

Indice

- 5 Introduzione • *Hamelin*
- 10 Di cosa parliamo quando parliamo di graphic novel • *Matteo Gaspari*
- 16 Cronologia
- 66 Esiste ancora il lettore di fumetti? • *Matteo Gaspari*
- 76 Conversazione con Matteo Stefanelli
- 94 Conversazione con Ratigher e Giovanni Ferrara
- 108 Il fumetto per bambini e ragazzi • *Elena Orlandi*
- 118 Conversazione con Massimiliano De Giovanni
- 134 Promesse non mantenute. Sulla liberazione delle immagini e il futuro del graphic novel • *Alessio Trabacchini*
- 154 Conversazione con Daniele Brolli
- 172 Conversazione con Laura Scarpa
- 184 Fenomenologia dell'autore crossmediale • *Emanuele Rosso*
- 196 Conversazione con Caterina Marietti e Michele Foschini
- 212 Luoghi, storie e corpi nel nuovo fumetto • *Marco Libardi*
- 222 Conversazione con Igort
- 236 I migliori graphic novel che non leggerete mai. Riflessioni su editoria a fumetti e traduzione • *Elisabetta Mongardi*
- 246 Conversazione con Elettra Stamboulis
- 266 Conversazione con Paul Gravett
- 283 Per approfondire

Introduzione

Dovendo immaginare la parabola del graphic novel in Italia dal suo arrivo, a partire dagli anni Novanta, fino al momento presente, l'espressione che ci è venuta in mente, e che dà il titolo a questo libro, è *fare spazio*. Ci sembra, infatti, che sia stato questo ciò che il graphic novel è riuscito a fare nel percorso che lo ha portato da formato editoriale a categoria merceologica, fino a diventare il fenomeno culturale che abbiamo conosciuto nel periodo che attraversa gli anni Dieci del nuovo del millennio, e in particolar modo il quadriennio 2019-2022 che possiamo definire senza precedenti. Secondo i dati dell'Associazione Italiana Editori del 2021, infatti, il graphic novel è il secondo segmento del mercato editoriale per percentuale di crescita, una crescita che continua a rafforzarsi e i cui sintomi sono sempre più evidenti anche a chi non è del settore: nuovi editori e nuove collane nascono a getto continuo; lo spazio a esso dedicato nelle grandi librerie di catena continua a espandersi; nascono nuovi festival e fiere di settore, mentre quelle storiche si ingrandiscono. Parallelamente, le grandi manifestazioni dedicate al mondo della letteratura, come il Salone del Libro di Torino, il Festivalletteratura di Mantova e Bologna Children's Book Fair (che nel 2020 ha inaugurato una categoria del suo premio internazionale, il BolognaRagazzi Award, dedicata proprio al fumetto e al graphic novel) si dimostrano sempre più disponibili ad accogliere la letteratura disegnata nella loro programmazione.

Il panorama sembra roseo anche sul fronte di lettrici e lettori: un recente studio, di cui è stata presentata una prima parte durante l'edizione 2021 di Più libri più liberi, la Fiera nazionale della piccola e media editoria di Roma, e una seconda durante l'edizione 2022 del Salone del Libro di Torino, ha mappato il pubblico di lettori e lettrici di graphic novel segnalando numeri significativi. Si tratta di uno studio preliminare, non privo di opacità statistiche e criticità metodologiche, ma che conferma in ogni caso un'evidenza innegabile: si stampano e si leggono più libri a fumetti che mai. Questo movimento è stato riconosciuto anche a livello istituzionale. Si sono aperti tavoli di lavoro ministeriali dedicati alla divulgazione della cultura del graphic novel e, grazie anche all'importante lavoro di RIFF - Rete Italiana Festival Fumetto, la Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero per i Beni e le Attività Culturali ha messo in campo attività mirate a favorire la crescita economica e culturale del settore. Non ultima il bando Promozione Fumetto 2021, che ha finanziato numerosi progetti in tutta Italia, tra cui quello che ha portato alla scrittura di questo libro.

