

# Letteratura – nuovi generi

## Prof, cos'è un *graphic novel*?

di Paolo Senna\*

*A cosa serve un libro senza illustrazioni e senza dialoghi?*  
(L. Carroll, *Alice nel Paese delle Meraviglie*)

Nel corso degli ultimi decenni, tanto su scala internazionale quanto nel nostro paese l'editoria ha dato ampio spazio alla pubblicazione di *graphic novel*. Librerie di grandi città come quelle di piccoli centri dedicano scaffalature e aree sempre più estese a queste pubblicazioni. Che cosa si intende con questo termine? Si tratta di opere "serie", oppure di semplici pubblicazioni "di consumo"? E dunque: è possibile impiegare questa particolare forma espressiva nella scuola e nella didattica, e con quali modalità ciò può essere possibile?

### Un po' di storia

La nascita del *graphic novel* non è databile in un momento preciso della storia culturale del Novecento, ma è dipesa da un lungo processo di evoluzione che per molti aspetti è ancora in atto. Marco Pellitteri, sociologo dei media e dei processi culturali, riprendendo l'opinione che David Hajdu ha espresso nel libro *The Ten-Cent Plague* (2008), ha ricordato che il primo *graphic novel* fu probabilmente *It Rhymes with Lust*, scritto da Arnold Drake e Leslie Waller e disegnato da Matt BAKER e che venne pubblicato negli Stati Uniti nel 1950. Si trattò di un'opera innovativa, pensata come un romanzo e uscita in un unico volume, che venne definita all'epoca un *picture novel* ("romanzo per immagini"). Proprio per la sua novità però non venne capito e perciò non ebbe fortuna. Il primo invece a usare la dizione di *graphic novel* assieme a quella di *graphic story* fu un editore statunitense, Richard Kyle, nel 1964, che voleva in questo modo richiamare l'attenzione dei lettori e degli artisti americani alla qualità dei contemporanei fumetti giapponesi (*manga*) e francesi (*bandes dessinées*) e cercare in questo modo di affrancare il fumetto americano dalla sua mediocrità e dalla sua volgarità. Convenzionalmente però la paternità di questa definizione viene attribuita al fumettista statunitense Will Eisner (1917-2005), con il suo *Contratto con Dio*, pubblicato nel 1978. L'opera di Eisner è divisa in quattro racconti, il primo dei quali ha il medesimo titolo del volume e narra la vicenda di Frimme Hersch, un pio ebreo che abita nel Bronx al quale viene strappata la figlia. Il racconto si incentra sulla ribellione di Frimme verso Dio, sui suoi sentimenti, la sua interiorità e i mutati rapporti col prossimo. Per la prima volta nel fumetto vengono così trattati temi gravi e importanti, tipici della grande letteratura: la religione, la società, la politica, la vita quotidiana, l'interiorità delle persone. L'opera di Eisner rappresentò all'epoca una piccola rivoluzione: fino ad allora il fumetto, specialmente quello americano, era perlopiù legato a stereotipi, a personaggi e storie di scarso spessore o alle figure dei supereroi, mentre con questo testo entrava in gioco un nuovo modo di narrare la vita.

Un ulteriore momento di snodo per lo sviluppo e la definizione del *graphic novel* fu il 1986, quando uscì in volume *Maus* di Art Spiegelman, opera che narra la vicenda della Shoah mettendo in scena le figure antropomorfe di topi (per rappresentare gli ebrei) e di gatti (per i nazisti). La pubblicazione del volume «ebbe come effetto, graduale ma rapido, in molti paesi e in particolare nel nostro, la nobilitazione di un campo della creatività artistica, il riconoscimento della sua validità, della sua diversità ma anche del suo intreccio con le altre arti e forme d'espressione e con altri campi del sapere» (Goffredo Fofi). A partire da quella data si può infatti riscontrare una maggiore consapevolezza, da un lato, negli artisti, che ricercarono inedite potenzialità espressive da questo modo innovativo di miscelare parola e immagine, dall'altro, nei lettori, che a poco a poco costituirono un gruppo sempre più maturo e quantitativamente più consistente, in grado perciò di richiedere una più matura tipologia di prodotti al mercato editoriale e anche di orientarlo.

