

La *graphic novel*

I fumetti cominciarono a essere popolari negli **Stati Uniti** alla **fine dell'Ottocento**, quando si iniziarono a pubblicare **sui quotidiani della domenica** supplementi a colori destinati ai giovani lettori, con strisce divertenti a fumetti. Il primo personaggio fu **Yellow Kid**, un monello che viveva nella periferia di una grande città. In Europa il fenomeno delle strisce arrivò subito dopo; in Italia *il Corriere della Sera* inaugurò nel 1908 il supplemento **Il Corriere dei Piccoli**, destinato a diventare poi un giornalino autonomo.

Ai primi del Novecento i personaggi non parlavano attraverso il *balloon* – la nuvola disegnata che riporta il discorso diretto dei personaggi – ma le tavole erano accompagnate da didascalie, in rima baciata e in perfetti ottonari. Il personaggio più amato dai bambini divenne **il Signor Bonaventura**, creato da Sto, pseudonimo dell'illustratore **Sergio Tòfano**. Gli anni a cavallo della Seconda guerra mondiale furono fondamentali per la storia del fumetto: nacquero infatti i personaggi e le storie di **Walt Disney**, che avrebbero valicato i confini della carta stampata per diventare film d'animazione.

Dagli **anni Sessanta** alcune tipologie di fumetto divennero **più complesse**, negli intrecci e nell'approfondimento psicologico dei personaggi: i fumetti allargarono il loro pubblico, diventarono **romanzi grafici** (in inglese **graphic novel**) ed entrarono nelle librerie, per conquistare nuove fasce di lettori, dai gusti più esigenti.

Negli anni Sessanta il mondo dei fumetti conosce uno sviluppo straordinario, tanto da diventare anche parte di opere d'arte, come nel caso di **Roy Lichtenstein**, artista statunitense, che "riusa" vignette tratte direttamente da albi a fumetti, che colora in maniera vivace, tramite la tecnica della retinatura.

Il fumetto comincia a delinarsi in questi anni come la **nona arte**, secondo la definizione di Umberto Eco, e ad arricchirsi di contenuti, anche civili e politici. Ne è un grande esempio la "terribile" bambina Mafalda, dell'illustratore argentino **Quino** (1932-2020), che dice tutto quello che pensa sulle ingiustizie e le sperequazioni nel mondo.

Come il fumetto, anche la **graphic novel** nacque negli Stati Uniti; **Will Eisner** (1917-2005) ne fu l'inventore. Cominciò a disegnare negli anni Trenta personaggi come Topolino e Popeye. Dagli anni Quaranta lavorò a una nuova forma di fumetto, più elegante dal punto di vista grafico e dal maggiore spessore narrativo, **Spirit**. Dalla fine degli anni Sessanta

si orientò verso formule ancora più innovative, dando vita alla *graphic novel*, termine che Eisner inventò in occasione della presentazione della raccolta che ha rivoluzionato la narrativa a fumetti, *Contratto con Dio* (1978).

Il successo della *graphic novel*

I critici hanno osservato che, mentre i fumetti tradizionali, quelli delle strisce domenicali, erano **seriali**, mossi da vicende stereotipate e personaggi fissi (lo sfortunato Paperino, gli imbattibili supereroi...), nella *graphic novel* non c'è solo l'intento di divertire: **la narrazione è autonoma, lo sviluppo dei personaggi è paragonabile a quello del romanzo**, le vicende non sono solo frutto di fantasia ma possono essere realistiche o ispirarsi addirittura a fatti reali; il messaggio dell'autore, infine, è più evidente e profondo.

La *graphic novel* spazia oggi su **generi diversi**, dall'avventura al romanzo di formazione, e vede al centro le vicende di un sistema di personaggi; **condivide molte delle tecniche del romanzo letterario**, come il *flashback* o l'anticipazione; rappresenta dialoghi e azioni. Le descrizioni, le espressioni dei visi e le ambientazioni sono sostituite dai disegni. Grandi scrittori, anche in Italia, hanno contribuito a nobilitare il genere. Negli anni Sessanta nacque nel nostro Paese la rivista *Linus*, destinata a un pubblico colto e adulto, che cominciò a ospitare fumetti italiani e traduzioni di fumetti stranieri, oltre ad articoli e contributi di grandi autori e giornalisti. **Una ballata del mare salato** di **Hugo Pratt** (vedi pag. 230) fu **il primo romanzo grafico italiano di successo**; Umberto Eco recensì positivamente l'opera di **Charles M. Schulz**, autore dei Peanuts; **Dino Buzzati**, nel 1969, pubblicò **Poema a fumetti**, in cui il mito di Orfeo ed Euridice è raccontato in chiave moderna.

La *graphic novel* contemporanea

La *graphic novel* ha vissuto, dagli anni Ottanta a oggi, un successo crescente. In Italia ricordiamo il fumettista, illustratore e pittore **Andrea Pazienza** (1956-1988), **Attilio Micheluzzi** (1930-1990) e **Tiziano Sclavi** (1953), noto soprattutto per il personaggio di **Dylan Dog**.

Fuori dall'Italia è diventato un caso letterario **Maus** di **Art Spiegelman** (1948), pubblicato tra il 1986 e il 1991. Ancora alla storia, oltre che all'autobiografia, si ispirano l'iraniana **Marjane Satrapi** e gli israeliani **Ari Folman** e **David Polonsky**. Questi ultimi sono esponenti di un nuovo

filone di *graphic novel*, chiamato **graphic journalism**, nel quale si narrano fatti di cronaca o biografie con un taglio *non-fiction* e giornalistico. Tra gli autori, sono da segnalare lo statunitense **Joe Sacco**, che ha viaggiato in Medio Oriente per raccontare con i disegni la Palestina, le guerre del Golfo, l'Iraq e il gruppo francese formato da **Emmanuel Guibert**, **Didier Lefèvre** e **Frédéric Lemercier**. Nel loro albo *Il fotografo* raccontano il conflitto tra Afghanistan e Unione Sovietica degli anni Ottanta mescolando fotografie, fumetti, testi, in una narrazione nuova e coinvolgente.

Tra i giovani autori, ricordiamo l'italiano **Zerocalcare** (1983), pseudonimo di Michele Rech, che con il suo blog, le strisce su Wired e i romanzi grafici esprime, con ironia spesso amara, una **pungente riflessione sul mondo contemporaneo**.

Nel filone del **fumetto biografico**, da segnalare l'italiana **Alice Milani** che ha raccontato le vite della poetessa Wisława Szymborska e della scienziata Marie Curie con tempere, acquerelli e matite. Vincitrice del premio Artémisia per le migliori autrici di fumetti pubblicate in Francia è **Arianna Melone**, per la sua *graphic novel* *Gianna*, storia di una ragazza degli anni Settanta alle prese con il movimento di contestazione studentesco. Sul versante del fumetto satirico, notevole è l'opera di **Silvia Ziche** e il suo personaggio di Lucrezia, donna arguta e attenta ai problemi di attualità.