

Comics, fumetti, *graphic novels*: dialogo intergenerazionale su un medium indisciplinato

Vincenzo Bavaro e Donatella Izzo

Prima voce: uno sguardo dagli anni Ottanta

Quando eravamo bambini, io e mio fratello non avevamo alcun interesse per i fumetti. Era la fine degli anni Ottanta. Lui era affascinato dal varietà televisivo, e io, che avevo all'incirca una decina di anni, non riuscivo a togliere gli occhi di dosso a *Magnum P.I.* o a *Starsky & Hutch*. Ricordo che mia madre tentò più volte di introdurci ai piaceri della lettura, e a un certo punto, forse ripiegando su ciò che doveva sembrarle un compromesso allettante, iniziò a comprarci Topolino. Ma i fumetti non facevano proprio per noi, e il fatto che fossero incoraggiati dall'alto li rendeva ancora meno appetibili. Del primo libro che abbia mai letto, una versione illustrata e "profumata" di Zanna Bianca, ricordo soprattutto le illustrazioni, che mi incantavano, e il profumo di fragola; sebbene la narrativa illustrata abbia avuto nella mia infanzia un breve momento di trionfo, essa si trovò a competere con i cartoni animati, e ben presto fu soppiantata dalle serie televisive: a quel punto, la televisione regnava incontrastata sopra ogni cosa.

Mi sono avvicinato seriamente alla narrativa a fumetti solo molti anni più tardi, all'università, e a quel punto probabilmente leggevo già le strisce dei *Boondocks*. Il percorso che mi ha portato da Tom Selleck ai *Boondocks*, senza mai passare per *Dylan Dog*, *Diabolik* o molti altri fumetti italiani e stranieri, non può essere rappresentativo di una generazione, ma credo che possa essere un buon punto di ingresso per chiarire da che posizione guardo i fumetti oggi, e magari per cercare di capire cosa essi siano diventati negli ultimi anni. La mia esperienza segna, in effetti, un percorso atipico, e all'inverso, per un medium che è invece proverbialmente associato ai giovanissimi, e meno agli adulti. Soprattutto nel contesto culturale statunitense, se dico "comics", il più delle volte penso ai "supereroi", e mi riferisco a un mondo popolato di ragazzini pre- e post-adolescenziali, collezionisti di miniature e appassionati di giochi di ruolo. L'immagine stereotipica del fan dei fumetti è ironicamente incarnata nel personaggio del venditore di fumetti creato da Matt

*Vincenzo Bavaro ha conseguito il dottorato di ricerca all'Università "Sapienza" di Roma. Negli ultimi anni ha condotto ricerche a New York, occupandosi principalmente di minoranze etniche negli Stati Uniti. Su "Ácoma" ha pubblicato "Il closet e la finestra, ovvero 'What's Love Got to Do with It'? Note su *Brokeback Mountain*" ("Ácoma" 32, primavera 2006).

Donatella Izzo insegna Letteratura anglo-americana all'Università di Napoli "L'Orientale" e fa parte della redazione di "Ácoma". Fra le sue opere più recenti, la cura di *Suzie Wong non abita più qui. La letteratura delle minoranze asiatiche negli Stati Uniti* (Shake, Milano 2006) e, insieme a Cinzia Scarpino, di *I Soprano e gli altri* ("Ácoma" 36, estate 2008).

Groening nei *Simpsons*, il “Comic Book Guy”: antisociale, *nerd*, snob, scostante o addirittura disadattato, un tipo un po’ sfigato che a 40 anni suonati si comporta ancora per lo più come un bambino dispettoso. Il personaggio di “Comic Book Guy” ci può aiutare a mettere in luce due aspetti cruciali dei *comics*: la tradizione associata all’infantilizzazione del medium, e l’idea che gli autori e i lettori di fumetti possano costituire una “cultura”, una comunità relativamente chiusa.

L’idea che i fumetti siano indirizzati principalmente a un pubblico di giovanissimi ha dei fondamenti reali – il mercato è ancora dominato da lettori giovani – ma è anche stata prodotta culturalmente a metà degli anni Cinquanta, con il “Comics Code” del 1954. Negli Stati Uniti, all’inizio degli anni Cinquanta, in seguito a un ventennio di estremo successo commerciale della narrativa a fumetti, si scatenò una discussione, o meglio una fobia generalizzata, riguardo al medium, e al suo ruolo nell’“imbarbarimento” culturale delle nuove generazioni e addirittura nella promozione della criminalità infantile. Uno degli interventi più noti di questo dibattito fu quello dello psicologo Fredric Wertham, che in un volume intitolato *The Seduction of the Innocent*, accusò i *comics* di incoraggiare la pigrizia intellettuale delle nuove generazioni e di minarne le abilità di lettura, fornendo loro immagini “ready-made”, dalla fruizione immediata, oltre che dai contenuti discutibili – crimini, terrore, fantascienza.¹ Proprio mentre cercava di sminuire il medium, dando per scontato che le immagini non avessero bisogno di decodifica, un ragionamento simile ne stava anche riconoscendo le elevate potenzialità espressive, e “seduttive”.

La *Comics Code Authority* (CCA) nel 1954 intervenne proprio su questo aspetto, in sintonia con svariate altre iniziative del momento, creando una regolamentazione delle cose che potevano o non potevano essere pubblicate nella narrativa a fumetti, monitorando ogni riferimento alla violenza, all’orrore, alla sessualità, e invitando a una più netta distinzione tra personaggi positivi e negativi – le autorità e le forze dell’ordine, per esempio, non potevano essere rappresentate come ambigue, o negative, e i cattivi non potevano essere personaggi complessi, o avere sfumature positive. Questo processo è stato definito dal critico Rocco Versaci come la “giovanilizzazione *mainstream* del medium”, che da un lato giustificò e dall’altro produsse l’idea che i fumetti fossero qualcosa di intrinsecamente associato ai bambini e agli adolescenti, un medium che, come scriverà McCloud, è visto tradizionalmente come “a cheap, disposable kiddie fare”: roba da ragazzini, che non vale niente e che non vale la pena di conservare.² Il CCA non aveva, in realtà, autorità legale, ma il risultato fu un controllo e una censura quasi totale del mercato, in quanto i distributori si rifiutarono di vendere *comics* che non avessero il sigillo di approvazione della *Authority*. La situazione iniziò a cambiare solo a cavallo tra gli anni Sessanta e gli anni Settanta, con l’emergere della scena alternativa dei “comix” e dei canali di distribuzione autonomi e non convenzionali.

1. Fredric Wertham, *The Seduction of the Innocent*, Rinehart, New York 1953, pp. 119-145.

2. Rocco Versaci, *This Book Contains Graphic Language: Comics as Literature*, Conti-

num, New York 2007, p. 8; Scott McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, Harper, New York 1994, p. 3.

Fu più o meno in questo stesso periodo che la cultura dei fumetti visse una trasformazione importante, legata al modo in cui i testi venivano distribuiti e commercializzati. Alla fine degli anni Settanta potremmo dire che finisce la *newsstand era*, nella quale i fumetti erano quasi esclusivamente commercializzati attraverso le edicole. Questo aveva dei costi molto elevati per i produttori, soprattutto perché la distribuzione a tappeto e la distanza dalla comunità dei lettori produceva un altissimo numero di copie invendute, che venivano restituite all'editore; inoltre questo polarizzava la concentrazione di capitali in pochissime case editrici, e scoraggiava ogni nuova iniziativa editoriale rischiosa.³ In tutti gli Stati Uniti iniziarono a spuntare negozi specializzati, i *comics bookshops*: l'affermarsi del mercato diretto, in cui il negozio stabilisce contatti "diretti" con l'editore, bypassando i canali di distribuzione tradizionali, permise di abbattere i costi.⁴ Le copie non vendute non potevano essere restituite, ma quelle vendute garantivano un maggior margine di profitto per il negoziante, che era quindi motivato a promuovere e stabilire un rapporto con la micro-comunità di lettori, comprando soltanto le copie e i testi che avrebbe effettivamente venduto. Grazie a questo nuovo panorama commerciale, nuove realtà editoriali iniziarono a sfidare, con più o meno successo, il duopolio dell'industria editoriale *mainstream* che regnava sin dalla fine degli anni Trenta.

La DC comics e la Marvel erano, e sono ancora, i due giganti editoriali del fumetto *mainstream* americano. Pubblicano principalmente, ma non solo, storie di "supereroi" – quasi tutti i supereroi che ci vengono in mente sono figli dell'una o dell'altra – e il formato d'eccellenza è quello degli albi, fascicoli periodici di una trentina di pagine. Il fumetto *mainstream* è intimamente associato a una scrittura di genere – fumetti western, di fantascienza, del mistero, dell'orrore, *detective comics* (da cui viene la sigla dell'editore DC) – ed è tipicamente caratterizzato da lunghissime serie di albi, che possono andare avanti per decenni. Anche se queste serie possono essere associate a un creatore originale, o a una coppia di creatori, e vantare collaboratori d'eccezione, esse sono generalmente il prodotto di un lavoro di squadra: vari disegnatori che si occupano delle vignette, e vari scrittori che si occupano dei testi. Il compito di queste squadre è generalmente quello di mantenere la fedeltà alla grafica della serie, e alle caratteristiche dei personaggi e dell'ambientazione. Tradizionalmente, non conta tanto il nome e lo stile individuale degli autori, data la generale necessità di una loro alternanza e intercambiabilità, quanto piuttosto il nome e lo stile della serie, i suoi personaggi, e infine il marchio della casa editrice che ne possiede i diritti.