### Uno, cento, mille tipi di *graphic novel*

Che cosa si intende dunque con *graphic novel*? Non tutti i fumetti sono *graphic novel*, ma tutti i *graphic novel* sono libri a fumetti e rivendicano la libertà tipica di questo strumento di espressione. Il *graphic novel* – locuzione che in italiano può essere resa con “romanzo grafico” o “romanzo a fumetti” – può essere definito come una varietà dell’arte del fumetto il cui obiettivo è la narrazione e le cui storie si rifanno alla struttura tipica del romanzo: «*Storie* appunto grafiche, che hanno il respiro del grande racconto, dell’affresco ambizioso, dell’opera narrativamente compiuta» (Gino Frezza). Anche per questo motivo il *graphic novel* viene prevalentemente (ma non sempre) pubblicato in un formato standard (o quantomeno riconoscibile), simile a quello del libro. Si tratta di un genere libero e fortemente autonomo, capace di assorbire una notevole varietà di elementi dalle altre arti (letteratura, pittura, musica, cinema, televisione) e dunque in grado di modularsi in diverse direzioni e orientamenti narrativi. Esistono così *graphic novel* sperimentali (il cui scopo è appunto sperimentare le potenzialità del genere), altri che invece seguono narrazioni storiche (come Spiegelman e Eisner) o (auto)biografiche (Emmanuel Guibert, Gipi, Manu Larcenet, Marjane Satrapi). Vi sono *graphic novel* di tipo fantasy, fantastico o surreale (David B., Sieńczyk, Vázquez), altri ancora che narrano realtà parallele (come *V per vendetta* di Moore e Lloyd, *Watchmen* di Moore), ma anche narrazioni giornalistiche e cronache dall’attualità (Joe Sacco, Joe Kubert) e non mancano nemmeno riattualizzazioni dei supereroi a fumetti, i cui personaggi vengono riletti con maggiore spessore psicologico e interiore (come nel *Ritorno del cavaliere oscuro* di Franck Miller, sul personaggio di Batman), o riletture e riadattamenti dei classici della letteratura.

### **E in Italia?**

Secondo Luca Raffaelli (giornalista, esperto di fumetti) la nascita del *graphic novel* può essere attribuita proprio al nostro paese, con le opere di Guido Buzzelli (*La rivolta dei racchi*, 1966) e Hugo Pratt (*Una ballata del mare salato*, 1967). Negli stessi anni anche un autore coltissimo come Dino Buzzati, ormai entrato a buon diritto fra i grandi classici della letteratura del Novecento, pubblicò il *Poema a fumetti* (1969). Insomma, in Italia accanto alla produzione “da edicola” del fumetto di massa esisteva già negli anni sessanta anche una linea più alta, che intendeva lavorare sul mezzo espressivo del fumetto cercando di svilupparne le qualità e le potenzialità. Accanto agli autori, anche i critici iniziarono a prendere in esame il fumetto come oggetto di studio, come fece Umberto Eco in *Opera aperta* e in *Apocalittici e integrati*. Negli anni successivi il fumetto italiano si caratterizzò in modo innovativo grazie alle opere di Andrea Pazienza (1956-1988), Bonvi (1941-1995), Guido Crepax (1933-2003) e alla spinta di riviste come «Linus», «L’Eternauta», «Corto Maltese», «Comic Art», «Pilot», «Frigidaire», le cui pagine ospitarono schiere di talentuosi collaboratori.

