

INTRODUZIONE

UN CROSSOVER PER LA MODERNITÀ LETTERARIA.  
IL GRAPHIC NOVEL

“Quando ho voglia di rilassarmi leggo un saggio di Engels, se invece desidero impegnarmi leggo Corto Maltese”. Mi piace introdurre questo volume dedicato a prospettive teoriche ad ampio spettro e a studi analitici sul *graphic novel* (qui rigorosamente al maschile), la più espansiva, non solo in termini editoriali, forma di *storytelling* contemporanea, con la più volte citata *boutade* di Umberto Eco. In primo luogo per quel tanto (o molto) di paradossale e provocatorio rovesciamento di canoniche gerarchie letterarie e culturali, nel conferire una patente di lettura “impegnata” alle avventure di un personaggio nato dalla penna e dall’inchiostro di un “fumettista”, il riminese Hugo Pratt: uno sdoganamento della “nona arte” dagli angusti confini di una modalità testuale frivola, *naïf*, destinata alla fruizione infantile o adolescenziale, o comunque di puro intrattenimento, coerente, del resto, con gli studi del semiologo bolognese sui media della cultura di massa, dalla radio e dalla televisione al fumetto appunto, e alla musica leggera, studi parimenti polemici sia verso la “apocalittica” presa di distanza delle *élites* intellettuali e artistiche verso la cultura di massa, sia verso una superficiale e ottimistica “integrazione” nei nuovi modelli industriali della produzione culturale. In secondo luogo, perché proprio nella prima storia di Corto, *Una ballata del mare salato* (1967), si riconoscono alcuni aspetti modali di transizione dai *comics books* al *graphic novel*, o *sequential art*, come definì il riconosciuto padre dei romanzi per immagini, Will Eisner, i suoi quattro racconti grafici di *A Contract with God* (1978): il target di una ricezione adulta, la stretta parentela con la letteratura romanzesca d’avventura, il passaggio dalla pubblicazione a puntate su rivista a volume *one shot* ovvero l’autoconclusività della storia, l’innovazione narratologica e tecnico-grafica oltre i limiti convenzionali della narratività verbovisiva del fumetto, nel *layout* della pagina, nell’organizzazione dei *panels* e nella modulazione dei *gutters*, gli spazi intericonici. Per quanto Hugo Pratt preferisse qualificarsi come “fumettaro”, per la propria opera usava l’espressione “letteratura disegnata”, locuzione gemella di “letteratura grafica”, attribuita da Giovanni Gandini ai “fumetti di qualità” per lettori adulti, nell’editoriale al primo numero di *Linus* (1965), prima rivista italiana esclusivamente fumettistica, da lui stesso fondata.

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI: 10.36253/fup\_best\_practice)

Elisabetta Bacchereti, Federico Fastelli, Diego Salvadori (a cura di), *Il graphic novel. Un crossover per la modernità* © 2020 Author(s), content CC BY-NC-ND 4.0 International, metadata CC0 1.0 Universal, published by Firenze University Press ([www.fupress.com](http://www.fupress.com)), ISSN 2420-8361 (online), ISBN 978-88-5518-221-8 (online PDF), ISBN 978-88-5518-222-5 (XML), DOI 10.36253/978-88-5518-221-8

