

Del romanzo per immagini

Il Graphic Novel: un Big Bang editoriale?

di padre Stefano Gorla

A volte basta una definizione fortunata, una formula azzeccata per cambiare le cose o almeno per movimentarle. In pochi anni una definizione come graphic novel è diventata una formula editoriale di successo, una vera e propria coniugazione mediale dal fumetto, cenerentola del sistema mediale, che però da oltre un secolo accompagna con diletto lettori e cercatori di storie.

In fondo se le caratteristiche di un media è l'essere diffuso e penetrante, avere un proprio linguaggio originale, riproducibilità tecnica ed essere in grado di rappresentare la realtà, di comunicare, di fornire conoscenza ed esperienza del reale, certamente questo ascrive a pieno titolo il fumetto e, per gli stessi motivi, anche la galassia *graphic novel* al sistema mediale.

Negli ultimi trent'anni, con un'assoluta accelerazione nell'ultimo decennio, il *graphic novel* è emerso come

uno dei maggiori fenomeni editoriali della letteratura contemporanea.

Il suo emergere si può determinare, seppur con qualche variante geografica, negli anni Settanta del secolo scorso, definendo anche una data precisa del suo sorgere, quando nel mondo del fumetto statunitense esce, nel 1978, uno straordinario lavoro di Will Eisner: *Contratto con Dio* o meglio *A Contract with God, and Other Tenement Stories. A Graphic Novel*. Si trattava non solo di una nuova dizione ma anche della definizione di un contenuto, una modalità per differenziare contenuti all'interno del linguaggio fumetto¹.

Si tratta, almeno per sommi capi, di un romanzo, di un libro relativamente lungo, autoconcluso con una forma letteraria e strutture narrative orientate a un pubblico adulto.

Se indaghiamo la storia del fumetto italiano, non manchiamo di trovare esempi simili antecedenti al 1978. Basta pensare a *Una ballata del mare salato* di Hugo Pratt (1967-1969)² o *Poema a fumetti* di Dino Buzzati (1969). Letteratura di avventura o "letteratura disegnata" come la definì lo stesso Pratt, mentre altri esempi si trovano nella letteratura mondiale a fumetti. Nei fatti la definizione *graphic novel* ha acquisito un particolare spazio negli ultimi 30 anni, superando convenzioni legate al mondo e alla lingua del fumetto e questo per dimensioni, forma e contenuto.

Un piccolo boom editoriale

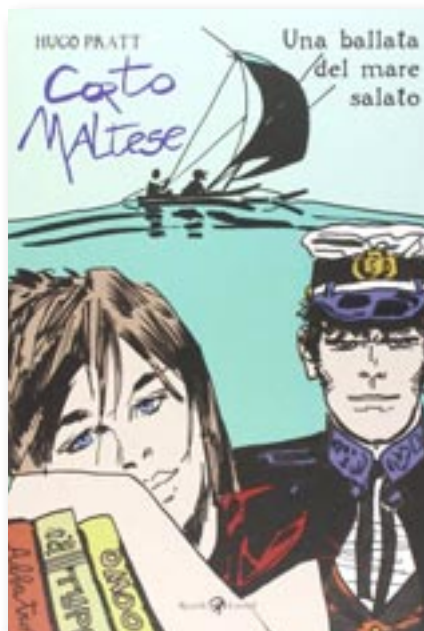
La definizione e la sua fortuna esplosa nell'ultimo decennio ha anche messo in moto il mercato, creando un piccolo boom editoriale. Ne è prova il fatto che, per esempio, in cinque anni (dal 2012 al 2017) il valore del comparto fumetti ha quasi raddoppiato il fatturato, passando da 8,7 milioni di euro a 13,6 milioni di euro. Naturalmente stiamo parlando di una piccola fetta d'editoria, poco più dell'1% del totale (1,2 nel 2017), ma si tratta di una crescita rilevante.

È da sottolineare che il fenomeno Zerocalcare (pubblicato da Bao Publishing) ha creato un movimento rilevante nelle classifiche e nelle vendite dei libri e che la sua presenza fa la differenza in termini anche economici, mentre i suoi volumi sono in vetta alle classifiche dei libri più venduti di *fiction* e sono capaci di raggiungere un pubblico vasto e eterogeneo. È proprio Zerocalcare a essere candidato al premio Strega nel 2015, anche se la sua non è una primogenitura che la si deve a Gipi³ nel 2014. Resta un segnale del recupero di centralità del fumetto nella forma del *graphic novel*, mentre la ricerca commissionata da Aie-Nielsen chiama il fenomeno *graphic novel* «uno sdoganamento del genere fumetto». Sorvoliamo sul fatto che il fumetto sia un genere, errore perpetrato da molto tempo, il fumetto resta un linguaggio, ma l'attenzione che è stata posta al mondo fumetto e al suo contesto all'interno del sistema dei media, grazie al *graphic novel* è notevole.