Sull'efficacia e la continuità di queste iniziative è ancora presto per pronunciarsi, ma il solo fatto che per la prima volta ne esistano così tante e che emergano come esito di un ragionamento programmatico segna la temperatura di un periodo di cambiamento. Con le dovute cautele, e riconoscendo la necessità di contestualizzare l'andamento del graphic novel nel panorama più ampio dell'editoria tutta, si può affermare che in Italia non ha mai goduto di un simile livello di visibilità, credibilità e riconoscimento culturale.

Osservare un fenomeno nel momento in cui accade è un'operazione rischiosa, che espone inevitabilmente alla possibilità di uno sguardo arbitrario, viziato da punti ciechi. È altrettanto rischioso, però, utilizzare questa giustificazione per evitare di leggere il presente, in particolar modo se il presente è un tempo di grande fermento. Ed è proprio questa l'intenzione del libro che avete tra le mani: riflettere, a partire dalla situazione in apparenza favorevole che abbiamo di fronte, sullo stato di salute del graphic novel in Italia.

Come siamo arrivati a questo punto? Quali avvenimenti, opere, movimenti artistici e culturali hanno determinato, in particolare tra la metà degli anni Novanta e gli anni Venti del Duemila, un'evoluzione radicale in termini di produzione, commercializzazione e percezione culturale? E cosa possiamo aspettarci nel futuro del settore?

Queste domande, che a loro volta ne sottendono tante altre, sono il punto di partenza di questo percorso. E, prima di prendere forma in questo libro, sono state anche il punto di partenza del convegno *Ieri, oggi, domani. Vent'anni di graphic novel in Italia*, che si è tenuto all'Accademia di Belle Arti di Bologna in occasione dell'edizione 2021 di BilBOlbul Festival Internazionale di fumetto, e a cui hanno partecipato molte delle voci che troverete in queste pagine. Gli intenti del convegno erano tanto chiari quanto ambiziosi: ricostruire il passato, analizzare il presente e immaginare il futuro del graphic novel.

Pur riconoscendo l'importanza della storicizzazione, da quell'esperienza - che ha riunito personalità molto diverse per storia, influenze, ruoli ed età - sono emersi interrogativi e sfide, più che ricostruzioni puntuali.

Questo libro, allora, vuole proseguire il dialogo iniziato in quell'occasione, ma alterandone le premesse. Alla necessità di una ricostruzione storica accurata abbiamo preferito uno sguardo che fosse il più ampio possibile. A una linea retta che porta dalle origini agli scenari futuri abbiamo preferito una costellazione di esperienze, riflessioni, bilanci e previsioni.

Troverete in queste pagine diversi tentativi di ricostruire una genealogia del graphic novel in Italia. Molti di questi si richiamano, dialogano tra loro e si puntellano su momenti riconosciuti come fondamentali, ma le linee di separazione non sono mai così nette e ogni punto fermo è in realtà un nuovo inizio.

L'intenzione, quindi, di questa operazione è tirare qualche somma senza la pretesa di dichiarare la fine di un discorso che, anzi, merita di proseguire. Per questo gli interventi che compongono il libro non sono disposti secondo un ordine cronologico, ma si alternano a formare una rete di richiami, echi e, a volte, con-

trapposizioni. Crediamo, infatti, che la mescolanza di visioni e ragionamenti sia generativa soprattutto quando è dissonante.

Un criterio di fondo resta comunque necessario per organizzare una riflessione e per dare una bussola a chi leggerà questo libro. Partiamo quindi dai contributi che lo compongono, che sono di due tipi: da una parte, una serie di riflessioni critiche su alcune delle questioni che abbiamo ritenuto centrali per iniziare un'analisi dello stato del graphic novel in Italia. A condurle sono persone che negli anni hanno collaborato allo sviluppo di BilBOlbul Festival Internazionale di fumetto. Dall'altra, nove interviste con alcuni dei protagonisti e delle protagoniste che hanno fatto la storia del graphic novel in Italia (e non solo): Daniele Brolli, Massimiliano De Giovanni, Giovanni Ferrara, Michele Foschini, Paul Gravett, Igort, Caterina Marietti, Ratigher, Laura Scarpa, Elettra Stamboulis e Matteo Stefanelli. I saggi e le interviste si possono leggere come interventi singoli, oppure come conversazioni che, mescolando voci e punti di vista, cercano di fare il punto su una serie di nodi centrali.