Definizioni entrambe tendenti ad una riqualificazione estetico-espressiva e ad una nobilitazione di un medium iconico/verbale stigmatizzato spesso, specie nei precedenti anni Cinquanta, come prodotto culturale degradato, standardizzato, per menti semplici e/o incolte. Ma in una sorta di archeologia dei “romanzi disegnati”, in Italia, in contemporanea con l’esordio di Corto Maltese, vale la pena restituire la primogenitura anche a *La rivolta dei Racchi* (1967) del disegnatore pittore e fumettista romano Guido Buzzelli (1927-1992), una parabola visionaria e disincantata sulle perversioni del potere, alla quale non sono estranee le tensioni e i fermenti sociali e politici di quegli anni, in uno scenario surreale di barbarica crudeltà che accomuna, seppure con diverse declinazioni, due “caste” contrapposte, i Belli e i Racchi, e vanifica ogni possibilità di riscatto o di successo politico-rivoluzionario. Pubblicato in un numero unico della rivista *Psyco* il racconto grafico di Buzzelli, con la predilezione per un segno grottesco e caricaturale, alla Goya, “sporco”, barocco e deformante, e per figure dai volumi corposi “michelangioleschi”, forse fin troppo innovativo sia per l’impostazione grafica sia per la rinuncia ad un personaggio protagonista unico, come il Corto di Pratt, e in principio del tutto ignorato in Italia, ottenne invece grandissimo successo in Francia, dopo la pubblicazione nel 1970 sulla rivista di fumetti *Charlie Mensuel*, grazie al suo caporedattore, e fumettista, Georges Wolinski. *La rivolta dei Racchi* venne così riproposta nello stesso anno da *Psyco*, poi in volume di grande formato nel 1998 da Alessandro Editore, e infine nel 2004 nei *Classici del fumetto di Repubblica*. Nel frattempo la Francia era diventata la patria creativa d’elezione di Buzzelli che, pur vivendo ed operando in Italia come fumettista su “commissione” – suoi tra l’altro i disegni di una delle storie western di Tex Willer per un volume commemorativo dei quarant’anni del personaggio ideato da Giovanni Bonelli, *Tex il grande* (1988) –, poteva contare sul grande favore del mercato editoriale e dei lettori francesi. Sempre su *Charlie Mensuel* nel 1971 Buzzelli presentava *I labirinti*, una nuova storia autoconclusa di fantascienza distopica, e l’anno successivo in *Zil Zelub* (anagramma di Buzzelli, a confermare il travestimento iconico autoriale nei tre protagonisti) raccontava la disarticolazione e lo smembramento (non solo metaforici) dell’uomo contemporaneo stritolato dai meccanismi della società consumistica e del potere. La riscoperta e la consacrazione dell’artista romano come maestro del *graphic novel* si deve infine alla casa editrice Coconino Press/Fandango che nel 2017 ha riunito *La rivolta dei Racchi*, *I labirinti* e *Zil Zelub* in *La Trilogia*, un volume da libreria, in grande formato, con copertina cartonata e sovracoperta. Si può cogliere qui un altro aspetto fondamentale di carattere merceologico ed editoriale: il *graphic novel*, per la sua stessa natura di *one shot*, per l’articolazione del discorso narrativo che lo avvicina alle forme sperimentali dei romanzi della modernità, per la versatilità tematica e modale (biografia, autobiografia, racconto storico, realistico o fantastico, inchiesta giornalistica, rimediatazione di classici) diventa ben presto un prodotto editoriale ben curato e prestigioso, destinato agli scaffali delle librerie e non alle edicole o alle fumetterie. In termini di