Diventare libri

Beppe Severgnini sul "Corriere della Sera" azzardava una lettura del fenomeno a partire dalla definizione sintetica di *graphic novel*: «Il racconto illustrato – *graphic novel*, posso dirlo? – è un'espressione così provinciale; si guarda leggendo o si legge guardando, non si spiega». Al di là del gusto della battuta è vero che non si spiega? Quali sono le caratteristiche che la definizione *graphic novel* ha introdotto? Possiamo dire che il fumetto ha trovato, nella sua accezione libraria di *graphic novel*, uno nuovo spazio e una nuova collocazione e non solo per dimensioni di fatturato o di apparato formale, ma anche per quanto riguarda la forma e il contenuto.

Il *graphic novel* ha una natura morfologicamente complessa pur condividendo





con il fumetto le caratteristiche fondamentali della narrazione e il linguaggio: vignette giustapposte in una griglia consequenziale. Eppure è proprio nei *graphic novel* che innovazioni formali ed estetiche acquisiscono uno spazio che era poco frequentato: si rompono gli schemi d'impaginazione, si dilatano le vignette e volte, per esempio nei lavori di Will Eisner⁴, si dissolvono i confini delle vignette fornendo fluidità alla narrazione. Le innovazioni sono rintracciabili anche nelle strutture narratologiche. Il *graphic novel* ha permesso al linguaggio fumetto di distinguersi dal fumetto come tradizionalmente inteso. È l'accento posto sulla narrazione avvalendosi dell'autobiografia, della dimensione storicamente fondata in uno stile realistico e veristico, del rafforzamento del ruolo del narratore. I più famosi *graphic novel* planetari hanno, per esempio, un forte fondamento autobiografico come *Maus* di Art Spiegelman ma anche *Persepolis* di Marjane Satrapi.

Anche il formato editoriale ha il suo peso in questa disanima. Nella maggior parte dei casi il *graphic novel* assume il formato del libro, nella sua forma conclusa, singola, in qualche modo autonoma evitando la serializzazione, caratteristica essenziale nel mondo del fumetto ma anche delle nuove narrazioni televisive.

La produzione libraria di *graphic novel* ha portato riconoscimenti e premi internazionali come quello assegnato a Francoforte all'interno della Buchmesse⁵. La produzione libraria di *graphic novel* ha, infine, un notevole impatto anche sulla produzione e sulla distribuzione soprattutto da quando, in una crescita progressiva dagli anni duemila, il fumetto si è progressivamente spostato dall'edicola alla libreria, invertendo quella tendenza

che poneva gli editori a gestire operazioni di *repackaging* ovvero di riproporre in edicola materiale librario.

Con la formula *graphic novel* che progetta i libri per le librerie e per il mercato librario propriamente detto, molti editori e marchi editoriali tradizionali hanno reinventato la filiera del prodotto con linguaggio fumetto. Ecco che accanto a editori specializzati come Bao Publishing, Tunuè o Sergio Bonelli Editore, case editrici come Mondadori, Rizzoli, Feltrinelli, Giunti, Il Castoro, La Nave di Teseo, Iperborea hanno iniziato a proporre e produrre *graphic novel* annullando la distinzione tra editori specializzati in fumetto e no.

Una questione di genere?

Assieme alla maturazione di contenuti, alla modificazione di formati e alla crescita di autori che si esprimono con il linguaggio fumetto nelle sue coniugazioni, un altro elemento, per certi versi velleitario, ha animato il dibattito intorno al *graphic novel*: il genere della locuzione. Dibattito che interessato anche l'Accademia della Crusca, con tanto di presa di posizione formale nel 2013.