Con l'affermarsi dei *comics bookstores* la cultura dei fumetti subì paradossalmente un momento di chiusura: se le strisce sui quotidiani e sui periodici, e l'ubiquità nelle edicole avevano storicamente funzionato come segno "grafico" del medium nella scena culturale esterna, il trionfo dei negozi specializzati segnò per certi aspetti

3. Cfr. Douglas Wolk, *Reading Comics*, Da Capo Press, Cambridge, MA 2007, pp. 24-28.

4. In realtà il processo di concentrazione di capitali e di monopolio riaffiora anche nella distribuzione per il mercato diretto. Alla fine de-

gli anni Novanta negli Stati Uniti, quasi tutta la distribuzione di fumetti nel mercato diretto era controllata da un'unica compagnia, la Diamond Comics Distribution. Cfr. Wolk, *Reading Comics*, cit., pp. 45-46.

un momento di sviluppo “insulare”. A questo proposito torna in mente l’immagine del negoziante dei Simpson, e il suo essere scorbutico e sospettoso verso chiunque non sembri essere del “settore”. La cultura dei fumetti, proprio negli anni Ottanta, divenne particolarmente chiusa in se stessa, e la comunità di lettori e di autori, tradizionalmente composta quasi totalmente da una robusta schiera di uomini – bianchi ed eterosessuali –, divenne ancora più esclusiva e incapace di aprirsi all’esterno, di attirare nuovi lettori e lettrici e nuovi autori e autrici.⁵ In effetti, il funzionamento del fumetto *mainstream* contribuiva a isolare la comunità di fan dall’esterno: in maniera simile a quanto accade per le serie televisive, la storia contenuta in un episodio avanzato può a malapena essere compresa dal neofita. Ogni episodio è intriso di riferimenti, personaggi, citazioni che hanno radici in episodi passati, e che necessitano di informazioni fornite anche molto tempo prima; chiunque si avvicini per la prima volta ad un episodio a caso di *Wolverine*, *Spider-Man* o *Y: The Last Man*, potrebbe non avere una lettura facile.

Tuttavia, secondo alcuni critici, la metà degli anni Ottanta segna anche un momento di rottura all’interno dell’industria dei fumetti. Nel 1986 appaiono, infatti, tre opere che sfidano le convenzioni del genere e i cui albi vengono raccolti e ripubblicati come opere uniche: la prima è *The Dark Knight Returns*, di Frank Miller e Klaus Johnson, che aggiornano la saga di Batman ridefinendo l’eccellenza nella scrittura e nella grafica della serie. Contemporaneamente Alan Moore e Dave Gibbons pubblicano *Watchmen*, una serie strutturalmente sofisticata che reinventa l’idea stessa di “avventure di supereroi” articolando una matura riflessione sulla società e sulla politica del periodo, e infine Art Spiegelman raccoglie in volume il suo *Maus: A Survivor’s Tale*, trionfo formale del fumetto che racconta le esperienze di suo padre, un sopravvissuto dell’olocausto. L’idea di raccogliere in volume narrazioni a fumetti precedentemente serializzate afferma una nuova idea di narrazione a fumetti, e un nuovo oggetto di consumo che sarà destinato a rivoluzionare il mercato e la cultura dei fumetti.

Entrando in un negozio di fumetti oggi, tanto negli Stati Uniti quanto in Italia, la cosa che salta agli occhi è che la quasi totalità delle opere esposte è costituita da fumetti *mainstream* a episodi, e da Manga. In questo numero di *Ácoma* non ci occuperemo, se non marginalmente, né degli uni né degli altri. Al centro dei saggi che seguiranno c’è infatti un’evoluzione che è venuta alla ribalta piuttosto di recente nel medium, una “scuola” di narrativa a fumetti che occupa di solito poco più che uno scaffale nei *comics bookstores*, quella che viene indicata dall’etichetta “Alternative Comics”, fumetti indipendenti, underground, o “Graphic Novels”. Ma in effetti chiunque stia cercando uno di questi *alternative comics*, non ha bisogno di recarsi in un negozio specializzato per trovarli.

I *graphic novels* raccontano una storia che si può considerare chiusa e finita all’interno delle due copertine, sono generalmente scritti da un unico autore che si occupa tanto dei testi quanto della parte visiva, commercializzati come “libri”, attraverso i canali del mercato editoriale convenzionale, e sono a volte pubblicati da pre-

5. Ivi, pp. 70-78.

stigiose case editrici che non si occupano primariamente di fumetti. In effetti, cercare di dare una definizione precisa di *graphic novel* è un'impresa fallimentare e forse necessariamente soggettiva, ma possiamo comunque tentare di delinearne alcune caratteristiche, evidenziando in particolare la distanza che passa tra il *graphic novel* e il fumetto *mainstream* di cui ho brevemente parlato prima. Una delle parole chiave per comprendere il genere è quella di autore e di autorialità: i *graphic novels*, che non a caso vengono occasionalmente definiti "fumetti d'autore", sono creazioni uniche, intimamente legate al nome, alla sensibilità e allo stile individuale dell'autore o autrice. Per gli appassionati, anche pochi tratti di una singola vignetta possono far capire chiaramente di chi è l'opera che stiamo leggendo, cosa che sarebbe generalmente impensabile se stessi leggendo un episodio di un fumetto *mainstream*. Parallelamente a questo trionfo dell'autorialità e della creatività individuale, e in netto contrasto con quanto accade tradizionalmente per le realizzazioni DC o Marvel, i diritti di un *graphic novel* sono quasi sempre posseduti dall'autore.

La stesura di un *graphic novel* è un'operazione che richiede tempi molto lunghi, al contrario dei ritmi serrati delle pubblicazioni periodiche; esso presenta una storia unica e compiuta, in un formato medio-lungo rispetto agli episodi dei fumetti a fascicoli, che devono articolare un'unità narrativa in uno spazio ridotto, con un climax, un avanzamento della trama e una conclusione che deve lasciare il lettore con l'appetito e la curiosità per il prossimo episodio della serie. Tuttavia, molti celebri "romanzi a fumetti" sono stati precedentemente pubblicati a episodi – il sopra menzionato *Maus* di Art Spiegelman, oppure *La Perdida* di Jessica Abel (la storia di emigrazione in Messico di una giovane donna statunitense)⁶ per citarne solo due – ma gli esempi potrebbero essere numerosi. Inoltre, negli ultimi anni, l'etichetta del genere (*Graphic Novel*) è divenuta di gran lunga più popolare dell'etichetta del medium (*Comics*), per cui le case editrici cercano di far passare ogni narrazione a fumetti – racconti brevissimi, albi grafici, narrazioni lunghe per immagini ma senza parole, persino delle raccolte di strisce – come "graphic novel"; anche i colossi dell'editoria a fumetti raccolgono ormai periodicamente in volume le loro pubblicazioni seriali, e spesso sono i volumi stessi a costituire a loro volta delle serie.

Il nome di *graphic novel*, secondo molti portato alla ribalta da Will Eisner che così definì il suo *Contratto con Dio* del 1978, segna la volontà di emanciparsi dalla tradizione dei fumetti per ragazzi, evocando un genere letterario "maturo" e autorevole come il romanzo, e rivendicando la natura letteraria dell'espressione narrativa a fumetti. Per quanto questa strategia abbia avuto come effetto quello di attirare l'attenzione dell'*establishment* culturale e di un pubblico potenziale prevalentemente legato al prestigio e al valore della letteratura, essa in realtà non fa che ripetere la stessa gerarchia tra i media che cercava di sfidare, usando la parola "novel" come sinonimo di serietà e professionalità. Paradossalmente, proprio nel momento in cui i fumetti esploravano nuove possibilità espressive, rivendicando una piena autonomia ed emancipandosi da una tradizione "infantilizzante", questa eti-

6. Jessica Abel, *La Perdida*, Pantheon Books, New York 2006 (precedentemente pubblicato in fascicoli da Fantagraphics, Seattle 2001-2005).

chetta ristabiliva il primato della letteratura sui fumetti tradendo in realtà una concezione fin troppo letterario-centrica. Per anni, infatti, chi cercava di dare credibilità ai fumetti ha cercato di farli passare come una *specie* di letteratura, come un genere, piuttosto che come un medium autonomo e maturo: bisognerebbe piuttosto riconoscere che la storia dei fumetti è in realtà tanto indebitata alla tradizione letteraria quanto alle tradizioni delle arti visive e grafiche. Per gran parte dei *graphic novels* pubblicati negli ultimi decenni, parlare di “romanzo grafico” è improprio e ingannevole quanto sarebbe parlare di “cinematic novels” per la produzione cinematografica.