mercato editoriale il successo del *graphic novel* è diventato ed è un fenomeno in continua espansione a livello globale. Per limitarci alla situazione italiana, dai dati raccolti dall'AIE (Associazione italiana editori) i romanzi disegnati rappresentano oggi quasi il 16% dei titoli pubblicati in un anno, mentre si è passati dalle 593.000 vendite nel 2012, per un fatturato di 8,7 milioni di euro, alle 862.000 copie nel 2017, per un fatturato di 14 milioni. La sua vitalità artistica e il crescente prestigio letterario e culturale sono stati confermati dall'inusuale "scandaloso" inserimento del *graphic novel* di GiPi, *Una storia*, tra i dodici finalisti del Premio Strega nel 2014, mentre l'anno successivo *Dimentica il mio nome* di Zerocalcare si classificherà secondo, abbastanza pacificamente, al Premio Strega-giovani. Entrambi i volumi sono editi da due piccole case editrici, Coconino Press/Fandango e Bao publishing specializzate nell'ambito fumettistico, a conferma del ruolo fondamentale della piccola editoria in questo settore, con la copertura di quasi l'84% del mercato. Coconino press, fondata nel 2000, e rilevata nel 2009 dalla Fandango, per esempio, ha rivestito un ruolo pionieristico nella diffusione in Italia della produzione dei maggiori *graphic novelist* a livello mondiale e annovera tra i suoi autori italiani firme eccellenti come GiPi, Lorenzo Mattotti, Andrea Pazienza, mentre Bao publishing ha visto quadruplicare il proprio fatturato grazie a *Kobane calling* (2016, nuova edizione 2020) di Zerocalcare. Alle due case editrici citate si sono aggiunte nel tempo Tenué (Latina), le Edizioni BD (Milano, dove BD sta per *bande dessinée*), le edizioni Becco Giallo (Padova), quest'ultime di riferimento indirizzate verso il "fumetto civile", il *graphic journalism*, il *biopic* cartaceo. Pure le maggiori case editrici tradizionali hanno ben presto dato vita a collane dedicate: sono nate così Mondadori Oscar Ink, Feltrinelli comics, Newton comics, Rizzoli Lizard, Guanda graphic.

Per una sintetica quanto puntuale ricostruzione diacronica del progressivo affiancarsi e poi smarcarsi del *graphic novel* dal fumetto *tout court*, e per una mappatura delle aree geoculturali di diffusione e relative variazioni/mutazioni – tradizione statunitense, europea, giapponese, nonché per la trattazione degli aspetti più propriamente tecnici, grafici e narratologici, è il caso di rimandare all'agile volume *Che cos'è il graphic novel* (Carocci editore, 2017) di Stefano Calabrese ed Elena Zagaglia. Tuttavia non posso esimermi dal ricordare almeno l'impatto assolutamente decisivo a livello mondiale esercitato sulla percezione culturale delle potenzialità dei "romanzi grafici" o "romanzi per immagini" o "romanzi disegnati" dalla pubblicazione dei due volumi di Art Spiegelman, disegnatore figlio di sopravvissuti polacchi allo sterminio degli Ebrei, emigrati poi a New York, incentrati sulla tragedia dell'Olocausto, *My Father Bleeds History* (1986; *Mio padre sanguina storia*, 1989) e *And Here My Troubles Began* (1991; *E qui sono cominciati i miei guai*, 1992), riuniti sotto il titolo di *Maus: A Survivor's Tale (Maus: Racconto di un sopravvissuto I e II)*. Citazione scontata, certo, per un testo che rappresenta la canonizzazione del *graphic novel*, e soprattutto segna, con la menzione speciale ottenuta dal Comitato del Premio Pulitzer, la promozione del linguaggio iconico-verbale al rango di