«Romanzo grafico, romanzo a fumetti e anche romanzo per immagini» sono le traduzioni più accreditate che l'Accademia ha recensito. Il problema posto da questo anglosmo alla nostra lingua è che l'inglese non prevede la categoria di genere per i sostantivi di cosa e quindi, nella lingua italiana, si assume il genere della parola italiana corrispondente. Certo «*novel*» nell'accezione che ha portato al moderno significato di romanzo, deriva dall'italiano «novella» e vista la sua identificazione con «romanzo» per le regole

generali della nostra lingua la locuzione *graphic novel* dovrebbe essere trattata come maschile, tuttavia l'Accademia della Crusca propende per il femminile in quanto «il parlante italiano, anche chi ben conosce la lingua inglese, subisce facilmente l'interferenza con la parola novella, per cui in maniera naturale, antepone l'articolo femminile «la» anche a *graphic novel*». Resta un fatto che il mondo afferente al fumetto usa, in buona sostanza, il maschile e che questo di fatto si è imposto.

È un fatto, infine, che anche la microdiatriba linguistica ha contribuito ad accendere l'attenzione intorno al *graphic novel*, così come questa dizione e la sostanza che l'accompagna ha ridefinito e sta ridefinendo il fumetto.

In fondo, l'espansione delle forme narrative e dei linguaggi a servizio delle narrazioni, porta con sé il dubbio che si fa risalire a Lewis Carroll: «A che cosa serve un libro senza dialoghi né figure?», e che bene esprime il valore del *graphic novel*.

Note

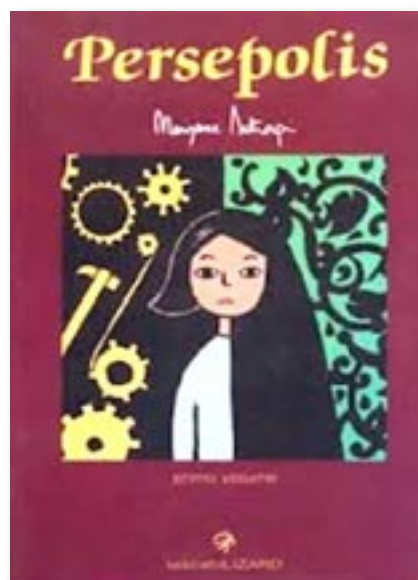
¹ In un'intervista Eisner dice: «Tra il 1974 e 1975 iniziai a lavorare a quello che ora chiamano *graphic novel*, nome che avevo inventato per disperazione. Attualmente non cerco di esplorare i mezzi espressivi del fumetto, che viceversa sacrifico a favore della storia, della narrazione. A differenza di quando facevo *Spirit*, dove ero più attento all'aspetto tecnico». Danilo Chiomento, *80 candeline per mister Eisner*, in «Fumo di China» n. 49 - 1979.

² La vicenda editoriale di «Una ballata del mare salato» è abbastanza complessa. Nasce in assoluta libertà espressiva sul primo numero della rivista per appassionati di fumetto «Sgt. Kirk» il 1 luglio 1967 per concludersi con il numero ventesimo della rivista nel febbraio 1969. Nel 1971 uscirà a puntate sul «Corriere dei Piccoli», mentre sarà Mondadori a proporla in volume con tre ristampe successive (1972, 1975, 1979) con diversa rilegatura. Con l'ultima pubblicazione, 1979, l'articolo del titolo muta da indeterminativo a determinativo, «La ballata del male salato», forse per conferire maggiore autorevolezza e unicità all'opera.

³ Gipi è lo pseudonimo di Gian Alfonso Pacinotti, fumettista, illustratore e regista. Ha partecipato alla selezione del Premio Strega 2014 con «Unastoria» edito da Coconino Press-Fandango.

⁴ Si potrebbe parlare anche del lavoro formale di Gianni De Luca, ma solo per la ricerca di linguaggio da lui portata avanti nella narrazione a fumetti, per esempio, con la sua rilettura dei classici di Shakespeare a fumetti.

⁵ Nel 2003 fu vinto dall'italiano Igort con il suo «5 è il numero perfetto».



FUORITESTO

SCRIVERE UNA STORIA IN GRAPHIC NOVEL? SIGNIFICA SCRIVERE IL DOPPIO!

Intervista a Silvia Vecchini e Antonio Sualzo Vincenti
di Ferdinando Albertazzi

I riflettori si accendono su un vecchietto svalvolato che gironzola su una bici con un grosso numero ammonitore fissato al portapacchi: mancano *21 giorni alla fine del mondo* (Il Castoro, pp. 208, € 15,50). Per espansione accademica il termine ultimo riguarda gli adolescenti Lisa e Ale, che si ritrovano dopo i giochi dell'infanzia. Nell'intrecciarsi di passato e presente ricordati dal filo non tanto sottile del karate, tra raggomitolamenti ed esplosioni liberatorie, arrivano a scoprire quanto sia consolidata la loro intesa: lo raccontano Silvia Vecchini e Antonio Sualzo Vincenti, duo d'eccellenza del graphic novel di ultima generazione.