Mettere al centro l'autorialità ha significato reimpostare il rapporto individuale con il medium e con le convenzioni ereditate, sia dal punto di vista prettamente stilistico che dal punto di vista culturale in generale. Il formato editoriale e la distribuzione nelle librerie ha aperto il mercato a nuovi lettori e a nuovi contesti sociali e il mestiere di autore di fumetti è diventato non solo una possibilità reale per molti giovani artisti, che spesso pubblicano su riviste episodi dei loro *graphic novels* (un esempio potrebbe essere la recente collaborazione di Rutu Modan con il “New York Times Magazine” che sta pubblicando pagina dopo pagina il suo *The Murder of the Terminal Patient*) ma anche una strada credibile e piuttosto remunerativa. Il tardivo riconoscimento culturale dell'arte e degli artisti dei fumetti ha coinciso con un'apertura della comunità e della cultura dei *comics*, attraendo, nutrendo e promuovendo il talento di molti fumettisti “atipici”: donne, minoranze etniche – sebbene gli autori ebraico-americani abbiano avuto un ruolo fondamentale nella storia del medium – e minoranze sessuali, che stanno contribuendo a ridefinire le potenzialità espressive del medium, anno dopo anno.⁷

Un ruolo fondamentale nella scena dei *graphic novels* contemporanea è svolto dalle antologie e dalle raccolte: è anche grazie a queste pubblicazioni che moltissimi giovani autori vengono alla ribalta, trovando sia un palcoscenico dal quale farsi conoscere sia una retribuzione economica temporanea, prima di diventare appetibili per le principali case editrici, o anche semplicemente prima di portare a termine i propri lavori creativi – lunghi e pluriennali. Le antologie pubblicate negli ultimi anni sono varie e hanno a volte l'obiettivo di presentare una panoramica quanto più fedele possibile alla produzione a fumetti di un periodo specifico (ad esempio le antologie trimestrali della casa editrice Drawn and Quarterly, negli anni Novanta, o le raccolte *Showcase* degli ultimi anni, o ancora l'antologia annuale *The Best American Comics* pubblicata dall'editore Houghton Mifflin a partire dal 2006 con curatori d'eccezione), altre volte le raccolte di brani ed estratti da opere più lunghe hanno una motivazione tematica.

In ogni caso, sfogliando una di queste antologie possiamo avere un'idea della varietà, del talento e dell'eccentricità di una nuova generazione di fumettisti. Come vediamo anche dalle opere trattate in questo volume, i soggetti diventano sem-

7. Per restare sulla scena americana, basti menzionare Lynda Barry, Megan Kelso, Jessica Abel, i fratelli Jaime e Gilbert Hernandez, Aaron McGruder, Keith Knight e le sue *K Chroni-*

cles, Kyle Baker, Adrian Tomine, Gene Luen Yang, Alison Bechdel e Tim Barela con la sua serie *Leonard&Larry*.

pre più complessi e sono sintomatici di una crescente professionalizzazione nella scrittura dei testi: gli scaffali e i reparti *comics* delle librerie sono ormai ricchi di *graphic memoirs*, biografie a fumetti, reportage, resoconti storici, giornalismo, saggi e adattamenti dalla letteratura e dal cinema. Dal punto di vista grafico, d'altro canto, gli stili individuali non sono mai stati così divergenti, e anche gli strumenti utilizzati coprono un'ampia gamma in espansione: dall'inchiostro ai pastelli, dagli acquerelli ai collage fotografici, dalle incisioni su carta alle nuove frontiere di *photshop* e della grafica digitale.

In particolare, la tensione tra testi e vignette, tra parole e immagini che ha da sempre caratterizzato il medium, è stata affrontata con coraggio e irrequisitezza negli ultimi anni da svariati autori, che hanno celebrato una delle caratteristiche della narrativa a fumetti, quella che ci mostra come il prodotto finale di un *graphic novel* sia molto di più della somma dei suoi componenti. Spesso nel fumetto d'autore la griglia tradizionale delle vignette esplode, testi e immagini interagiscono tra di loro, in complicità e in conflitto, alternandosi, complicandosi e facendo occasionalmente a meno gli uni delle altre – il racconto avanza grazie a sequenze grafiche senza testi, narrazioni senza immagini, immagini che ci insegnano ad ascoltare i testi e dialoghi che ci aiutano a leggere le immagini, ed è infine la scrittura stessa, quasi sempre manuale, che può acquistare valore in quanto segno grafico sulla pagina, in quanto immagine.

Alcune di queste tensioni nel *graphic novel* contemporaneo sono incarnate in maniera esemplare in due opere pubblicate negli ultimi anni, sulle quali vorrei concludere questa breve introduzione e che in modi diversi uniscono alla sperimentazione grafica e narrativa una riflessione teorica sul medium, sulle sue peculiarità e potenzialità espressive. Il primo di questi testi, il pluripremiato *Blankets* di Craig Thompson, è un imponente volume di circa seicento pagine, ispirato a vicende autobiografiche: narra l'infanzia e l'adolescenza del protagonista in una famiglia cristiana fondamentalista nell'estrema periferia, spesso innevata, del Wisconsin.⁸ La storia potrebbe essere letta come una storia d'amore, quella tra il protagonista Craig e Raina, o si potrebbe anche privilegiare il racconto del percorso del piccolo Craig da un contesto che si rivelerà oppressivo all'emancipazione, una sorta di romanzo di formazione. Il testo mette in luce in maniera sottile e pungente un ritratto dell'America interna, delle periferie, storie di uomini e donne che cercano di trovare una strada, un percorso possibile in un paesaggio irrimediabilmente innevato, in un candore che isola, confonde e abbaglia. È su questa coperta bianca di neve che Craig articola una riflessione sull'arte del disegno e sul potere delle storie raccontate per immagini. Visivamente *Blankets* è un'opera mozzafiato, in cui la pratica di manipolare e dare forma alla pagina bianca diventa segno tangibile della volontà di autodefinizione del protagonista: pagina dopo pagina il lettore viene guidato in un *tour de force* visivo sorprendente, in cui Thompson dimostra il suo talento nella gestione del tempo della lettura *attraverso* la gestione dello spazio e della struttura

8. Craig Thompson, *Blankets*, Top Shelf Production, Marietta, GA 2003. Vincitore di tre *Harvey Awards* 2004 (Best Artist, Best Graphic

Album of Original Work e Best Cartoonist) e due *Eisner Awards* 2004 (Best Graphic Album e Best Writer/Artist).

delle pagine. Alcuni passaggi mantengono una griglia convenzionale di testi e immagini, dove l'occhio viene guidato a ritmo veloce secondo le convenzioni del medium. Appena qualche pagina dopo, il ritmo crolla, ci si trova davanti a disegni senza griglia, il lettore si perde e vaga sulla pagina illustrata alla ricerca di indizi, alla ricerca di un ordine.

Una pratica autoriale simile caratterizza l'ultima opera di Lynda Barry, *What It Is*, che più che raccontare una storia, è uno studio sul rapporto tra immaginazione, memoria e scrittura a fumetti, un'opera che per certi versi potrebbe essere intesa come un libro di teoria sul medium grafico.⁹ Categorizzare un libro del genere è impresa ardua e il fatto che sia pubblicato da un editore noto per aver dato spazio a una nuova generazione di fumettisti aiuta solo in parte. *What It Is*, appunto, è in parte un catalogo d'arte grafica e di collage, in parte un libro di testo per aspiranti fumettisti, con tanto di esercizi sulla scrittura e sul disegno e in parte un *graphic memoir* sull'infanzia della scrittrice e la sua scoperta del mondo dell'arte visiva e dei fumetti.

Tanto in *Blankets* quanto in *What It Is* (come pure nelle altre opere di Barry) ritorna fortemente il tema dell'infanzia e del rapporto dei bambini con le immagini e con la pratica del disegno. È significativo che in due opere che costituiscono senza dubbio un esempio della "maturità" del medium, il tema dell'immaginazione infantile ritorni a occupare una posizione centrale: sembra che nell'interrogare la propria infanzia, questi autori stiano anche cercando di fare i conti con la storia dei fumetti in America e con l'identità del medium.

L'infanzia dei protagonisti autobiografici di queste opere è in modi diversi un'infanzia ai margini: la bambina dell'opera di Barry cresce in una roulotte con i fratelli e una madre quasi assente, isolata dalla realtà esterna e senza abbastanza soldi per potersi permettere dei giocattoli. Da bambina inizia ad alternare alla TV la letteratura (per l'infanzia) e infine scopre la magia del disegno. Disegnare diventa il gioco preferito, un modo per dare sfogo a un'immaginazione indisciplinata, creando un universo multiforme popolato da mostri e animali guida, il tratto della matita diventa un'esperienza fisica, un viaggio, una fuga fantastica lontano da una realtà difficile e oppressiva.