espressione culturale ed artistica estetico-cognitiva, capace di veicolare contenuti ad alta tensione, ancorati anche ad esperienze autobiografiche, di rappresentare realtà complesse, di affondare lo sguardo sia nelle contraddizioni e nei drammi della storia o della società contemporanea, sia nelle oscurità interiori. Per non dire della complessità dell'articolazione del discorso narrativo, con lo sdoppiamento della funzione narratoriale e dei piani temporali, la scelta di un codice iconico la cui forza allegorica (la figurazione animalesca dell'umano) trascende narrativamente e rafforza emotivamente di implicite connotazioni il codice verbale, a sua volta sdoppiato anche linguisticamente tra *baloons* e didascalie in relazione alla duplicazione della voce narrante (il padre, Vladek, e il figlio Art), con inserti metalettici e metanarrativi. Non posso esimermi dal risalire a *Maus* soprattutto perché l'idea di questo volume è germinata nel 2016 da una personale rivisitazione del *graphic novel* di Spiegelman, nell'occasione di un convegno di studi internazionale voluto da Anna Dolfi per celebrare il centenario della nascita di Giorgio Bassani, intitolato *Gli intellettuali ebrei e il dovere della testimonianza*, approdata allora all'intervento sulla memoria della Shoah e la "seconda generazione" nei romanzi grafici di Spiegelman, di Bernice Eisenstein (*I was a Child of Holocaust*, 2006; *Sono figlia dell'Olocausto*, 2007) e di Michael Kichka (*Deuxième génération: ce que je n'ai pas dit à mon père*, 2012; *La seconda generazione. Quello che non ho detto a mio padre*, 2014). In quella occasione mi sono resa conto che, a fronte del proliferare di una letteratura critica internazionale sul fumetto e sul *graphic novel*, con studi trasversali tra teoria letteraria e narratologia, *visual culture*, sociologia, neurocognitivismo e teorie della ricezione, non erano poi così numerosi i contributi in ambito italiano: per farsene un'idea basta scorrere oggi la bibliografia del prezioso contributo di Calabrese-Zagaglia citato prima, uscito nel 2017. E ricordo che allora, per dotarmi di una minima strumentazione storico-critica e teorico-tecnica funzionale per il mio studio (per la prima volta mi confrontavo in termini "scientifici" con questo "meticcio" testuale, nonostante la lunga esperienza di lettrice di fumetti, dal *Corriere dei piccoli* e dai fumetti disneyani dell'infanzia agli Albi degli Intrepido dell'adolescenza, e poi ai *Peanuts*, *Dylan Dog* e *Ratman*) mi trovai a ricorrere al volume divulgativo di Jan Baetens (Università di Lovanio) e Hugo Frey (Università di Chichester), *The Graphic Novel. An Introduction*, edito dalla Cambridge University Press nel 2015. La stessa pubblicazione di *Che cos'è il graphic novel?* finiva per confermare l'opportunità di un approfondimento sul versante nazionale di alcune linee di indagine emergenti dal tessuto degli studi teorici internazionali, ma anche l'esigenza non procrastinabile di operazioni di chirurgia ermeneutica nel campo della produzione di *graphic novel* italiani. Il progetto del volume è stato poi elaborato e sviluppato, nell'ambito dell'allora Dipartimento di Lingue, Letterature e Studi interculturali dell'Ateneo fiorentino, in stretta collaborazione con due giovani studiosi e ricercatori, Federico Fastelli e Diego Salvadori, entrambi presenti qui come autori di specifici contributi. Vede oggi la luce, in formato *open access* nella Collana

Biblioteca di Studi di Filologia Moderna del Dipartimento di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia. Quanto al titolo, che applica ai “romanzi grafici” l’inconsueta etichetta di *crossover*, comune in ambito automobilistico per definire una autovettura dalle caratteristiche ibride di un fuoristrada e di una *station wagon*, ne condivido volentieri la responsabilità con i miei giovani collaboratori. Sia nella forma verbale (*cross over*) che nominale (*crossover*) il termine anglosassone, utilizzato anche in altri settori tecnici, scientifici, artistici e sportivi, dalla genetica all’informatica, dalla musica alle serie televisive o ai fumetti dei Supereroi, implica etimologicamente l’idea di “incrocio, attraversamento, passaggio” e, per estensione semantica, è riferito alla trasformazione da una forma ad un’altra o ad una *mixture* di forme o stili differenti. E forse non occorre aggiungere altro per giustificare la pertinenza della definizione di *crossover* letterario per il *graphic novel*, non solo per la sua natura ibrida mista di segno iconico e segno verbale, ma anche per la particolare attitudine ad offrirsi come modalità testuale di trasposizione semiotica di classici della letteratura. In questo senso, dunque è da interpretarsi il titolo di questo volume, senza riferimento alla strategia di marketing identificata dalla cosiddetta “letteratura cross-over”, per la quale un prodotto pensato per un target di giovanissimi viene presentato in un modo da intercettare lettori adulti. Del resto anche una indagine teorico-ermeneutica sul/sui *graphic novel* non può prescindere dall’“attraversare” metodologie investigative fornite da discipline scientifiche diverse, dalla teoria della comunicazione narrativa alle letterature comparate, dalle neuroscienze ai *visual studies*, dalle teorie della ricezione alle analisi delle dinamiche editoriali, dalla narratologia alle variabili storico-culturali, e questo volume ne offre ampia conferma.