Si comincia così con una domanda centrale: chi erano e chi sono diventati le lettrici e i lettori di graphic novel? Matteo Gaspari risponde con una provocazione, chiedendosi se abbia ancora senso parlare di queste categorie. A lui si affiancano una disamina lucida e dettagliata di Matteo Stefanelli delle principali trasformazioni che hanno investito il mercato e il pubblico; il racconto dell'esperienza di Coconino Press - Fandango, casa editrice che ha segnato in modo indelebile il panorama italiano; la testimonianza di Massimiliano De Giovanni che, insieme agli altri "Kappa Boys", è riuscito a intercettare le esigenze di pubblici diversissimi tra loro. Infine, Elena Orlandi disegna un ritratto del graphic novel per l'infanzia e l'adolescenza, che segue una parabola tutta sua e su cui si gioca la partita della formazione di lettrici e lettori futuri.

Si prosegue con un bilancio, a opera di Alessio Trabacchini, delle promesse mantenute dal graphic novel e di quelle mancate, a cui si affiancano due figure che hanno vissuto da pionieri la prima età d'oro del fumetto d'autore in Italia,

Laura Scarpa e Daniele Brolli.

Dopo aver parlato di chi i graphic novel li legge, è inevitabile osservare come è cambiato il ruolo di chi li crea: Emanuele Rosso propone la nuova definizione di autore o autrice crossmediale, raccontando la mutazione di questa figura alla luce dei cambiamenti storici e culturali che hanno segnato gli ultimi decenni. Igort e i due fondatori di Bao Publishing, Caterina Marietti e Michele Foschini, danno invece una lettura interna delle trasformazioni del mercato e del genere. Marco Libardi prende in esame alcune delle nuove voci del panorama italiano per dimostrare che, nonostante il graphic novel sia passato da essere un formato a una sorta di canone con sue proprie caratteristiche, lo spazio per la sperimentazione è ancora aperto.

Infine, abbiamo incluso anche alcuni interventi che toccano i limiti dell'espansione del graphic novel e ne mettono in luce gli aspetti critici: immaginando i prossimi decenni da prospettive diverse - critica, editoriale, formale e linguistica - Paul Gravett, Elettra Stamboulis ed Elisabetta Mongardi mettono l'accento su tutto il graphic novel che, nonostante la crescita apparentemente positiva del settore, continua a non arrivare in Italia.

Queste conversazioni sono precedute da una cronologia, organizzata a sua volta secondo criteri critici oltre che temporali: uno strumento a cui vi invitiamo a tornare durante la lettura ogni volta che ne avrete bisogno, e che speriamo possa fare da bussola per muoversi tra le tante voci di questo libro.

La scelta di queste voci è dettata, di nuovo, dalla convinzione che il confine sia uno spazio privilegiato da cui guardare il panorama: ognuna delle persone presenti nel volume racchiude nella propria storia artistica, professionale e personale esperienze differenti e trasversali. Tra loro c'è chi i graphic novel li ha pubblicati, disegnati, tradotti, scritti, studiati, osservati, presentati a un pubblico, spesso mescolando diverse di queste attività. Tutte insieme, queste riflessioni vogliono comporre un mosaico tutt'altro che lineare ma che speriamo possa restituire la fluidità e il fermento di un linguaggio che, da sempre, sfugge a definizioni ed etichette.

