

Sara Colaone –  
Lucia Quaquarelli (eds.)  
*Bande à part*  
*Graphic novel, fumetto e letteratura*

Milano, Morellini, 2016, 215 pp.

Se il *graphic novel* sia una mera etichetta merceologica, la fase “adulta” del fumetto o un genere a sé, è una delle questioni più dibattute intorno a questa produzione per tanti aspetti ancora *à part* nel panorama degli studi critici, in particolar modo italiano.

La raccolta di lavori curata da Lucia Quaquarelli e Sara Colaone nasce perciò «dall’urgenza di un gruppo di studiosi e autori» (2) di comprendere anzitutto cosa si intenda quando parliamo di *graphic novel*, di condividere strumenti e prospettive d’analisi in grado di rendere conto del coefficiente letterario raggiunto dal fumetto in questa “nuova” veste e dei procedimenti estetico-formali che ne favoriscono la sua assimilazione al romanzo<sup>1</sup>.

A fare da sfondo alle proposte d’analisi e al confronto tra gli autori sono alcuni concetti cardine messi in luce da Lucia Quaquarelli nel primo capitolo. Accostarsi allo studio del *graphic novel* significa infatti tener conto «della fluidità delle frontiere medialì e formali» (4), di fenomeni di convergenza che estremizzano la natura già intrinsecamente transmediale del fumetto. Imprescindibile, al

---

<sup>1</sup> Il volume ha origine da due giornate di studi tenutesi a Bologna (7-8 maggio 2015) organizzate dall’Università Alma Mater Studiorum, dall’Accademia delle Belle Arti di Bologna e dall’Université Paris Ouest Nanterre La Défense UFR LCE.

contempo, un approccio intramediale, approfondito dal contributo di Jean Beatens e Hugo Frey, che offrono una definizione delle specificità del *graphic novel* tenendo conto di una serie di aspetti quali l'autorialità, il contenuto, il formato, il circuito di vendita.

A questi capitoli, collocati dopo l'introduzione a fumetti di Sara Colaone, segue il contributo di Matteo Stefanelli che inaugura invece la pista d'analisi mediologica, volta a conciliare la dimensione estetica e quella industriale, illustrando in che modo il *graphic novel*, nell'epoca delle forme brevi, della *snack culture*, abbia consentito al romanzo di mantenere la *long form*, di essere ciò che «desidera continuare a essere» (32), facilitato dalla ridotta testualità scritturale.

L'attenzione per il versante industriale, relativo al circuito di produzione e creazione, è il filo conduttore che lega i contributi di Ferruccio Giromini ed Enrico Fornaroli. Il primo, in particolare, evidenzia le storture generate dall'etichetta di *graphic novel* e dai tentativi da parte di case editrici e comunicazione promozionale di creare un nuovo pubblico di lettori; il secondo riprende invece alcune questioni definitorie e le principali tappe della storia del fumetto da fine Ottocento per indicare la cesura avvenuta con la nascita delle riviste a fumetti, concepite come fase di «prepubblicazione in previsione di una seconda edizione in volume» (61) per le quali la restituzione integrale e il traguardo della libreria anticipavano quanto da lì a breve sarebbe avvenuto con il *graphic novel*.

La panoramica diacronica ritorna nel lavoro di Alberto Sebastiani, che si sposta tuttavia sulla storia del rapporto letteratura-fumetto in Italia, per approdare a quei casi di adattamento che oggi costituiscono uno dei territori più fertili nello studio della convergenza intermediale, casi cioè di personaggi nati dalla letteratura e resi popolari da tv, fumetto, videogiochi. Strettamente legata a quest'ultimo punto è la prospettiva crossmediale del lavoro di Roy Menarini: al centro del suo esame la produzione di Gipi nel rapporto con cinema, blog, *social network*, *videogame*, di cui illustra il «flusso continuo tra punto di osservazione narrativizzata della vita, critica culturale, e consumo mediale» (161). Prendendo le mosse invece dalla fecondità crossmediale della Marvel, Paola Brambilla e Guglielmo Pescatore indagano i limiti

del paradigma elaborato da Jenkins per mostrare come in questo caso si possa parlare di «ecosistemi narrativi» le cui componenti fondamentali sono la compresenza di «sistema evolutivo e [...] dinamiche relazionali fra agenti eterogenei» (134), non ultimo il pubblico con i suoi gusti, sondati e integrati nelle produzioni.