E dunque si parte proprio da qui, da alcune *Prospettive* teoriche, metodologiche, storiche che mettono a fuoco questioni ed aspetti inerenti al fenomeno *graphic novel* e, allo stesso tempo, avviano, in prospettiva appunto, nuovi percorsi di ricerca. Certo questione primaria e ineludibile, per il *graphic novel* rimane quella sua “discendenza bastarda dei generi misti” per dirla con Giuliano Cenati, o il *Matrimonio semiotico tra parola e immagine*, come recita il titolo del saggio in apertura di Stefano Calabrese. A ben vedere lunga nei secoli è la storia del connubio tra linguaggio iconico e verbale, secondo pratiche artistiche di “illustrazione” della parola letteraria, o viceversa per trarre dalle immagini ispirazione per produrre parole: si pensi, solo per fare un esempio contemporaneo, a quella “macchina per produrre racconti” che erano per Calvino le immagini dei Tarcocchi cinquecenteschi per il *Castello dei destini incrociati*, o ai “romanzi di immagini” di Lalla Romano. Per il *graphic novel* si tratta evidentemente di un doppio e complementare registro narrativo, una contaminazione in cui le funzioni del rappresentare, raccontare ed interpretare pertengono sia allo spazio dell’immagine, non più ancillare della parola, ma “testo” essa stessa, che a quello della parola, in una inedita ridefinizione delle due canoniche modalità del discorso narrativo, *showing* e *telling*. Ne discuteva Enza Biagini, proprio in relazione anche ai romanzi disegnati e in parti-

colare all'opera di Lorenzo Mattotti, in un saggio del 2011, "La parola dalle immagini. Appunti su ecrasi, *graphic novel* e *novelization*" (ora in *Saggi di teoria della letteratura*, 2016) e torna a discuterne, tra l'altro, anche in questo volume ("Lettura, letteratura, fumetto. Maria Callas in *graphic novel*"), spostando l'analisi sul versante delle peculiari modalità di lettura richieste dalla simbiosi iconoverbale del fumetto e del *graphic novel*, dove le immagini sono astrazioni (non illustrazioni) figurative che presuppongono la collaborazione cognitiva del lettore per inferire quanto resta non visibile, fuori dalla sequenza sintagmatica delle immagini, e colmare le ellissi spaziali e temporali, Calabrese a sua volta inquadra la proliferazione e il successo globale di una forma di *visual storytelling* come il *graphic novel* nell'affermarsi nel XX secolo del predominio comunicativo e cognitivo del linguaggio iconico su quello verbale, in relazione al cosiddetto *visual turn* e alla rivoluzione digitale e in accordo con l'elaborazione di recentissime teorie neuroscientifiche secondo le quali produrre rielaborare e archiviare immagini ha rivestito e riveste un ruolo primario nel processo evolutivo delle funzioni cerebrali e nello sviluppo cognitivo ed emotivo degli individui. Diventa quindi particolarmente fruttuosa una analisi delle strategie testuali, delle modalità ricettive e degli effetti dell'esperienza di lettura di questo complesso medium multimodale, secondo una prospettiva neurocognitiva (Elena Zagaglia, "Graphic novel e neurocognitività"), interdisciplinare e transmediale sulla narrittività, che tiene conto anche della parentela con altri media, come il cinema, in particolare, con la corrente della *Nouvelle Vague*.

