre lo stand di Bao Publishing con **file lunghissime per il firmacopie**.

A questo punto serve capire l’unico genere editoriale con segno positivo in doppia cifra, e ci pensa il lavoro di un gruppo di giovani, allievi del Master in editoria di Pavia, con il ponderoso volume *Nuvole d’autore* (Edizioni Santa Caterina, pp. 320, euro 18) il cui sottotitolo evidenzia quanto il fascio di luce colpisca in pieno, come mai fatti prima, «Volte e risvolte del graphic novel». Infatti la «dinamica inconsueta» di questo genere emergente si caratterizza per «una progressiva transizione dalla periferia al centro del sistema editoriale», come annota **Matteo Stefanelli**, docente dell’Università Cattolica, nella premessa ai venticinque saggi su mestieri, case editrici, linguaggi in trasformazione, casi e questioni di genere tramite ricerche bibliografiche e d’archivio, interviste e confronti grazie a oltre 150 tavole d’autore che costituiscono un valore aggiunto del nuovo libro. **Il dietro le quinte del “romanzo a fumetti”** è messo in evidenza accompagnando il lettore lungo l’intera filiera, a partire dai

segreti della sceneggiatura, fin dal maestro Spiegelman con *Maus* per arrivare all'originale progetto *Vivi e vegeta* di Savino e Simeone. Non mancano interviste e segreti sulle 'matite' degli illustratori, sull'editing fra testo e immagine e infine all'ufficio stampa sempre più orientato ai social.

A coordinare il caos c'è la figura dell'editore, come **Michele Foschini** secondo cui «l'editoria è quel mestiere in cui se l'80% degli errori che commetti non è suicidio già ti dicono bravo». Tra i publisher schedati non mancano BeccoGiallo, per l'impegno civile che punta sull'attualità senza fare satira «rompendo forse l'ultimo tabù del fumetto » per dirla con Goffredo Fofi, passando per Coconino Press, oggi fusa con Fandango, di quell'Igort che ha poi fondato Oblomov ora salpato sulla Nave di Teseo. La scommessa è rendere le storie a fumetti di serie A, non soltanto popolari: «Che il fumetto sia un'arte minore me lo sentivo ripetere per anni. Mi ero stancato... Bene, signori, allora faccio della 'letteratura disegnata'» è la risposta storica di **Hugo Pratt** con la sua *Lizard* oggi passata a Rizzoli in un panorama editoriale ricchissimo di sigle, tra le quali non si può dimenticare, con il best seller *Rughe del maestro di molti*, Paco Roca, la Tunuè, altro marchio di riferimento di questi fumetti- romanzi nei quali la commistione è una delle più importanti chiavi di lettura e di successo.

Tra i fenomeni non manca l'«anatomia del riscrivere», cioè passare dal romanzo al graphic novel, per esempio con l'opera di **Manuel Fior** sulla Signorina Else, di cui si tratta in un'interessante sezione di *Nuvole d'autore* sui linguaggi tra lettering, traduzione e quel cinema disegnato che suggestionava già Fellini con «l'immobilità delle farfalle trafitte da uno spillone». E ci sono poi le riscritture di classici,

con uno studio dedicato al capolavoro di Collodi «nel paese dei baloon». Dall'Eternauta alla *Ballata del mare salato* fino a *Pompeo* di **Andrea Paziienza**, i casi analizzati non possono dimenticare l'icona Persepolis della giovane apripista iraniana Mariame Satrapi secondo cui «finché sei vivo, puoi protestare e gridare, ma la risata è l'arma più sovversiva di tutte», anche con un fumetto. Gli appassionati e i fan troveranno anche la ricostruzione di *Unastoria*, proprio con il titolo unito, di Gipi e un'intervista a Zerocalcare ricca di spunti e disegni, prima degli ultimi e originali saggi in cui il genere fumetto incontra l'inchiesta giornalistica, la memoria di guerra, la biografia ma anche la dimensione di sussidio per lettori con problemi di dislessia. In questa prospettiva si comprendono meglio casi come il recente *Every child is my child* di Salani, in cui il fumetto è un 'tardivo digitale' e un medium concorrenziale con gli altri ma più aperto al presente, come notava Calvino nelle edizioni illustrate di Pinocchio, grazie alla «forza visiva tale da non poter essere dimenticata». Daesh A sinistra, le “creature” di Zerocalcare e Hugo Pratt

© RIPRODUZIONE RISERVATA

