



Vincenzo Bavaro e Donatella Izzo (a cura di),
Il graphic novel negli Stati Uniti

(Acoma 38, Rivista internazionale di Studi Nordamericani
Primavera 2009 – Anno XVI, Milano, Shake
ISBN 978-88-88865-82-9)

di Nicoletta Vallorani

Per qualunque critico e soprattutto in Italia, il *graphic novel* pone almeno un problema preliminare: la definizione dell'oggetto di studio. Mai del tutto affrancato dalla sua nascita popolare, questa tipologia di testo paga forse più di altre la "maledizione dei Promessi Sposi", ovvero l'ipoteca che un paese di lettori discontinui e pigri e di letterati forse un po' troppo snob inevitabilmente deposita sul racconto a fumetti: se ci sono le figure - si è sempre pensato - vuol dire che si tratta di una lettura "più facile". Questo numero di *Acoma*, cimentandosi con un background così complesso, sceglie appunto la strada dell'esperienza personale e della traccia autobiografica per dare avvio a un volume collettaneo di indubbio livello e di notevole articolazione.

I curatori - V. Bavaro e D. Izzo - firmano una introduzione a due voci, nella quale ciascuno delinea - con levità ed efficacia a mio parere rare - un rapporto col *graphic novel* che sembra iscriversi primariamente in un universo privato, non di studio. In entrambe le esperienze, il fumetto si lega all'infanzia, alla fascinazione americana, all'idea - evidente soprattutto in Izzo - di una trasgressione rispetto a quel che si ritiene più adeguato ai processi di crescita e di conseguenza più educativo. Legando l'approdo al fumetto alla passione per alcune serie televisive, Bavaro rileva una funzione interessante della serialità nelle "storie disegnate". Esse richiedono, da parte del lettore, costanza e precisione: solo i veri appassionati prestano attenzione a non perdersi neanche un numero. Izzo, invece, mette in discussione la percezione allora incontrovertibile del fumetto come tipicità americana citando il *Tintin* di Hergè, *Metal Hurlant*, *Harakiri*, *Charlie Hebdo*, *Pilote*, e in Italia la lunga esperienza del *Corrierino*, *Linus*, *Alter*, *Eureka*, *Sgt Kirk*, e infine Hugo Pratt. Quel che Izzo afferma, citando *La ballata del mare salato*, credo che sia vero



per tutta una generazione, che è poi anche la mia: "Fu a causa di Corto Maltese, e non *nonostante*, che andai a leggermi Melville e Conrad".

Data per assunto, e di conseguenza resa inoffensiva, la tradizionale concezione letterario-centrica dell'establishment culturale (non solo italiano), il volume affronta, per l'appunto, l'individuazione di alcuni problemi centrali, tutti dovuti alla giovane età di questo genere espressivo. Il nodo centrale del dibattito avviato da Bavaro e Izzo sta nella definizione di *graphic novel*. L'introduzione ne traccia un profilo ipotetico basandolo sulla caratteristica di narrativa: "I *graphic novel* 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 prestigiose case editrici che non si occupano primariamente di fumetti". Questa qualità emancipa il *graphic novel* dal fumetto già nel '78, quando Will Eisner inaugura ufficialmente il nuovo genere con *Contratto con Dio*. Nell'86, l'uscita contemporanea di *The Dark Knight Returns* (Frank Miller e Klaus Johnson) e *Watchmen* (Alan Moore e Dave Gibbons), e la pubblicazione in volume di *Maus: A Survivor's Tale* sembrano sancire la fine dell'infanzia del *graphic novel*, che coincide con i primi tentativi di seria analisi critica e di individuazione di categorie teoriche.

Da questo punto di vista, la ricca selezione di approcci che caratterizza il volume non è che una conferma della serietà teorica di chi oggi si applica allo studio di questo ambito. I saggi hanno tendenzialmente un carattere monografico e tuttavia tentano sempre di ricostruire la trama di una tradizione, modelli espressivi che si sono costruiti nel tempo e che a poco a poco hanno modulato nicchie artistiche riconoscibili. Così Michael Chaney, nella sua analisi di *American Born Chinese* (di Gene Luen Yang) e *Smile Through Tears* (di Rupert Bazambanza), aggancia l'uso dell'immaginario zoomorfico all'archetipo di *Maus*, identificando la scoperta parentela insieme alla caratteristica peculiare di oscillazione tra estrema violenza e agiografia. Più complessa è la rete di relazioni costruita da Rebecca Sutin (su Adrian Tomin) e Valeria Gennero (su Alison Bechdel). In questi casi, come in quello di Joe Sacco – ben dipanato nel saggio di Fiorenzo Iuliano – parentele e tradizione sono più difficili da ricostruire. Si rende necessario muoversi in territori culturali più ampi, che includono menzioni illustri seppure in apparenza esterne all'esperienza del *graphic novel*: Judith Butler e Edward Said. In realtà, la risorsa primaria di questa difficile arte consiste proprio in questo: la capacità di metabolizzare e dare forma – meglio di altri strumenti espressivi e forse al pari del cinema – agli umori culturali dominanti, facendone storie, per lo più storie popolari, spessissimo vicende *politically committed*, e sempre strumenti di ricostruzione della memoria, individuale e collettiva. Lo spiega, come sempre, bene Di Liddo, presenza familiare nella critica al *graphic novel*, nel suo documentato e originale intervento su Jack Jackson e Chester Brown: l'operazione primaria è quella di "Rivedere la storia attraverso l'underground". Come fa Jackson in riferimento alla storia degli indiani. E come fa Spiegelman in *Maus*, conclude Sara



Antonelli, riferendo della straordinaria, inattesa capacità del *graphic novel* di fare quello che in altre arti non era ancora risultato possibile: raccontare l'olocausto, rompere il silenzio.

Due perle concludono la raccolta. La prima è il pezzo di John Lennon, curioso omonimo del personaggio icona dei Beatles, che scrive sul *writing*, concentrandosi su due artisti: Miss 17 e Banksy. Un pezzo intelligente e brillante, il suo, che contiene illuminanti e spesso taciute osservazioni sull'astuto marketing che Banksy ha fatto di se stesso, e sul modo in cui la popolarità dei suoi graffiti abbia contribuito alla rapidissima *gentrification* di più d'un quartiere.

La seconda perla è la bella intervista di Scarpino a Drooker, che va letta con tutta l'attenzione che merita e con il dono supplementare di una introduzione a due voci, illustri entrambe: M. Maffi e A. Negri.

Nicoletta Vallorani
Università degli Studi di Milano
nicoletta.vallorani@unimi.it