Nei tre interventi che seguono il percorso prospettico sembra focalizzarsi su aspetti più circoscritti ma, in realtà, si risolve in un ulteriore dilatarsi dei confini spaziali, cronologici, teorici e metodologici dell'indagine. Valentina Conti ("Visual storytelling: un confronto interculturale"), sulla scorta della tassonomia neurocognitiva teorizzata da Scott McCloud e degli studi comparativi di Neil Cohn, conduce un interessante confronto interculturale sulle diversità della percezione e immagini del Sé tra la cultura occidentale e quella orientale così come si riflettono nei contenuti, nella grammatica visuale e nelle strutture dello *storytelling* nei comics e nel *graphic novel* statunitense, da un lato, e nei manga giapponesi dall'altro. Un convincente invito a restituire ad un "relietto del passato", il cosiddetto *woodcut novel* (o *wordless novel*), un posto di rilievo nella ricostruzione diacronica di una sorta di archeologia del *graphic novel* è offerto da Ilaria Natali ("Dal *woodcut novel* al *graphic novel*"). Del resto nelle opere di Eisner e Spiegelman (e nel *graphic novel* in generale) sono rintracciabili (e da loro stessi ammessi) i debiti verso i romanzi in xilografie di Lynd Ward e di Frans Masereel. Natali ne conduce una accurata ricognizione, nel segno di una continuità e/o discontinuità nei temi, nelle strutture narrative, nelle tecniche rappresentative, sottolineando come essenziale, in entrambi, la tensione rappresentativa di un'epoca, o di specifici fenomeni politico-sociali, mediata dalla narrazione di destini individuali, spesso conflittuali con il mondo esterno. In linea teorica, d'altra parte, la definizione privativa di "romanzi senza parole" (ma Masereel preferiva qualifi-

carli come *romans en images* e *Ward pictorial narratives*) per i *woodcut novels* riconduce alle considerazioni sull'impegno cognitivo da parte del lettore di fumetti o *graphic novel* in proporzione al grado di "silenziosità verbale" delle vignette e delle immagini, fino alla totale assenza della parola, come nel caso del fumetto "astratto" postmoderno: anche su questo aspetto, si rimanda, in apertura della seconda parte di questo volume, al già nominato contributo di Biagini. Dove nell'affrontare anche l'annoso tema critico della "letterarietà" o meno della narrazione iconotestuale, a dimostrazione dei labili confini tra letteratura e *bande dessinée* o arte sequenziale, ci si richiama anche alla molto frequentata prassi dell'adattamento o "traduzione" di classici della letteratura nel sistema semiotico del fumetto e del *graphic novel*. Il campo di indagine è tuttora molto aperto, su questo fronte, sia per gli innumerevoli esempi reperibili, sia per non del tutto esaurite questioni teoretiche e metodologiche implicite, sia per la scarsa attenzione critica specifica, nonostante la crescente importanza del *graphic novel* e anche dei fumetti nel panorama della *remediation* contemporanea, in confronto invece con più consistenti studi sugli adattamenti cinematografici o teatrali. Ne dà conto qui Federico Fastelli con lo studio sugli "Adattamenti dei classici in *graphic novel*", insistendo, tra l'altro, sulla necessità di affrontare l'analisi delle intricate interazioni tra i media in considerazione del loro essere "pratiche sociali materiali" la cui fruizione non può prescindere dal contesto socio-culturale. Le riflessioni di Fastelli costruiscono un discorso teoricamente sostenuto e serrato impegnato a rispondere ad alcuni interrogativi: in quale tipologia di transodificazione di un prototesto letterario può incasellarsi il *graphic novel*? È soddisfacente considerarlo come un passaggio lineare da un testo verbale ad un iconotesto, dal "narrare" al "mostrare"? Come si pone l'immagine nei confronti della componente verbale del testo letterario "remediato"? Quali sono i limiti o i punti di forza della sequenza iconica delle immagini nella produzione di senso? Sono interrogativi preliminari all'analisi comparativa condotta da Fastelli su alcuni esempi di *remediation* di classici della letteratura occidentale in *graphic novel*, dalla quale emerge l'estrema eterogeneità di approccio e di stile (e di rilettura interpretativa) con cui artisti, fumettisti e disegnatori hanno adattato grandi opere letterarie del presente e del passato. In questo settore di ricerca si inserisce nella seconda parte del volume il *case study* firmato da una giovanissima studiosa, Valentina Nocentini, "Ulisse per immagini: l'*Odissea* di Egidio Viola".