L'infanzia raccontata da Thompson condivide molte di queste tematiche: l'isolamento, l'emarginazione sociale, un'irrequieta immaginazione, il desiderio di autodeterminazione e l'incanto per il disegno, in un contesto sociale in cui persino celebrare Dio e la creazione attraverso i disegni è guardato con sospetto. Nella solitudine della loro casa, il giovane protagonista e suo fratello passano ore, da bambini, a disegnare in tandem, creando delle grandi tavole con missili, astronavi, bizzarre spirali decorate, mentre fuori dalla finestra il paesaggio resta perennemente candido di neve, immutabile nel suo aspetto generale eppure in perenne movimento.

Uno degli aspetti che più colpisce in queste due opere è la forza e la dignità con cui vengono affrontati i temi dell'infanzia e dell'immaginazione, del disegno

9. Lynda Barry, *What It Is*, Drawn & Quarterly, Montreal 2008.

tanto come fuga quanto come strumento di affermazione del sé. In un momento storico notoriamente sovraccarico di materiale visivo, in cui assistiamo al trionfo del cinema, della televisione, della fotografia, delle pubblicità che rivestono le pareti delle nostre città, in cui riviste e quotidiani diventano ogni giorno più illustrati e persino la musica si traduce tassativamente in “video”, il capitale specifico rappresentato dalle immagini e dai disegni della narrativa a fumetti costituisce paradossalmente una sovversione. “L’arte del disegnare male”, come a volte viene chiamato il fumetto, resta ancora fortemente connotata in termini di manualità, artigianato, in cui la presenza, la soggettività e la fallacia dell’autore si intrufolano dietro ogni tratto, dove persino i testi diventano *handwriting*, scrittura a mano, inconfondibile e individuale.¹⁰ Dal momento che ci troviamo alle soglie di una fase in cui la narrativa a fumetti sta diventando digitale e passa sugli schermi degli i-Phone, degli i-Pod e dei comuni cellulari (dopo il trionfo giapponese, il mercato sembra aprirsi anche in Francia e negli Stati Uniti), è naturale domandarsi che faccia avranno i *comics* del futuro e in che modi gli autori si confronteranno con il mercato, seducendolo e magari continuando a sedurci.

Seconda voce: uno sguardo dagli anni Sessanta

“Smetti di perdere tempo con quella robaccia americana e leggi un libro scritto in buon italiano”: è questa la frase, portatrice di una preoccupazione parentale chiaramente datata, che si associa alle mie prime esperienze con i fumetti. Per me che li occhieggiavo già fin dalle scuole elementari, all’inizio degli anni Sessanta – dapprima attraverso la mediazione dei classici disneyani, poi attraverso i più ‘adulti’ albi di Superman (che allora in Italia si chiamava Nembo Kid) – il fumetto è stato fin dall’inizio un oggetto trasgressivo, lo spazio di una precoce, piccola ribellione privata all’esclusività dello standard classico e canonico allora imperante nell’istruzione tanto scolastica quanto familiare. Nel fumetto, la preponderanza delle figure era vista come un fatto di per sé diseducativo: una scorciatoia per lettori avidi di storie ma pigri, che esonerava dall’applicazione linguistica e concettuale richiesta dalla parola scritta. Nella definizione “robaccia americana”, però, lo stigma della cultura popolare (per definizione mal scritta e diseducativa) andava chiaramente di pari passo con l’accusa politico-intellettuale contro l’America, esportatrice di prodotti standardizzati e di modelli culturali volgarmente commerciali. I miei genitori evidentemente non sapevano che il fumetto in quanto modo d’espressione artistico-letteraria aveva in realtà origini ‘nobilmente’ europee: se la storiografia statunitense indica sistematicamente *The Yellow Kid* di Richard F. Outcault (pubblicato su “New York World” nel 1895-6) come capostipite del fumetto, basta uno

¹⁰. Douglas Wolk parla esplicitamente di “ugly drawings” (*Reading Comics.*, pp. 29-59). L’ultima opera di Gipi (uno degli autori più noti del fumetto italiano contemporaneo) è appunto chiamata *LMVDM. La mia vita disegnata*

male (Coconino Press, Bologna 2008). *Blankets* e *What It Is*, non a caso, giocano spesso con le “brutte” illustrazioni e la scrittura a mano ha un ruolo centrale nelle loro storie.

sguardo alla più antica e agguerrita critica francese per retrodatarne la nascita al 1833, anno di uscita del primo dei sei album di "littérature en estampes" creati dallo scrittore e disegnatore svizzero Rodolphe Töpffer, che ripubblicati in volume nel 1860 e tradotti in tutta Europa, avrebbero avviato, tanto in Francia quanto in Germania, una produzione di fumetti umoristici, satirici o puramente narrativi per adulti (e solo dopo per bambini), destinata già dagli anni Ottanta dell'Ottocento a trovar posto fisso sulle pagine di riviste come "Le Petit Français illustré". Di qui il fumetto sarebbe sfociato, dai settimanali belgi degli anni Trenta, al successo internazionale del *Tintin* di Hergé (1929), nel bene e nel male – nell'eleganza del tratto, nell'accurata ambientazione e messa in scena, nella varietà di soluzioni stilistiche e nell'equilibrio fra *humor* e drammaticità, tanto quanto nell'orizzonte ideologico colonialista e spesso razzista delle avventure – forse il vero 'classico' del fumetto europeo.

Ma tutto questo anch'io lo avrei scoperto molto dopo. All'epoca, invece, i fumetti erano inequivocabilmente percepiti come "americani", e l'unica eccezione alla generale condanna della "robaccia" (e dunque al carattere prevalentemente clandestino della loro fruizione) veniva fatta per il nostrano "Corriere dei Piccoli", nella prima metà degli anni Sessanta ancora edificante veicolo di una pedagogia nazionale come all'epoca della sua fondazione, a inizio Novecento. I miei genitori evidentemente non sapevano neppure che i vari Bibì e Bibò o Arcibaldo e Petronilla nascevano in realtà come Katzenjammer Kids e Jiggs & Maggy; meno ancora potevano immaginare che con la sua 'svolta' a metà anni Sessanta, l'insospettabile "Corrierino" avrebbe contribuito a rendere permanente la mia passione per il fumetto, offrendo alla mia attenzione di lettrice (nel frattempo passata alle scuole medie) i disegnatori della scuola belga, i romanzi a puntate di Mino Milani, le avventure delle intraprendenti Violante e Valentina create da Grazia Nidasio, e soprattutto il tratto inconfondibile e il respiro oceanico delle storie di Hugo Pratt. È proprio a Pratt che si deve il fumetto che a buon diritto, nel gioco della primogenitura del *graphic novel*, potrebbe concorrere al primato mondiale: *Una ballata del mare salato*, uscito a puntate sul periodico *Sgt. Kirk* nel 1967, e pubblicato in volume (*La ballata del mare salato*) da Mondadori nel 1972, dopo che il successo in Francia aveva fatto di Pratt una star del settore. Tanto vale confessarlo una volta per tutte: fu *a causa* di Corto Maltese, e non *nonostante*, che andai a leggermi Melville e Conrad. Ma nel frattempo c'era stato il 1968, e io ero transitata alle superiori, proprio nell'autunno che si concluse con la strage di Piazza Fontana. E – tra molte altre cose – avevo scoperto l'esistenza di "Linus" (che in realtà usciva dal 1965), di Breccia, di Battaglia, di Copi, di Crepax, di Brétécher, di Wolinski. E di fumetti americani del tutto diversi da *Topolino* e da *Nembo Kid*: quelli di Schultz, Feiffer, Herriman, Crumb, Kelly, Trudeau. Americani, sì, ma certo non "robaccia", e tutt'altro che una scorciatoia per menti intorpidite: da quel momento, anzi, fumetti (americani e non), letteratura, critica e politica si intrecciarono con naturalezza e in modo tutt'altro che conflittuale nelle mie letture.

Se ripercorro questa storia personale non è per narcisismo autobiografico ma perché sospetto che sia discretamente rappresentativa di un'esperienza generazionale, che negli anni Sessanta marcava come trasgressivo lo stesso tipo di testo e di fruizione che al mio coautore giungeva invece negli anni Ottanta con il (dissuasi-

vo) imprimatur di sua madre (non per niente mia coetanea). Credo che questo dato generazionale sia un primo elemento cruciale di cui tener conto per riflettere, oggi, sul successo di un'etichetta come "graphic novel": un'etichetta che, segnalando la maturazione del genere (attraverso l'abbandono dell'antico "comics", col suo suggerimento di disimpegnata levità), esprime l'impegno e al tempo stesso torna a legittimare l'interesse di una generazione anch'essa matura, cresciuta sui fumetti e nel frattempo transitata ad altre 'più serie' attività (fra cui la creazione di *graphic novels*). E simultaneamente fa appello al gusto intellettuale di una generazione cresciuta sulla TV e immersa in una dimensione visiva, per la quale il *graphic novel* è, senza discussioni, letteratura. Non ho dati sociologici da citare, ma sono convinta che l'attuale successo di cui gode il *graphic novel* nell'accademia statunitense – dove si moltiplicano corsi universitari, libri e articoli in riviste specializzate (peraltro con decenni di ritardo da quanto avvenuto in Francia, dove sull'onda della semiologia, gli studi universitari sui fumetti datano dagli anni Sessanta e sono del tutto consolidati già negli anni Ottanta) – sia dovuto solo in parte all'abituale ricerca di oggetti nuovi e originali su cui ricercare e pubblicare, e molto invece, per gli uni, alla 'naturale' indistinzione tra *graphic novel* e altre (un tempo più canoniche) forme di racconto; per gli altri, alla volontà di saldare, forti della legittimazione offerta dalla diffusione dei *cultural studies*, le proprie attività accademiche nel presente alle proprie passioni di lettori/ici nel passato.