Negli ultimi anni il panorama italiano si presenta molto vasto e complesso e il *graphic novel* ha assunto sempre più i caratteri di un genere libero e “poroso”, capace cioè di trattare tematiche tipiche delle grandi arti espressive. Ne sono derivate così opere come *LMVDM. La mia vita disegnata male*, con la quale Gipi compie un viaggio nella sua fanciullezza e nella sua giovinezza; come i *Quaderni Russi* e i *Quaderni Ucraini* di Igor, a metà fra il reportage e il viaggio dell’anima; come quelle di Paolo Bacilieri (*Sweet Salgari, Sul pianeta perduto* e gli albi di *Napoleone* e di *Dampyr*), capace di imprimere particolare incisività ai suoi disegni grazie al particolarissimo uso delle inquadrature e dei passaggi tra le vignette; come quelle di Lorenzo Mattotti, tra cui ad esempio *Dottor Nefasto, Fuochi* e l’adattamento del romanzo di Stevenson *Jekyll & Hyde*, dove si compie un’opera espressionista di deformazione delle immagini strizzando l’occhio al pittore Francis Bacon.

### **Fumetto da edicola e *graphic novel***

C’è dunque differenza fra il *graphic novel* e il più comune fumetto da edicola? Sì e no: la risposta rimane sfumata e possiamo dire che era probabilmente più facile rispondere in modo affermativo a questa domanda qualche anno fa. Il fumetto che si vende oggi nelle edicole, infatti, è molto diverso da quello che vi si poteva trovare, per esempio, cinquanta, trenta o anche solo venti anni fa. Il fumetto si è progressivamente liberato di contenuti banali e di disegni approssimativi o poco curati, tanto che è facile trovare anche nei prodotti destinati alle edicole albi di grande qualità grafica con sceneggiature degne, se non di un romanzo, almeno di un ottimo racconto letterario: caratteri questi che avvicinano di molto il fumetto al concetto di *graphic novel*. Pensiamo per esempio alle molte uscite dell’editore Sergio Bonelli, come *Julia* – il cui sceneggiatore Giancarlo Berardi ha abituato da anni i suoi lettori a vicende appassionanti e a ritmi narrativi scanditi con grande perizia, anche grazie all’impiego di un gruppo di disegnatori di grande livello – *Dampyr* e *Napoleone*, o ad alcuni testi della collana *Le Storie*, o ancora alla rilettura di personaggi ormai storicizzati nell’immaginario collettivo come *Tex* attraverso l’impiego di grandi nomi del panorama fumettistico internazionale (nel febbraio del 2015 è uscito il primo numero della collana annuale «Tex d’autore» con soggetto, sceneggiatura, copertina e disegni di Paolo Eleuteri Serpieri). Pensiamo a una coraggiosa casa editrice, la bolognese Editoriale Cosmo, che negli ultimi anni ha proposto nelle edicole grandi capolavori del fumetto internazionale, “traducendo” nel formato albo da edicola opere dal grande valore artistico e letterario, che a buon diritto (e in gran parte) possono rientrare nel concetto di *graphic novel*. Risulta perciò condivisibile il parere di Frezza, per cui oggi il fumetto risulta «particolarmente spinto verso il *graphic novel*», nel senso che si avverte in alcuni di essi il

respiro delle grandi narrazioni meditate e riuscite. Anche le tematiche trattate da molti albi per le edicole rispondono ai caratteri tipici del *graphic novel*. Si tratta però di opere "seriali", non concepite quindi come un romanzo, ma come una storia che continua, spesso con vicende scarsamente legate tra loro; e questa è una differenza non solo di forma, ma anche di sostanza. Anche in questi fumetti seriali, tuttavia, si può ritrovare uno dei tratti tipici della letteratura romanzesca cui il *graphic novel* si ispira, e cioè lo sviluppo interiore e la profondità psicologica dei personaggi. Per via di tutti questi elementi, dunque, non è sempre facile porre un limite preciso a cosa sia o meno *graphic novel*.