Cronologia

di Emilio Varrà

Con questa cronologia vogliamo dare uno strumento a lettori e lettrici di questo volume. Nei saggi, e ancor più nelle interviste, infatti, sono tanti i riferimenti, gli accenni e le allusioni a iniziative editoriali, opere, manifestazioni culturali che hanno fatto la storia del graphic novel in Italia in questi decenni, perciò crediamo di fare cosa utile nel delineare una sorta di glossario di riferimento e un quadro temporale in cui possa orientarsi anche chi è meno addentro a questo mondo (ma, speriamo, utile anche a chi lo conosce bene o lo ha vissuto in prima persona).

Per quanto possa sembrare oggettiva, ogni cronologia è in realtà, nella selezione e nelle modalità di proposta, l'esito delle scelte di chi la stila, in questo caso tutte le persone che hanno curato questo libro. Ci sembra quindi opportuno indicare qui i criteri con cui l'abbiamo compilata.

Il primo è quello cronologico: abbiamo deciso di far iniziare il nostro percorso nel 1990, ovvero in apertura di un decennio che ha visto l'inconfutabile apparizione del graphic novel in Italia, per quanto ancora in una dimensione di nicchia, ben lontana dall'affermazione del decennio successivo e dal pieno inserimento nei meccanismi dell'editoria avvenuta in quello ancora dopo.

Per questa ragione, nella cronologia non si trovano opere e progetti editoriali che pure sono stati fondamentali per la storia del fumetto in Italia e, in prospettiva, anche per quella del graphic novel: la collana Un uomo, un'avventura di Sergio Bonelli Editore, la Milano Libri di Oreste Del Buono, le Edizioni del Grifo, i volumi di Hazard Editore, gli albi di Frigidaire, le riviste come "Orient Express" o "Dolce Vita". Il valore di queste operazioni è evidente: è grazie a loro se sono nate, nel periodo precedente a quello qui trattato, opere che si potrebbero già chiamare graphic novel e che in molti casi, infatti, sono poi state riproposte in questa veste. Ma se alcune di esse già mettevano in luce il desiderio di metabolizzare uno spirito diciamo più "letterario" (basti pensare a *Il mar delle blatte* di Filippo Scòzzari, *Pompeo* di Andrea Pazienza, le storie

spionistiche di Vittorio Giardino o quelle di Muñoz e Sampayo, o ancora all'atteggiamento culturale di "Dolce Vita" che con consapevolezza si poneva l'obiettivo di far dialogare il fumetto con le altre arti), ciò che mancava erano proprio un orizzonte e dei modelli di riferimento. I volumi pubblicati in quel periodo erano ora di natura antologica, ora riproposizioni di storie a puntate già uscite su riviste e in qualche modo ancillari a esse, ora un tentativo di affermare anche in Italia il modello del cartonato tanto radicato nel mercato franco-belga. È solo negli anni Novanta che l'idea del libro come formato principe per proporre ex novo, e in libreria, un'opera a fumetti ha messo radici, portando con sé un modo nuovo (non per forza migliore) di pensare il linguaggio, le strutture, i tempi del racconto, gli stili grafici, le tematiche.

Attraverso queste trasformazioni, il graphic novel si è imposto in certi settori editoriali e nell'immaginario soppiantando la tradizione del fumetto d'autore che pure, dalla fine degli anni Sessanta a tutti gli Ottanta, era stato fondamentale per sperimentazione stilistica, valore artistico, affermazione del fumetto come prodotto culturale adulto e, in alcuni casi, sofisticato.

Ma preferiamo lasciare lo spazio dell'approfondimento alle interviste di chi questo passaggio lo ha vissuto, e bene lo descrive.

Il secondo criterio, ben più soggettivo, è quello selettivo: oltre al periodo antecedente gli anni Novanta, abbiamo scelto di non segnalare in questa cronologia alcune case editrici, opere, autori e autrici che pure appartengono al periodo preso in considerazione. La scelta deriva da criteri di volta in volta diversi - relativa significatività o non piena coerenza con il focus del volume -, ma soprattutto dalla convinzione che un quadro troppo ad alta definizione avrebbe indebolito la natura "gestaltica" che volevamo infondere a questo libro: quella di una mappatura di certo non completa ma utile a un immediato orientamento. Per questo, ad esempio, non si trovano nella cronologia tanti titoli fondamentali per il loro valore artistico e divenuti classici della storia del graphic novel, non solo in Italia.