Tornando alle genealogie, non c'è dubbio che il *graphic novel* sia figlio non degli albi seriali, con il loro formato rigido, le loro vicende formulaiche e i loro personaggi fissi, ma di esperienze più libere e ambiziose sul piano tanto intellettuale quanto grafico e narrativo: quelle appunto che negli anni Settanta accompagnano la formazione di un pubblico dei fumetti non più infantile o adolescenziale, ma liceale e universitario, colto e adulto, intellettualmente motivato, politicamente attento, e artisticamente esigente. Il pubblico che in Italia segue "Linus" e poi "Alter", "Eureka" e "Sgt. Kirk", coi loro diversi repertori, e in Francia "Métal Hurlant", "Harakiri", "Charlie Hebdo", "L'Echo des savanes", "Pilote": riviste per lo più mensili, capaci di posizionarsi variamente rispetto al *mainstream* e di ritagliarsi un proprio pubblico, ma senza ignorare esperienze diverse. Pubblicano disegnatori europei ma anche i *comics* alternativi, o *comix*, provenienti dagli Stati Uniti: autori *underground* come Robert Crumb, disegnatori provenienti da "Mad", autrici femministe come Trina Robbins, che cominciano a farsi strada in un mondo fin lì rigorosamente maschile.¹¹ La grafica è innovativa, la critica graffiante, le storie impegnate

11. Trina Robbins, con il suo *It Ain't Me, Babe*, è considerata la prima autrice in assoluto di fumetti interamente di, su e per donne, ed è una delle fondatrici del *Wimmen's Comix Collective* di San Francisco, che dal 1972 comincia a pubblicare antologie di fumetti femministi. *Wimmen's Comix* pubblica anche, nel 1974, uno fra i primi fumetti di e su donne lesbiche, quelli di Roberta Gregory; prima c'erano state solo storie autoprodotte, come i *Come Out Comics*

di Mary Wings (1973). Oggi sono donne alcune delle voci più importanti del fumetto e del *graphic novel* contemporaneo, come Marjane Satrapi in Francia, o Rutu Modan in Israele – entrambe notissime negli Stati Uniti – e Sharon Rudahl, Lynda Barry, Alison Bechdel, Jessica Abel in USA. A queste va aggiunta almeno Julie Doucet, disegnatrice canadese famosa nella scena *underground* di Montreal, a lungo residente negli Stati Uniti (oltre che in Europa, a Berlino): dal

te e spesso di tema scabroso o scottante (tanto che, soprattutto in Francia, più d'una rivista ha problemi di censura).

È in questo contesto – un contesto transnazionale per storia e per reti di influenza, oltre che per (relativa) leggibilità e traducibilità interculturale delle immagini¹² e per circolazione editoriale dei prodotti, molto più di quanto le storie USA-centriche del fumetto americano tendano a mettere in luce – che le ambizioni artistiche e intellettuali fin qui consegnate alle strisce, alle tavole o alle storie brevi prendono già negli anni Settanta a incarnarsi in storie dal respiro narrativo più ampio, come quelle di Pratt o di Jacques Tardi. È quello dal seriale all'unico lo scatto decisivo che porta il fumetto (prima ancora dell'avvento del *graphic novel*) fuori dal territorio formulaico del prodotto di consumo e dentro lo spazio “consacrato” dell'arte e dell'autorialità. Ed è qui che quella che in Francia si comincia a chiamare appunto “la nona arte” prende a guardare in modo sempre più insistente alla più consolidata e canonica narrativa verbale: Dino Battaglia – che già nel 1967 aveva realizzato una versione a fumetti di *Moby-Dick* – fra il 1969 e i primi anni Settanta adatta Poe (autore cui si rivolge anche Breccia), Stevenson, Hoffman, Maupassant; Guido Crepax produce, sempre negli anni Settanta, le sue versioni di *Histoire d'O*, di *Emmanuelle* e della *Justine* di Sade; negli anni Ottanta, tale collaborazione fra narrativa e fumetto esploderà con decine di adattamenti (tra i quali vale la pena ricordare almeno quelli di Tardi dai romanzi di Céline, come pure dalle serie poliziesche di Léo Malet). Questo per non dire del genere biografico (*Vida del Che Guevara* di Breccia-Oesterheld è del 1968). Il tutto mentre, ovviamente, il fumetto continua a inventare storie per conto suo, distendendole in formati sempre più ampi. Fino ad arrivare al fatidico *A Contract with God* di Will Eisner, del 1978, che nel sottotitolo *A Graphic Novel* dà il nome al genere cui *Maus* di Spiegelman fornirà nel 1986 definitiva consacrazione.

Questa propensione del fumetto – in primo luogo europeo (e con esso, argentino) – a emanciparsi precocemente dalla serialità e a cercare strade narrative variegate, appoggiandosi non solo alla narrativa di genere (come era già accaduto nell'epoca d'oro del *comic book* americano dagli anni Quaranta in poi, con l'avvento, accanto ai supereroi, del genere detective, horror, e romance) ma anche alla letteratura “alta” d'autore, è un fenomeno che merita un momento di attenzione. Un passaggio analogo si era infatti verificato nel cinema, attraverso la pratica e la teorizzazione dell'adattamento come momento privilegiato della coscienza metalinguistica, cioè della riflessione sul linguaggio cinematografico, all'interno della *Nouvelle Vague* e dei “*Cahiers du Cinéma*” (e forse non è un caso che proprio la Francia, culla dell'avanguardia cinematografica, sia stata anche una patria d'elezione del fumetto: ancor oggi le librerie francesi non hanno rivali nello spazio dedicato a ogni forma e varietà delle *bandes dessinées*). Dialogando con la letteratura, insomma, il fumetto diventa autocosciente, sperimenta con se stesso, scopre le proprie

suo soggiorno a New York è nato *My New York Diary*, acclamato volume del 1999.

12. È naturalmente con la crescente circolazione, a partire dagli anni Ottanta, del man-

ga giapponese che la presunta universalità delle immagini incontra il suo limite più vistoso, segnalato non solo dallo stile e dalle convenzioni grafiche, ma dal senso di lettura.

peculiarità e potenzialità: come scriveva André Bazin a proposito del rapporto letteratura-cinema nell'adattamento, "è proprio il loro accostamento che denuncia l'eterogeneità della loro natura. Ciascuna perciò gioca la sua partita parallela, con i mezzi, la materia e lo stile che le sono propri".¹³ E infatti, in parallelo, il fumetto sperimenta sempre più liberamente con le tecniche grafiche: dalla griglia rigida a una composizione più libera delle tavole, della pagina o della doppia pagina; dalla nettezza della *ligne claire* a un tratto a inchiostro sempre più stilizzato, o invece minuziosamente descrittivo; dall'uso naturalistico o pseudo-naturalistico del colore a una tavolozza sempre più ampia, astratta o espressiva, che contempla l'opaco o il trasparente, l'acrilico o l'acquarello, il sovrainposto o il diretto, o che sperimenta in simultanea diverse tecniche, cercando effetti pittorici attraverso il gioco di luce e materialità (oppure rifiutandoli attraverso il rigore grafico del bianco e nero). E intanto gioca, analogamente, con tutta la gamma degli effetti cinematografici di taglio, montaggio, distanza e inquadratura, introducendo innumerevoli variazioni rispetto alla tendenza originaria a una scansione del racconto e della messa in scena vicina al campo / controcampo e al montaggio analitico del *découpage* cinematografico classico.

Racconto sequenziale per immagini, erede di una storia antica – la narrazione visiva, come in tanti hanno notato, è antica quanto i vasi dell'antica Grecia, la colonna Traiana, gli affreschi medievali o l'arazzo di Bayeux – in un medium eminentemente moderno per supporto e circolazione, il fumetto mette a frutto le risorse e le esperienze delle otto arti che l'hanno preceduto. Dal cinema, dalla pittura, dal romanzo trae infatti il proprio vocabolario analitico, prima di iniziare a costruire una propria grammatica e a esprimere una volontà teorica e metalinguistica propria.¹⁴ Al tempo stesso, di queste forme pre-esistenti il fumetto forza i limiti e travolge alcune distinzioni canoniche. Prima fra queste, evidentemente, quella di ascendenza lessinghiana fra arti visive e arti verbali, arti dello spazio e arti del tempo. "Macchina per convertire uno spazio in successività", ma capace simultaneamente di "racchiudere del tempo in uno spazio",¹⁵ secondo due efficaci espressio-

13. André Bazin, "Le journal d'un curé de campagne" et la stylistique de Robert Bresson, "Cahiers du Cinéma" 3, giugno 1951; tr. it. "Journal d'un curé de campagne" e la stilistica di Robert Bresson, in Giovanna Grignaffini, a cura di, *La pelle e l'anima. Intorno alla Nouvelle Vague*, La Casa Husher, Firenze 1984, pp.124-133.