### Applicazioni didattiche

Sono ormai lontani i tempi in cui il fumetto veniva considerato un prodotto diseducativo. Quando apparve in Italia, nel dicembre del 1908 sul «Corriere dei piccoli», il fumetto era un prodotto di importazione rivolto agli adulti. Allora venne presa una decisione netta: togliere dalle tavole originali i *balloon* (le nuvolette con i dialoghi) per sostituirle con brevi didascalie in rima. L'editore del «Corrierino» non voleva dunque solo vendere un prodotto per i fanciulli, ma aveva pensato di dare ai piccoli lettori (e ai genitori che lo compravano) un oggetto educativo oltre che divertente. A partire dagli anni cinquanta, il fumetto iniziò a rivolgersi non più solo al pubblico dei bambini, ma anche ai giovani e agli adulti, e sulle edicole a poco a poco iniziarono a campeggiare *Tex*, *Valentina*, *Corto Maltese*, *Diabolik*, *Satanik* e tutta una serie di fumetti minori che conquistarono ampie fette di pubblico. Rifiorì a questo punto il dibattito sulla "educatività" del fumetto, dibattito che risente anche delle dialettiche generazionali in atto in quegli anni. Oggi, il contesto storico differente e la grande qualità che il fumetto ha saputo raggiungere (in parte evolvendosi in *graphic novel*), fanno sì che una discussione di questo genere sia oziosa e tutto sommato anacronistica.

Dal momento che si tratta di un genere capace di inglobare le medesime tematiche discusse dalla grande letteratura, il *graphic novel* può essere impiegato con un certo profitto per la lettura e la discussione in classe, avendo l'obiettivo tanto di analizzarne le particolarità espressive e narrative, quanto di approfondirne i contenuti, gli snodi tematici e gli argomenti che vi vengono trattati. Unica attenzione da porre è quella di non considerare il *graphic novel* come un sottoprodotto culturale o come una pubblicazione da somministrare a tutte le età; anzi, proprio per le sue tipicità che lo rendono un prodotto maturo, andrebbe introdotto negli ultimi anni delle scuole superiori, utilizzando piuttosto per le classi precedenti prodotti editoriali diversi, magari quelli più caratterizzati dalla serialità settimanale o mensile, come alcune storie Disney (ad esempio *L'inferno di Topolino*, pubblicato tra il 1949 e il 1950, o *Topolino e la promessa del gatto*, pubblicato nel 2013, dove Topolino incontra l'ispettore Topalbano, esemplato sul Montalbano di Camilleri).

Propongo qui di seguito alcuni possibili utilizzi, con suggerimenti per l'analisi e la discussione.

- **La Grande guerra** – Ricorrendo in questi anni il centenario della Prima guerra mondiale, si possono prendere in considerazione alcuni *graphic novel* legati a questo evento storico e discutere del particolare taglio narrativo che viene dato di volta in volta dall'autore, facendo emergere le tematiche affrontate e impostando schede dei vari testi.

- Jacques Tardi, *Era la guerra delle trincee*, Edizioni BD, 2012

- Stéphane Antoni, Olivier Ormière, *La grande guerra. Scontro tra imperi*, Mondadori Comics, 2014

- Chloé Chrucaudet, *Poco raccomandabile*, Coconino Press, 2014

- Joe Sacco, *La grande guerra*, Rizzoli Lizard, 2014

- **Società, biografie e paesi a confronto** – Un altro aspetto che può essere approfondito è la capacità del fumetto di narrare le varie culture. Il lavoro di analisi dei *graphic novel* può così diventare un'occasione per favorire la conoscenza di culture diverse e la loro integrazione.

- Jiro Taniguchi, *In una lontana città*, Coconino Press, 2002; Rizzoli, 2006

- Marjane Satrapi, *Persepolis*, Rizzoli Lizard, 2007

- Rutu Mudan, *La proprietà*, Rizzoli Lizard, 2013

- Guy Delisle, *Shenzhen*, Rizzoli Lizard, 2014

- **Adattamenti di testi letterari** – Interessante può essere valutare quali sono gli elementi a cui l'autore del fumetto dà risalto nel passaggio da opera letteraria a *graphic novel*.