A chiusura della sezione *Prospettive*, Simone Reborà propone un originale esperimento di applicazione allo studio del *graphic novel* dell'analisi stilometrica, già utilizzata nel campo delle *digital humanities* col proposito di "misurare" lo stile degli autori con metodi statistico-quantitativi, tali da risolvere anche problemi di attribuzione autoriale. La stilometria è infatti recentemente approdata anche alla definizione di una "visual-stylometry", strettamente connessa con le più recenti acquisizioni neuroscientifiche e informatiche applicate alle scienze umane.

I *case studies* presentati nella seconda parte del volume offrono un nuovo contributo di notevole spessore critico sul *graphic novel* italiano, grazie all'ottica ravvicinata e all'analisi puntuale di alcuni iconotesti degli autori più rappresentativi. L'esercizio ermeneutico in questi casi deve fare i conti anche con la messa a punto di una strumentazione metodologica raffinata e complessa, tecnicamente ben fornita e teoricamente solida. Del resto, come ebbe a dire anche Will Eisner, anche solo la "lettura ingenua" della *sequential art* e del fumetto è cosa seria e impegnativa. Il magistrale intervento di Enza Biagini, "Lettura, letteratura, fumetto. Maria Callas in *graphic novel*", al quale già è stato inevitabile riferirsi per la discussione teorica, costituisce una perfetta cerniera tra la prima e seconda sezione del volume, là dove definisce la/le relazione/i tra "letteratura" e *graphic novel* e suggerisce una nuova direzione di ricerca. Cito testualmente: "l'obiettivo diventa anche quello di valutare quale spinta innovativa il nuovo *medium* (il *graphic novel*) imprime al 'vecchio' (il linguaggio letterario) e, nel medesimo tempo, quello di rilevare attraverso quali rinvii più o meno esibiti, gli elementi di letterarietà, che contaminano il *graphic novel*, si trovino ad assumere una palese dimensione metaletteraria e parodica". In questo caso il "vecchio" genere letterario sottoposto alla prova del *graphic novel* è rappresentato da scritture dell'io al femminile, l'iconotesto autobiografico di Lorenza Natarella, *La citila*, e le due biografie disegnate dedicate a Maria Callas, *Sempre libera* e *Io sono Maria Callas*, rispettivamente di Lorenza Natarella e Vanna Vinci. Il *graphic novel* contemporaneo, del resto, abita spesso felicemente il genere narrativo della biografia di personaggi illustri. Ne è un ulteriore esempio l'opera di un artista vicino alla Neovanguardia e al movimento del Settantasette, Pablo Echaurren con le biografie dedicate a Marinetti e il futurismo, a Pablo Picasso e a Majakovskij: ce le illustra Giovanna Lo Monaco ("Il *graphic novel* tra avanguardia e underground: il caso di Pablo Echaurren"), evidenziando come il *graphic novel* di Echaurren, per soluzioni artistiche e scelte grafiche in bilico tra provocatorio e disorientante sperimentalismo e omologazione commerciale da fumetto pop, offra anche l'opportunità di rinnovamento delle tecniche letterarie ed artistiche d'avanguardia, nel contesto del movimento di controcultura degli anni Settanta. E non era forse nato il *graphic novel* statunitense dal fumetto *underground*? Risalendo poi alle radici italiane della "letteratura disegnata" si fanno incontri ineludibili a partire dal *Poema a fumetti* di Dino Buzzati: Valentina Fiume ("Ex-vocare: l'immagine e la parola nel *Poema a fumetti* di Buzzati") presenta una personale, attenta e penetrante rilettura della riscrittura buzzatiana del mito orfico, con particolare attenzione al dinamismo semiotico interno tra linguaggio iconico e linguaggio verbale. La rivisitazione in profondità di due "classici" come *Mu- la città perduta* di Hugo Pratt e *Gli ultimi giorni di Pompeo* di Andrea Pazienza condotta da Diego Salvadori ("Quando l'immagine è passaggio di stato: Hugo Pratt e Andrea Pazienza") illumina, nel primo caso - l'ultima avventura di Corto Maltese - la complessa stratificazione osmotica ipertestuale di una mitologia plurima (dal mito platonico di Atlantide a suggestioni