14. Cfr. ad esempio, accanto agli studi di teorici e critici di professione, i molti volumi di guida tanto alla lettura quanto alla produzione di fumetti pubblicati da autori più o meno famosi: da *Comics and Sequential Art* e *Graphic Storytelling and Visual Narrative* di Will Eisner, entrambi pubblicati originariamente dalla piccola editrice autofinanziata Poorhouse Press (Florida, rispettivamente 1985 e 1995), e da poco ripubblicati dalla Norton (New York 2008); a

Understanding Comics e *Reinventing Comics* di Scott McCloud (il primo originariamente pubblicato da Kitchen Sink Press nel 1993 e ripreso da HarperCollins, New York l'anno successivo, il secondo uscito direttamente con HarperCollins nel 2000); ai molti studi – per non citare che un caso in Europa – di Benoît Peeters. A questi si aggiungono i molti interventi fra l'autobiografico e il metalinguistico contenuti nei fumetti stessi, tra cui il già citato *What It Is* e il precedente *One Hundred Demons* (Sasquatch Books, Seattle 2002) di Lynda Barry, o *Breakdowns* di Art Spiegelman, serie sperimentale del 1978 ripubblicata da Pantheon (New York) nel 2008.

15. Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Flammarion, Paris 1993, ed. rivista 1998, pp. 86 e 32.

ni di Benoît Peeters, il fumetto inventa una nuova estetica basata sull'attivazione simultanea e necessaria di piani di lettura e canali percettivi che obbediscono in effetti a modalità e temporalità diverse: la gestione spaziale della temporalità narrativa – simultaneamente congelata in quadri e dipanata in sequenze, consegnata tanto all'impatto sincronico delle immagini quanto alla linearità delle parole – è l'elemento proprio del suo linguaggio e del suo modo d'espressione. È una forma intrinsecamente relazionale che impone, e al tempo stesso ostacola, la percezione e la creazione di nessi fra le sue dimensioni verbali e visive, che gioca simultaneamente sulla segmentazione e sulla condensazione, sull'esplicitazione e sull'elisione, sull'autonomia dell'immagine e sulla sua iscrizione in un tutto, sull'asse verticale e sull'asse orizzontale, su una molteplicità di sensi possibili di lettura e una varietà di sguardi (d'insieme o di dettaglio, sincronico o lineare) che percorrono la pagina in ogni direzione, contemporaneamente indotti ad arrestarsi sull'immagine o sul dettaglio e a coglierne la parzialità, inseguendone il senso nelle immagini contigue, verificandolo o destabilizzandolo sulle parole.¹⁶ (Non per niente – per tornare un momento all'autobiografia – mia nonna, donna altamente alfabetizzata ma nata nell'Ottocento, si dichiarava letteralmente incapace di leggere i fumetti, estraneo com'era quel linguaggio al suo sguardo di lettrice formatosi sul mondo della parola stampata. Ancora un salto generazionale e ci siamo trovati, noi pubblico dei fumetti, analogamente spiazzati di fronte alla vorticosità tridimensionalità dei videogames). Così, anche sul piano estetico, il medium manifesta una oscillazione e compenetrazione continua tra un connaturato progetto mimetico e una proliferante creatività formale che mira a emancipare la narrazione visiva dai limiti del supporto referenziale (dopo tutto, almeno prima della *computer graphic*, ancora invalidabili nel cinema, a causa dell'ancoraggio inevitabile al profilmico – con l'eccezione dei *cartoons*, non a caso parenti animati del fumetto). Nella narrazione grafica lo spazio-tempo si dilata, si comprime e coesiste, il corpo umano sfugge ai suoi limiti, esplose suggestivamente, si deforma espressionisticamente o si animalizza, si circonda dei suoi fantasmi, gioca liberamente con la scala e la proporzione, rinnovando le tradizioni della caricatura da Hogarth a Daumier, ma anche dell'allegoria visiva medievale, dell'arte surrealista, della pittura espressionista.

Medium indisciplinato, lo abbiamo chiamato nel titolo – indisciplinato fin nella categorizzazione: medium, linguaggio, genere, specie; a dominante narrativa o

16. Sull'estetica e sulla teoria del fumetto la produzione è stata vastissima soprattutto in Francia e in Belgio (dove, oltre a una copiosa produzione di saggi e volumi, esistono da tempo riviste accademiche specializzate come *9ème art* e *Cahiers de la Bande Dessinée*) e più recentemente negli Stati Uniti. Oltre ai titoli nominati più sopra, cfr. fra gli altri David Carrier, *The Aesthetics of Comics*, Pennsylvania State University Press, University Park 2000; Robin Varnum e Christina Gibbons, a cura di, *The Language of Comics: Word and Image*, University

Press of Mississippi, Jackson 2001; Charles Hatfield, *Alternative Comics: An Emerging Literature*, University Press of Mississippi, Jackson 2005; Jeet Heer e Kent Worcester, a cura di, *A Comics Studies Reader*, University Press of Mississippi, Jackson 2009. Per un approccio storico, cfr. Bradford W. Wright, *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*, Johns Hopkins University Press, Baltimore and London 2001, e in italiano, Franco Restaino, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, UTET, Torino 2004.

a dominante pittorica: sull'ontologia del fumetto le definizioni si sprecano.¹⁷ Su una cosa però tutti gli esegeti concordano, e su una cosa si incontrano anche le due voci di questo dialogo intergenerazionale: nella sua "eterogeneità costitutiva",¹⁸ il fumetto vive di tensione tra parola e immagine. A questa tensione, la dizione *graphic novel* dà immediata e quasi ossimorica espressione, additando la complementarità semantica che il genere istituisce tra due dimensioni che permangono irriducibili. E in questo, si rivela non pura e semplice etichetta commerciale, generalizzatasi per rivitalizzare e nobilitare un settore merceologico, ma vera e propria definizione estetica. Assumendola come tale, cercherò ora di proporre una breve riflessione sul significato di *graphic novel* a partire dal versante *novel* del composto: la mia parte in quella divisione generazionale dei ruoli che ha privilegiato, nella prima metà di questo intervento introduttivo, l'elemento *graphic*.

A partire da quel pregiudizio/predisposizione che mi impone – fin dall'infanzia – di pensare il fumetto *in contrapposizione a*, ma anche *attraverso* la letteratura, mi sembra infatti che il successo del *graphic novel* meriti di essere analizzato, oltre che come stadio di piena maturazione del fumetto, anche all'interno della storia della forma romanzesca. In un brano famoso di *Epos e romanzo*, Michail Bachtin parla della "romanzizzazione" dei generi pre-esistenti, sotto la spinta dell'incompletezza semantica e della intrinseca pluridiscorsività del romanzo, che forzano spazi in forme altrimenti chiuse nella propria convenzionale completezza.¹⁹ Non è certo questo – si è visto – il caso del fumetto: eppure c'è da chiedersi se l'evoluzione di quest'ultimo in una forma narrativa di ampio respiro che ama ripercorrere generi consolidati del repertorio romanzesco (dal romanzo autobiografico e quello di formazione dell'artista, passando per il romanzo imperniato sulle relazioni amorose o familiari, a quello storico, quello di guerra, quello di viaggio...) non sia un ennesimo esempio della perdurante presa sull'immaginario collettivo della forma-romanzo, perfino dopo le sue mille morti, come matrice di narrativa.²⁰

Il ragionamento, naturalmente, potrebbe essere rovesciato, o forse meglio, esteso. Il divenire del romanzo in direzione del fumetto è a sua volta leggibile come un processo di "fumettizzazione" del romanzo, frutto di un acquisito primato della dimensione visiva che si impone a una forma pre-esistente un tempo chiusa nella propria natura verbale. Ne sarebbe il segno, oltre alla colonizzazione grafica del romanzo, l'insistente comparsa del fumetto nel cinema – da Batman, Superman e Spider-Man, a *V for Vendetta* e *300*, fino al recentissimo *Watchmen* tratto dall'opera di Dave Gibbons e Alan Moore. In entrambi i casi, il fumetto sembra sovraordinarsi a modi narrativi pre-esistenti, non solo fornendo loro le proprie trame, ambientazioni

17. Thierry Groensteen, in *Système de la bande dessinée* (PUF, Parigi 1999, 2ª ed. 2006), analizza diverse definizioni per approdare infine a quella di "espèce narrative à dominante visuelle" (p. 14).