Ma non era nostra intenzione stilare un canone simile (rimandiamo per questo al volume *I graphic novel da leggere a vent'anni* indicato anche nella bibliografia critica finale); le singole opere citate in questa cronologia sono state scelte per l'impatto che, a nostro avviso, hanno avuto sull'immaginario o per

la loro capacità di aprire a nuove fasce di pubblico. Un discorso simile si può fare per gli editori: abbiamo indicato quelli più significativi, anche in quanto eccezioni, per lo sviluppo del graphic novel in Italia e per il suo imporsi come forma principe del fumetto (percezione certo discutibile ma non dubitabile). Infine, immaginando la cronologia come uno strumento a cui tornare più volte durante la lettura di questo volume, abbiamo accostato a ogni sua voce una parola chiave che possa facilitare la consultazione non consecutiva.

Buona lettura.

1989/1996 - GRANATA PRESS [editoria]

Casa editrice fondata da Luigi Bernardi, Roberto Ghiddi e Luca Boschi a Bologna, dove rimase per pochi mesi. Ha davvero un significato, anche simbolico, iniziare questa cronologia con l'avventura editoriale di Bernardi (dopo imprese altrettanto nobili come la rivista "Orient Express" e la casa editrice L'isola trovata). Nell'ottica di questo volume, infatti, il catalogo di Granata Press incarnò un momento di fertile transizione fra la tradizione del fumetto d'autore e quello che ancora non si era abituati a chiamare graphic novel. In particolare due sono le caratteristiche da evidenziare: la volontà di traghettare il fumetto in libreria (anche con volumi tascabili legati alla serialità manga) e quella di dare corpo a un dialogo naturale e paritario tra fumetto e letteratura, come testimoniano le collaborazioni tra scrittori (Cacucci, Ferrandino, Lucarelli) e fumettisti (Gabos, Catacchio, Caracuzzo), e i romanzi illustrati (Scòzzari, Carpinteri). Tra gli altri nomi presenti in catalogo: Magnus, Bonvi, Franco Saudelli, Lorenzo Mattotti, Francesca Ghermandi, Gabriella Giandelli, Vanna Vinci, Jim Vance e Dan Burr con *Re in incognito* (già perfettamente assimilabile ai modelli narrativi del graphic novel).

1991/2009 - BLUE [rivista]

Fondata e diretta a Roma da Francesco Coniglio, a cui seguirà la curatela di Laura Scarpa, "Blue" uscì per duecento numeri e fornì una panoramica internazionale del fumetto erotico, mantenendo un approccio culturale sofisticato

e molto aperto nelle proposte. Al di là della qualità di autori e autrici, "Blue" è stata per molti anni l'unica a mantenere alta una tradizione, quella della rivista di fumetti d'autore, che negli anni Novanta aveva esaurito il suo percorso. Qui la segnaliamo perché nelle sue pagine comparvero storie di Gipi, Marco Corona, Paolo Bacilieri e Davide Reviati che avrebbero incarnato la piena maturità del graphic novel italiano.

1992 - CANGURI FELTRINELLI [editoria]

Primo tentativo da parte di un editore generalista di inserire in catalogo volumi a fumetti non come eccezione o collana specifica, ma come proposta letteraria. Nel 1992 comparvero nei classici Canguri *Mauretania* di Chris Reynolds e *L'uomo alla finestra* di Lilia Ambrosi e Lorenzo Mattotti. L'esperimento non andò oltre, segno che i tempi non erano maturi per una reale accoglienza da parte del pubblico.