21: la somma delle cifre dà 3 ed è inoltre il prodotto di 3x7, numeri emblematici e di valenze portanti nelle religioni e non solo. Senza contare 21 grammi, peso dell'anima. Non sembra affatto una scelta casuale, la vostra data-limite...

Quando si scrive una storia nulla è lasciato al caso, soprattutto quando si fa cenno a riferimenti numerici che, inevitabilmente, prendono subito una valenza simbolica. Però può capitare che si scoprano in un secondo momento degli ulteriori collegamenti alla scelta fatta: magari erano latenti, dormienti, inconsci ma presentissimi. Noi siamo partiti dalla scelta del numero 20, come 20 sono i principi del *Karate shodokan* enunciati dal Maestro Gichin Funakoshi. Poi si è aggiunta una ulteriore peculiarità, rivelata solo alla fine della storia benché l'entusiasmo degli apprezzatissimi recensori abbia quasi sempre portato al suo precoce svelamento. Tuttavia il numero 21 indica anche il tempo in cui si svolge la storia: tre settimane, messe proprio al centro dei tre mesi dell'estate, in una sorta di scatola cinese. E potremmo non finirla qui, dato che ogni volta che ci fermiamo a riflettere su questa scelta fa capolino un motivo nuovo e valido.

Che cosa significa, pensare una storia "in graphic novel"?

Significa scrivere il doppio di quando si pensa una storia solo per la prosa. La prima scrittura è molto simile a un racconto lungo, che prende la forma di un trattamento cinematografico a cui si sovrappone



pone una scrittura più "tecnica", con dialoghi e indicazioni di scena. Si passa quindi alla seconda scrittura: entrano in pagina le immagini, prendono il posto di una parte (gran parte, per lo più) del testo, trasformandolo in recitazione, ambienti, messa in scena. È una scrittura che "assorbe" il testo senza impoverirlo; deve anzi restituirne tutta la sua densità, trasferita in un altro alfabeto che non è più composto solo da lettere ma anche da segni e colori.

Come arrivate, dall'idea al risultato in pagina?

Come dicevamo, all'inizio c'è una scrittura. Ci soffermiamo lungamente in questa fase, fino ad aver affinato al meglio tutto il testo che ci serve per animare le pagine del fumetto. Successivamente passiamo al disegno in maniera veloce,

per fissare i ritmi della recitazione (*story-board*). Poi, una volta ottenuto il risultato voluto, rifinando ogni pagina con inchiostro e colori. Comunque non si tratta di un processo a senso unico: durante il disegno si torna spesso a limare e ridefinire il testo perché i personaggi, se ben caratterizzati, una volta in pagina ti danno molte indicazioni per capire meglio come si devono muovere all'interno della storia. Perciò è essenziale che l'autore rimanga "in ascolto", molto attentamente e per tutta la durata della lavorazione.

Una lavorazione così articolata e per certi versi complessa prevede probabilmente un "timoniere". Silvia o Antonio?

Non so se lei, Ferdinando, sia sposato o meno, ma questa è una domanda che generalmente fa uno scapolo. Difatti gli altri, gli sposati intendo, hanno ben chiara quale sia la risposta!

Nel fumetto, accanto ai due ragazzi protagonisti c'è una bambina...

Rima è una bambina indiana, che come Lisa vive un po' ai margini. Ci piace avere spesso ragazzi e bambini insieme, nelle nostre storie; l'adolescenza non è uno spazio circoscritto, recintato, bensì uno spazio aperto ed elastico. I ragazzi sperimentano grandi slanci e rapide ritirate, un "movimento" fuori-dentro dall'infanzia in cui si mettono alla prova. Rima è ancora una bambina, non comprende esattamente quello che sta succedendo ma non riesce nemmeno a tenere per sé segreti e considerazioni. Finisce per complicare le cose, però poi, in un certo senso, permette che si risolvano.

L'ambientazione lacustre ha diverse sfaccettature?

La nostra storia si svolge sulla riva di un lago, che non è solo il "fondale" su cui si muovono i personaggi. È anche una presenza viva: cambiando racconta i movimenti interiori dei personaggi e "suggerisce" che persino in un posto apparentemente raccolto, tranquillo, luminoso, possono accadere cose inaspettate. Si può conoscere una notte scurissima, rischiare tutto ma, per fortuna, si può anche ricominciare.