18. M. Peeters, *Lire la bande dessinée*, cit., p. 51.

19. Michail Bachtin, *Epos e romanzo. Sulla metodologia dello studio del romanzo*, in

György Lukács, Michail Bachtin et al., *Problemi di teoria del romanzo*, Einaudi, Torino 1976, pp. 184 sgg.

20. Lynda Barry, per esempio, prima del *graphic novel* ha praticato anche il romanzo illustrato: si vedano *The Good Times Are Killing Me* (Sasquatch Books, Seattle 1988 e 1998) e *Cruddy: An Illustrated Novel* (1999, ripubblicato da Simon & Schuster, New York 2005).

ed eroi, ma anche ponendosi come filtro di modellizzazione del racconto. Un processo, del resto, già ben avviato negli anni Sessanta, come dimostra la presenza pervasiva di fumetti e *cartoons* in alcuni dei romanzi-chiave del decennio, come *Snow White* di Donald Barthelme, *One Flew over the Cuckoo's Nest* di Ken Kesey, o *The Crying of Lot 49* di Thomas Pynchon. Nel cuore del romanzo postmoderno e contro-culturale, fedele al principio di contaminazione fra cultura "alta" e "popolare", si annida già un fumetto.

In questo senso, mi sembra si possa dire che il *graphic novel* è il segno – forse instabile, forse duraturo – della "scoperta di un altro romanzesco, nato dall'immagine e insieme con essa",²¹ manifestazione di una tensione in atto tra l'egemonia visiva dell'epoca contemporanea e l'egemonia del romanzo come forma della narrazione. Se e in che direzione si risolverà la tensione è troppo presto per dire: forse in una coesistenza pacifica, forse nella fagocitazione di una forma a spese dell'altra. Quello che abbiamo sotto gli occhi al momento sembra essere una *guardinga love story*, o forse un matrimonio d'interesse, in cui il mezzo grafico si irrobustisce appropriandosi del "capitale culturale" del genere più anziano, e questo si rivitalizza travestendosi da fumetto. Anzi, conformemente alla propria abitudine onnivora, tentando di assimilarlo ogni volta che può: *The Amazing Adventures of Kavalier & Clay* di Michael Chabon (2001), *Men and Cartoons* di Jonathan Lethem (2004), *Twilight of the Superheroes* di Deborah Eisenberg (2006), *The Absolutely True Diary of a Part-Time Indian* di Sherman Alexie (2007) sono solo alcuni dei molti titoli usciti negli ultimi anni in cui il fumetto compare come elemento centrale della trama, o come forma di esplicita modellizzazione metanarrativa, o tutt'e due le cose. Forse il romanzo non ha ancora esaurito le sue astuzie. Dopo tutto, ancora negli anni Trenta del Novecento, e cioè a due secoli dalla sua nascita, Bachtin trovava nella sua plasticità, nel suo essere "l'unico genere letterario in divenire", l'elemento proprio del successo del romanzo: "Solo chi diviene può capire il divenire".²² Mia madre può stare tranquilla: credo che ancora per un po' non mi mancheranno le buone letture.

A due voci: *graphic novels* qui e ora

Che entrambe le voci di questo dialogo abbiano scelto, ciascuna per proprio conto, di partire dall'autobiografia e dall'infanzia non è probabilmente un fatto casuale. Piuttosto, lo si può considerare la risposta critica inevitabile a una permanente sollecitazione offerta dai testi stessi. L'infanzia, come si è già visto, è un *locus* centrale di molte delle opere che hanno fatto la fortuna del genere, e la memoria, in particolare, è consapevolmente assunta in quasi tutte come matrice esplicita del loro immaginario. Lo straordinario *What It Is* di Lynda Barry è, in questo senso, un testo esemplare, che lavora in modo al tempo stesso acuto e struggente sull'esplorazione del rapporto, appunto, tra immagine e memoria. Nella costante e irrisolta tensione dialogica che si instaura tra le figurazioni a tutta pagina – dall'effetto al tempo stesso infantile e onirico-surreale – e i brevi frammenti testuali (anch'essi del re-

21. Peeters, *Lire la bande dessinée*, cit., p. 9.

22. Ivi, p. 185.

sto, nella loro varietà grafica, fagocitati dall'elemento visivo) che ne scavano il senso senza pretendere di esaurirlo, il volume lavora sull'idea dell'immagine come il vero linguaggio della memoria. E così solleva, senza dare risposte, domande metalinguistiche sul rapporto io-parola-immagine che sono anche domande sulla psiche, sulla memoria, sull'identità e sui meccanismi di formazione della coscienza.

In modo analogo, l'immagine – e nello specifico, l'immagine animale, così intimamente legata alla storia del fumetto e così rassicurante nella sua associazione con la letteratura infantile, ma al tempo stesso portatrice di domande inquietanti sulle definizioni dell'umano e sui meccanismi della disumanizzazione – funziona, nei testi esaminati da Michael Chaney nel saggio d'apertura, come il veicolo capace di esprimere ciò che l'io non può o non vuole concettualizzare: la scissione culturale e generazionale dell'identità "etnica" e la razzializzazione dell'asiatico americano in *American Born Chinese* di Gene Luen Yang; l'invasione psichica della malattia in *Il grande male* di David B.; il trauma del genocidio nel Ruanda in *Smile Through the Tears* di Rupert Bazambanza. Non casualmente, era stata l'immagine animale il veicolo – dirompente nella sua apparente semplicità – scelto da Spiegelman per il suo *Maus*, ed è proprio la persistenza dell'immagine animale, come argomenta Sara Antonelli nel suo saggio, il segno della "post-memory" incisa nei sopravvissuti e dell'impossibilità di contenere il genocidio e la sua infinita replicabilità, tanto nella storia quanto nella psiche.

Forse proprio in virtù del suo fare affidamento sull'impatto delle immagini nel dare espressione ai contenuti della psiche ma anche nel formarli, il *graphic novel* sembra essere un veicolo privilegiato della narrazione di trauma non solo nella sua valenza autobiografico-individuale – spesso legata, come nel caso di David B., all'esperienza diretta o indiretta della malattia²³ – ma anche nella sua valenza rappresentativa, nel suo rimandare alle vicende di una collettività. È il caso, tra gli altri, di due opere mute, nelle quali tanto il filo della narrazione quanto il messaggio sono affidati all'impatto e al montaggio di immagini in bianco e nero, tutt'al più arricchite dai grigi e dagli azzurri, di effetto e di potenza espressionista: *Flood. A Novel in Pictures* (1986-92) – resoconto della scena urbana all'insegna di alienazione, repressione e violenti scontri di strada e di piazza che guadagnò all'autore l'*American Book Award* – e *Blood Song. A Silent Ballad* (2002), in cui alla violenza della repressione poliziesca e militare in un luogo imprecisato, si intrecciano immagini liriche di una natura primigenia e rigeneratrice. Sono due opere di Eric Drooker, famoso disegnatore della scena newyorchese (il cui nome è legato tra l'altro a un'antologia di fumetti politici, *World War 3 Illustrated*) del quale presentiamo un'intervista a cura di Cinzia Scarpino, introdotta da una scheda di Mario Maffi e Antonello Negri, che ne contestualizzano l'opera sul piano tanto sociale quanto artistico. A Eric

23. Quello della malattia sembra essere un tema molto frequentato dal *graphic novel* contemporaneo. Si vedano, per non fare che qualche esempio, oltre ai volumi di David B. sull'epilessia esaminati da M. Chaney, *Our Cancer Year* di Harvey Pekar e Joyce Brabner, illustrato

da Frank Stack, Running Press, Philadelphia and London 1994; *Pilules Bleues* di Frederik Peeters, storia di AIDS pluripremiata (Atrabile, Ginevra 2001); *Lucile* di Ludovic Debeurme, una vicenda di anoressia (Futuropolis, Parigi 2006; tr. it., Coconino Press, Bologna 2008).

Drooker dobbiamo la copertina di questo numero, di certo la più bella che “Ácoma” abbia mai avuto: anche di questo lo vogliamo ringraziare.