1992 - MAUS DI ART SPIEGELMAN [opera]

Uscì nel 1992 l'edizione Milano Libri del secondo volume di *Maus* (il primo era uscito per lo stesso editore nel 1989, con traduzione di Ranieri Carano), che concluse la vicenda nello stesso anno in cui Art Spiegelman vinse il Premio Pulitzer, per la prima volta assegnato a un autore di fumetti. L'opera, prodotta in originale dal 1980 al 1991, non era inedita in Italia: la prima parte era già uscita grazie a una serie di albeti allegati a "linus", mentre l'edizione integrale passò nel 2000 a Einaudi con la nuova traduzione di Cristina Previtali. L'espansione di *Maus* nell'immaginario italiano fu lenta e progressiva, ma portò questo lavoro a essere uno dei pochi (insieme a *Persepolis* di Marjane Satrapi) conosciuti diffusamente anche a scuola.

1992/2000 - MACCHIA NERA, CASTELVECCHI [editoria]

Prendiamo la nascita di Macchia Nera come momento utile a dare un'idea della multiforme attività dell'editore Francesco Coniglio, che abbraccia quarant'anni di storia del fumetto italiano. I marchi e le collane qui segnalati furono particolarmente interessanti nella fase di passaggio che, dalla palude degli anni Novanta, portò all'ascesa del graphic novel. Con gli editori Macchia Nera e Castelvechi, Coniglio, oltre a pubblicare in "Blue" i futuri protagonisti del romanzo

grafico, portò per la prima volta in Italia Jeff Smith (*Bone*), Terry Moore (*Strangers in Paradise*), Jaime e Beto Hernandez (*Love & Rockets*), i francesi Joann Sfar, David B., Dupuy & Berberian e opere chiave come *Cages* di Dave McKean. Ancora più interessanti furono le scelte di **Mare Nero** (1998/2002), che devono molto all'attività di scouting dell'autrice Laura Scarpa: nella collana Paracult tornò in libreria David B. al fianco del catalano Max, del *Drug Lion* di Davide Reviati e dei giovani Dario Morgante e Antonio Pepe, emergenti dall'autoproduzione. Il formato era quel 17x24 cm diventato poi la classica misura del graphic novel, e in copertina compariva la dicitura "romanzo a fumetti". La successiva casa editrice **Coniglio Editore** (2001/2011), affiancata sul finale dal marchio Struwwelpeter, ebbe ancora modo di pubblicare edizioni organiche delle opere di Miguel Ángel Martín, la ristampa integrale di *Valentina Mela Verde* di Grazia Nidasio, l'esordio in volume di Tuono Pettinato e quello di Makkox, oltre alle prime storie non autoprodotte di Zerocalcare sul periodico "Canemucco".

1994/1998 - INTERZONA [autoproduzione]

La rivista fu, nei tredici numeri che produsse, una testimonianza del passaggio dai temi e dalle estetiche dell'underground "tradizionale" a una sensibilità nuova che avrebbe trovato espressione nel graphic novel o in altre autoproduzioni antesignane come "Kerosene". Vi comparvero storie di Squaz, Stefano Zattera, Gianluca Costantini, Daniel Zezelj, Dast, Alessandro Staffa, Davide Reviati.

1994/1999 - PHOENIX ENTERPRISE [editoria]

Dopo la breve avventura di Telemaco, Daniele Brolli fondò un'altra creatura editoriale che, come tutte quelle da lui curate, fu caratterizzata da un forte eclettismo di stili, generi e direzioni. Tra fumetto d'autore, serialità americana e italiana, revisionismo supereroistico, new wave inglese e opere di genere fantascientifico, comparvero autori e autrici che afferiscono al nostro discorso (Lorenzo Mattotti, Francesca Ghermandi, Peter Bagge, Charles Burns, Lewis Trondheim e Joann Sfar con *La fortezza*) e opere diventate punti fermi del canone del graphic novel contemporaneo: *Palestina* di Joe Sacco, *Ghost World* di Daniel Clowes, *La storia del Topo Cattivo* di Bryan Talbot, la prima versione di *5 è il numero perfetto* di Igot.