



GRAPHIC NOVEL

Deriva dall'incontro tra romanzo e fumetto, ma presenta **caratteristiche** proprie:

- storia autonoma e autoconclusa
- approfondimento psicologico dei personaggi e complessità dei contenuti
- destinazione a un pubblico colto e adulto

STATI UNITI, RESTO DEL MONDO

- Negli anni Trenta del Novecento, negli Stati Uniti, si realizzano i primi libri-fumetto su supereroi popolari
- Intorno al Sessantotto, sempre negli USA, nasce il fumetto *underground*, dedicato a temi sociali problematici
- Il *graphic novel* si evolve contemporaneamente in USA, Europa e Giappone

Maestri e protagonisti

- **Art Spiegelman**, *Maus* (1986-1991) → romanzo-fumetto, autobiografico e storico, sull'Olocausto
- **Neil Gaiman**, *Sandman* (1988-1996) → eroe dark, capace di entrare nei sogni e proteggere dagli incubi
- **Chris Ware**, *Jimmy Corrigan* (1992-2000) → vita di un antieroe, a cavallo tra storia e autobiografia
- **Marjane Satrapi**, *Persepolis* (2002-2003) → dramma di una giovane nell'Iran della rivoluzione islamica

GLI AUTORI ITALIANI

- **Dino Buzzati**, *Poema a fumetti* (1969) → trasposizione contemporanea del mito di Orfeo ed Euridice
- **Hugo Pratt** e **Guido Crepax** inventano, rispettivamente, i personaggi di Corto Maltese e di Valentina
- **Elisabetta Dami**, dal 2000, crea il fortunato *serial graphic novel* di Geronimo Stilton, destinato ai bambini
- In anni recenti si è imposto all'attenzione **Zerocalcare** (*La profezia dell'armadillo*, 2012), capace di intercettare e rappresentare la cultura e il linguaggio giovanili



Guida all'interrogazione

→ Da quali esperienze nasce il *graphic novel*?

Dall'esperimento dei romanzi a fumetti statunitensi degli anni Trenta sui supereroi "pop". L'attenzione si orienta verso **temi sociali e problematici** dopo l'invenzione del fumetto *underground*, sempre negli USA, alla fine degli anni Sessanta. Nasce così, in USA, Europa e Giappone, il *graphic novel*: romanzi-fumetto destinati a un pubblico adulto e colto, popolati da personaggi psicologicamente complessi, che evocano i drammi della società contemporanea e del recente passato.

→ Quale evento storico evoca *Persepolis* di Marjane Satrapi?

La rivoluzione islamica khomeinista in Iran del

1978, che spazza il regime dello scià e impone un regime teocratico.

→ Che ruolo ha Dino Buzzati nella storia del *graphic novel* in Italia e come fu recepita la sua sperimentazione?

Dino Buzzati fu un pioniere del *graphic novel* italiano con la pubblicazione, nel 1969, di *Poema a fumetti*, una trasposizione in epoca contemporanea del mito di Orfeo ed Euridice. Il suo esperimento non suscitò unanime consenso: non tutti apprezzarono la trasformazione del personaggio mitico di Orfeo in un cantautore rock – Orfi – che, mentre segue le tracce della fidanzata scomparsa, trova in una viuzza di Milano la porta che lo conduce nel regno delle ombre.