bibliche ed omeriche), mediata dal dinamico montaggio iconico-testuale; nel secondo caso, l'analisi della partitura diegetica della narrazione verbosiva, nelle articolazioni/disarticolazioni dei *panels*, nelle particolarità del *lettering* e del *gutters*, come delle particolarità sintatico-morfologiche del dettato verbale, o nel citazionismo di contrabbando, guida alla scoperta dell'iperletterarietà del romanzo grafico di Paz. *Last but not least*, Eleonora Brandigi, alla quale si deve una delle voci bibliografiche più ampie e innovative sul *graphic novel*, *L'archeologia del graphic novel* (2013), torna ad occuparsi del romanzo grafico ("La vittoria del *graphic novel*. La *visual literacy* e le tre corone del romanzo a fumetti contemporaneo") da un nuovo punto di vista, centrato sul tema dell'"alfabetizzazione visiva" e fondato sulla diretta osservazione, derivata dal proprio lavoro in una biblioteca pubblica fiorentina, dell'atto finale nel processo della comunicazione narrativa, ovvero della ricezione da parte del lettore, che l'ha condotta a verificare sul campo la diversa modalità di fruizione di un romanzo grafico rispetto ai fumetti tradizionali, oltre a registrare, in base al gusto dei lettori, la predilezione per sottogeneri come l'autobiografia o il *graphic journalism*, e la creazione di un sorta di canone del *graphic novel* contemporaneo con autori come GiPi e Zerocalcare.

In fondo, questo volume, arricchito da un notevole apparato iconografico, potrebbe qualificarsi esso stesso come un *crossover*: per le multifocali prospettive teoriche, per l'incrociarsi di competenze pluridisciplinari, per la *mixture* metodologica e le diverse direttrici ermeneutiche, indispensabili per penetrare nelle specifiche dinamiche testuali di un medium ibrido come il *graphic novel*. Mi piace sottolineare che nove dei dodici contributi qui presenti sono opera di giovani studiosi, ricercatori universitari, dottori di ricerca, neolaureati, che hanno aderito con entusiasmo al progetto, e rappresentano, credo, considerando i pregevoli risultati del loro impegno, un valore aggiunto.

Infine: grazie a Federico Fastelli e Diego Salvadori che hanno condiviso con me la progettazione e la realizzazione del volume, e si sono generosamente fatti carico di tutte le complicate incombenze richieste dalla sua pubblicazione. Grazie a Marco Meli e Arianna Antonielli, rispettivamente Direttore e Referente e Coordinatore tecnico-editoriale del Laboratorio editoriale Open Access del Dipartimento di Formazione Lingue Letterature e Psicologia dell'Ateneo fiorentino per il preziosissimo lavoro. Allo stesso Dipartimento va tutta la nostra riconoscenza per il supporto alla pubblicazione di questo volume.

Elisabetta Bacchereti  
Firenze, 19 novembre 2020