La presa sul mondo e la tensione politica che si esprimono nelle immagini senza parole di Drooker trovano ulteriore espressione in un filone di fumetti animati da un’esplicita volontà storiografica: biografie, come ad esempio quella dedicata da Sharon Rudahl a Emma Goldman, *A Dangerous Woman. The Graphic Biography of Emma Goldman*,²⁴ o narrazione storiche. La storia nazionale, con particolare riferimento a quella delle minoranze, costituisce un frequente oggetto di attenzione del fumetto contemporaneo: ne sono un esempio i *graphic novels* dedicati alla storia degli indiani d’America, *Comanche Moon* (1979) di Jack Jackson e *Louis Riel* (2003) di Chester Brown, nei quali, come dimostra Annalisa Di Liddo nel suo saggio, nel rappresentare la storia dei nativi si riflette sulle possibilità, e i limiti, della narrazione storica stessa. E a questi se ne potrebbero aggiungere numerosi altri: fra tutti citiamo lo splendido *The Arrival* del disegnatore malese-australiano Shaun Tan, che con le sue immagini mute, giocate sui toni del grigio e del marrone e spazianti dal documentario all’onorico, ripropone gli archivi dell’immigrazione asiatica in occidente;²⁵ oppure *Incognegro. A Graphic Mystery* di Mat Johnson e Warren Pleece,²⁶ che attraverso il genere poliziesco affronta questioni come il *passing* e i linciaggi degli afroamericani negli Stati Uniti degli anni Trenta; o infine *In Italia sono tutti maschi* di Luca de Santis e Sara Colaone, che racconta un episodio spesso dimenticato della storia italiana, il confino degli omosessuali durante il fascismo.²⁷ Un altro tema frequentato intensamente dal genere – anch’esso giocato sulla particolare capacità delle immagini di restituire e trasmettere l’impatto della violenza e lo spessore storico dei traumi – è quello, connesso, della guerra, produttrice tanto di storie autobiografiche quanto di *graphic novels* in forma di indagine storica²⁸ o di reportage. Forse il più famoso autore di quest’ultimo filone è il maltese americano Joe Sacco, al cui *Palestine* – celebre reportage ambientato ai tempi della prima Intifada – Fiorenzo Iuliano dedica in questo volume un attento esame, incentrato sulle nozioni di territorio e spazialità, centrali tanto al controllo biopolitico delle popolazioni civili all’interno del conflitto israeliano-palestinese, quanto alle strategie narrative e rappresentative di Sacco.²⁹ Ma la situazione del Medio Oriente ha fornito lo spun-

24. The New Press, New York-London 2007.

25. Originariamente pubblicato come libro per bambini dalla Lothian Children’s Books di Sydney nel 2006, il testo ha ricevuto numerosi premi; ne esiste un’edizione italiana, *L’approdo*, pubblicata da Elliot Edizioni, Roma 2008.

26. DC Comics, New York 2008.

27. Luca de Santis e Sara Colaone, *In Italia sono tutti maschi*, Kappa Edizioni, Bologna 2008.

28. Fra questi ricordiamo almeno uno dei primi, *C’était la guerre des tranchées* di Jacques Tardi, del 1993, sulla prima guerra mondiale, e uno dei più recenti, il monumentale volume, basato su un libro di Chung Eun-yong dedicato

a un eccidio di rifugiati durante la guerra di Corea, del fumettista coreano Park Kun-wong, uscito in Corea nel 2006 e subito tradotto in Francia e negli Stati Uniti. Di esso esiste anche un’edizione italiana, *Il ponte di Nogunri*, Cocconino Press, Bologna 2006. Dalla guerra assunta come metafora generalizzabile di un modo di funzionare della storia e della società, oltre che come realtà materiale, prende anche spunto *Appunti per una storia di guerra* dell’italiano Gipi (Rizzoli, Milano 2006).

29. Joe Sacco ha dedicato altri suoi famosi lavori alla guerra in Bosnia: *Safe Area Goražde: The War in Eastern Bosnia 1992-1995* (Fantagraphics, Seattle 2000; tr. it. *Goražde area pro-*

to anche per narrazioni grafiche d'altro tipo: lo stato di guerra permanente e il terrorismo in Israele fanno da sfondo, per esempio, alle vicende interpersonali dei personaggi in *Exit Wounds* di Rutu Modan (autrice israeliana di grande successo negli USA),³⁰ mentre i bombardamenti di Beirut nel 1984 sono lo spunto di una vicenda familiare in *Mourir Partir Revenir. Le Jeu des hirondelles* di Zeina Abirached.³¹ Quest'ultima, fortemente ispirata, nelle linee grafiche, al fortunatissimo *Persepolis* dell'autrice iraniana Marjane Satrapi,³² ci riconduce ancora una volta al tema della memoria autobiografico-familiare. Ed è proprio questo aspetto soggettivizzante dell'enfasi sulla storia individuale, per quanto inserita in una cornice storica o collettiva, a risultare centrale sul mercato statunitense. Lo dimostra proprio il caso di *Persepolis*, pubblicato negli Stati Uniti con un sottotitolo – *The Story of a Childhood* – insistente nell'originale e volto appunto ad accentuare, a uso del pubblico, il ruolo della memoria d'infanzia.

Di fatto, almeno negli Stati Uniti, memoria e autobiografia sono centrali ai "classici" del genere, quelli che più hanno contribuito a effettuarne il passaggio dall'atmosfera comica o avventurosa a temi seri o tragici, e al cui successo di critica e di pubblico è stata dovuta la sua visibilità e conseguente canonizzazione: da *Maus* e *A Contract with God*, a *Persepolis*, fino a *Blankets* e a *Fun Home*. A quest'ultimo è dedicato il saggio di Valeria Gennero, che dopo aver analizzato alcune strisce di *Dykes to Watch Out For*, riflette sulla performatività del *gender* e sui suoi paradossi, messi a fuoco in una memoria autobiografica/familiare che però è anche un momento rappresentativo di esplorazione della repressione sociale dell'omosessualità e della sua introiezione.

Il fatto che *Fun Home* sia stato premiato da "Time" come miglior libro dell'anno del 2006 (precedendo *The Road* di Cormac McCarthy e *The Lay of the Land* di Richard Ford, per non fare che un paio di nomi) sottolinea l'avvenuto *crossover* del genere dai territori del fumetto a quelli della letteratura *tout court*, evidenziando e riassumendo il successo, ma anche i rischi di tale processo. Non c'è dubbio che il *graphic novel* di taglio memorialistico-autobiografico sia stato decisivo in quest'affermazione del genere; è possibile, però, che proprio questo lo abbia reso forse iperrappresentativo rispetto al suo peso statistico, a rischio di enfatizzare l'elemento *novel* a danno di quello *graphic* e di occultare la varietà e diversità dell'effettivo panorama offerto dal genere. Isolare un campione di opere in qualche modo "rappresentative" del panorama contemporaneo è un'impresa che non abbiamo preso in considerazione, fortunatamente, sin dall'inizio: al centro dei saggi che seguono ci so-

retta, Mondadori, Milano 2006), *The Fixer: A Story from Sarajevo* (Drawn & Quarterly, Montreal 2003; tr. it. *Neven. Una storia da Sarajevo*, Mondadori, Milano 2007) e *War's End: Profiles from Bosnia 1995-96* (Drawn & Quarterly, Montreal 2005).

30. Drawn & Quarterly, Montreal 2007.

31. Cambourakis, Parigi 2008.

32. Uscito in Francia in quattro volumi (L'Association, Parigi 2000-2003) e fortunatis-

simo anche negli Stati Uniti, dove è stato tradotto nel 2003 (*Persepolis: The Story of a Childhood*, Pantheon, New York 2003) e ha contribuito a far entrare il *graphic novel* nell'ambito d'attenzione della critica accademica e femminista, *Persepolis* è stato pubblicato in italiano da Lizard nel 2002-3. Da esso è stato tratto anche nel 2007 un film d'animazione di grande successo, scritto e diretto dalla stessa autrice.

no, senza alcuna pretesa di esaustività, alcuni dei *graphic novels* più rinomati, o controversi, degli ultimi anni; testi transitati nella cultura *mainstream* e altri legati a circuiti più alternativi; opere provenienti dagli Stati Uniti, insieme ad altre europee o africane che sottolineano la vocazione transnazionale del genere, senza nascondere le occasionali strumentalità. È il caso, quest'ultimo, dell'autore giapponese americano Adriane Tomine, uno dei nomi di punta dell'attuale fumetto statunitense, del quale Rebecca Suter mette in luce, in una prospettiva trans-pacifica, le ambigue strategie di affiliazione artistica, evidenziando la sua improvvisa capitalizzazione su storie e personaggi asiaticoamericani e il suo particolare investimento sulla "giapponesità".

In effetti, a conclusione del nostro (consapevolmente e programmaticamente parziale) tentativo di rassegna, ci sembra di poter dire che se il filone autobiografico ha una rilevanza eccezionale nel panorama attuale, questo ha forse più a che vedere con la cultura letteraria contemporanea (in particolare con quella statunitense) e con il mercato editoriale che non con l'identità intrinseca del medium: nelle antologie degli ultimi anni che abbiamo menzionato prima, i brani autobiografici/memorialistici non hanno la stessa predominanza numerica che percepiamo tra i volumi dei reparti *graphic novels* nelle nostre librerie. Forse gli autori stanno reagendo a un trend che, nato dalla strategia vincente di affermare la "serietà", l'autorialità e l'autorità culturale del genere, è ormai diventato dominante e rischia di limitarne le potenzialità creative; se il *graphic novel* è andato canonizzandosi, ed è quindi diventato culturalmente rispettabile e autorevole, proprio come *graphic novel* autobiografico, una nuova generazione di fumettisti sta facendo i conti con questa avvenuta rivoluzione nella distribuzione del capitale culturale, da un lato allineandosi al filone ormai *mainstream* della memorialistica, dall'altro proponendo invece storie di alieni, animali parlanti, nani alle prese con sette religiose, parodie, e una nutrita schiera di racconti variamente surreali.