Una questione altrettanto focale quando si parla di processi creativi è quella relativa alla traduzione, affrontata da Laurent Lombard, traduttore di Igort: al centro del suo lavoro si colloca l'interrelazione esistente tra testo e parte grafica, e il delicato compito del traduttore di cogliere anche nel testo «l'intento del disegnatore, nonché il tono dei libri» (212) per poterne trasporre le sfumature.

Il rapporto letteratura-fumetto, menzionato a più riprese dai precedenti contributi, si ritrova nello studio di Marina Guglielmi: considerando il caso delle "Grandi Parodie" Disney, l'autrice indaga le novità portate dalla produzione degli anni Zero rispetto al canone di *Parodie* del secolo scorso, denotando il peso che la legittimazione dei graphic novel ha avuto in questi mutamenti. A un altro *case study*, *Here* di Richard McGuire (2014), si dedica Marco Caracciolo che, alla luce del concetto di artrologia di Groensteen, rende evidente la capacità di questo graphic novel di creare una «profondità di campo temporale all'interno dello spazio del 'qui'» (190).

L'approccio tematico contraddistingue invece il contributo di Emilio Varrà: per mezzo di una serie di esempi tratti dal genere autobiografico e dal "fumetto di realtà", l'autore esamina il tema dell'infanzia, per lungo tempo marginale in questa produzione e non solo, come testimoniato dalla panoramica in apertura al suo contributo. A completare la ricchezza di prospettive e approcci metodologici del volume è la sezione dedicata ai generi del graphic novel. Una prima introduzione è offerta da Daniele Barbieri che affronta la questione del legame con la serialità, e si sofferma sul carattere iterativo di ogni genere, mentre Sergio Brancato parte dalle peculiarità delle autobiografie a fumetti per dimostrare come «il graphic novel sia il sintomo di un mutamento globale dei modelli comunicativi e delle dinamiche di socializzazione» (83). Sugli intrecci tra storia e autobiografia ritorna Giorgio Busi Rizzi: dopo un'ampia panoramica

sulla produzione francese e inglese, il suo contributo si concentra sulle opere di Jacques Tardi e di Emmanuel Guilbert. La storia è al centro anche del lavoro di Mauro Pala che reperisce nella «pratica della lentezza», nell'«accuratezza della rappresentazione», nel «rilievo dato alla presenza e al coinvolgimento dell'autore» (110) il filo conduttore tra *photo journalism* e *graphic journalism*.

Se gran parte dei lavori raccolti in questo volume richiamano la necessità di legittimare gli studi sul fumetto già evocata dal titolo, il contributo di Fiorenzo Iuliano ribalta la prospettiva sulla marginalità di questo medium per mostrare l'«enorme libertà linguistica, estetica e narrativa» (117) che ne è derivata, in particolare in termini di sottrazione alla *political correctness* in un contesto come quello americano. Gli esempi da lui adottati vanno dal *graphic journalism* al *graphic pathology*, e portano alla luce gli interessanti esiti raggiunti da questa produzione su alcune delle questioni più spinose della società odierna.

Da annoverare, infine, tra i punti di forza del volume, la ricchezza e l'aggiornamento bibliografico che ne fanno uno strumento di consultazione utile sia per coloro che vogliono affacciarsi allo studio del fumetto sia per un approfondimento sulle molteplici questioni affrontate.

## **L'autrice**

### **Claudia Cao**

È assegnista di ricerca in Letterature Comparate all'Università di Cagliari. Si occupa del rapporto tra letteratura e altri media.

Email: cao.claudiac@gmail.com

## **La recensione**

Data invio: 15/05/2016

Data accettazione: 30/09/2016

Data pubblicazione: 30/11/2016

## **Come citare questa recensione**

Cao, Claudia, "Sara Colaone – Lucia Quaquarelli (eds.), *Bande à part. Graphic novel, fumetto e letteratura*", *Chi ride ultimo. Parodia satira umorismi*, Eds. E. Abignente, F. Cattani, F. de Cristofaro, G. Maffei, U. M. Olivieri, *Between*, VI.12 (2016), <http://www.betweenjournal.it/>