- F. Kafka, *La metamorfosi*, disegni di P. Kuper, Guanda, 2009

- M. Bulgakov, *Il maestro e Margherita*, disegni di A. Klimowski e D. Schejbal, Guanda, 2009

- A. Christie, *I grandi casi dell'ispettore Poirot. Assassinio sull'Orient Express-Morte sul Nilo-L'assassino di Roger Ackroyd*, Edizioni BD, 2009

- G. Guareschi, *Don Camillo a fumetti. Vol. 1: Il capobanda piovuto dal cielo*, disegni di D. Barzi, S. Lombardi, W. Maresta, E. Pianta, ReNoir, 2011

- J. Austen, *Orgoglio e pregiudizio*, disegni di N. Butler e H. Petrus, Panini Comics, 2013

- G.K. Chesterton, *Padre Brown a fumetti. Vol. 2: La croce azzurra*, disegni di R. Chiereghin, W. Maresta, M. Will Villa, ReNoir, 2014

- **Reportages** – Il fumetto può aiutare a comprendere la storia recente e la realtà contemporanea.
  - Joe Kubert, *Fax da Sarajevo*, Alessandro, 1999
  - Joe Sacco, *Palestina, Una nazione occupata*, Mondadori, 2006
  - Igort, *Quaderni ucraini*, Mondadori, 2010
  - Joe Sacco, *Gaza 1956. Note ai margini della storia*, Mondadori, 2010
  - Guy Delisle, *Cronache birmane*, Rizzoli Lizard, 2013)

**\*Paolo Senna:** svolge mansioni di *selector librarian* presso la biblioteca dell'Università Cattolica di Milano. È autore di diversi articoli di argomento letterario usciti su rivista («Testo», «Rivista di Letteratura italiana», «Otto/Novecento») e su quotidiani («Avvenire», «Il Sole 24Ore»). È coautore delle antologie scolastiche per il primo biennio della scuola secondaria di secondo grado *Anni da leggere* e *Ingresso libero*, Edizioni Archimede.

### **Bibliografia e sitografia**

La stesura di queste pagine è debitrice in larga parte ai seguenti lavori sul fumetto e il *graphic novel* ai quali si rimanda per approfondimenti.

- Gino Frezza, *Evoluzione e attualità del graphic novel*, in *Le carte del fumetto*, Longo, Ravenna 2008, pp. 136-145
- *Il graphic novel negli Stati Uniti*, a cura di Vincenzo Bavaro e Donatella Izzo, «Acoma. Rivista internazionale di studi nordamericani», n. 38, Shake Edizioni, Milano 2009
- *Graphic novel. L'età adulta del fumetto*, a cura di Vittorio Spinazzola, «Tirature», Il Saggiatore, Milano 2012 (in particolare i saggi di Goffredo Fofi, *L'unica forma d'arte figlia del nostro tempo*; di Paolo Interdonato, *Il formato fumetto*; di Luisa Nannipieri, *Dall'edicola alla libreria*)
- Ian Christie, *La pagina sullo schermo: la sfida del graphic novel al paradigma di Gutenberg*, in *Oltre la pagina. Il testo letterario e le sue metamorfosi*, a cura di Masolino D'Amico, Edizioni di storia e letteratura, Roma 2013, pp. 21-34
- Nicola Andreani, *Graphic novel. Il fumetto spiegato a mio padre*, Nicola Pesce Editore, Eboli 2014.
- il sito <http://www.ubcfumetti.com/>, che propone recensioni e articoli di approfondimento
- intervista di Corrado Augias a Luca Raffaelli del 5.1.2010: <https://www.youtube.com/watch?v=F3tPgoX7M6I>
- per un inquadramento della questione risulta ben fatta la pagina italiana di Wikipedia ([http://it.wikipedia.org/wiki/Romanzo\\_grafico](http://it.wikipedia.org/wiki/Romanzo_grafico)), alla quale si rimanda anche per la sitografia citata