

A proposito di

GRAPHIC NOVEL

Gianni Brunoro



Da qualche anno, si svolge a due passi da Torino, nella vicina cittadina piemontese, il «Moncalieri Comics – Festival Internazionale del Fumetto». Una manifestazione piccola ma sfiziosa, che mette a fuoco di volta in volta, attraverso una tavola rotonda, un argomento o un problema di particolare attualità nel ribollente calderone costituito oggi dal fumetto. In tale contesto, lo scorso 20 novembre 2010, il gruppo organizzatore, che fa

*capo al riminese Egisto Seriacopi, ha riservato la centralità al **Graphic Novel**: argomento non nuovo, ma ormai di sempre più incalzante attualità, al punto da rendere opportuni dei chiarimenti, e da richiedere puntualizzazioni se non addirittura delle teorizza-*

zioni. Argomenti, in effetti, parzialmente affrontati negli ultimi anni, e di cui si dà qui una specie di sintesi, sia pure in via preliminare: vale a dire con qualche esempio e in attesa di ulteriori approfondimenti.

Cos'è dunque un graphic novel?, diranno i miei 25 lettori (con tante scuse a Don Lisander e al Collodi, per aver rubacchiato a entrambi la figura retorica della meta-domanda: ma solo per affetto & stima nei loro confronti).

Come chiarimento preliminare, diciamo che nel fumetto è successo con il graphic novel qualcosa di analogo a quanto avvenne negli anni Sessanta in quella musica che si è soliti chiamare leggera, vale a dire la canzone tradi-

zionale. Nei cui testi, fino allora, imperavano, assoluti, concetti e temi tipo cuore-amore, mare-azzurro e cielo-blu, luna d'argento e questo è il Paese del sole... e via di questo passo. Ma a un certo momento irruperono e crebbero in maniera esponenziale i cantautori, che infersero alla musica leggera una virata verso «la canzone d'autore»: dove cioè c'erano delle persone che vi introducevano una propria poetica, o un proprio mondo personale, oltre a temi sociali, o politici, magari conditi con toni satirici...

Qualcosa di analogo è successo con la nascita e lo sviluppo del graphic novel rispetto al fumetto della tradizione. Nel quale – parlo della componente realistica – dominavano i temi avventurosi (differenziati a loro volta in vari filoni, come il giallo o l'esotico, il western o il sentimentale e così via); mentre a un certo momento (convenzionalmente, il 1978, poi ne vedremo il perché) in questo vasto universo che in tutta tranquillità possiamo definire il regno della fantasia, cominciarono a esserci degli apporti molto più strettamente legati al realismo (sociale, psicologico, relazionale, politico...) e alla quotidianità in tutte le sue specifiche differenziazioni, dal minimalismo alla introspezione, dalla cronaca al denudamento autobiografico, e così via.

Fortuna e diffusione di una nuova specie, il graphic novel In definitiva, con l'espressione **graphic novel** si è cominciato vari anni fa a definire sempre più di frequente una certa “maniera” di fare i fumetti, che in qualche modo si è notevolmente sviluppata negli ultimissimi decenni ma la cui produzione è diventata davvero esponenziale da una quindicina d'anni a questa parte. Per cui oggi si fa un gran parlare di graphic novel. Si è anche prodotto un fenomeno forse inatteso: che i grandi editori, i quali da sempre sostanzialmente snobbavano i fumetti, si sono invece messi a pubblicarne – e a volte non pochi – da quando i fumetti stessi sono “diventati” graphic novel. Vale per le grandi corazzate della editoria italiana, come Mondadori o Einaudi o Rizzoli (la quale ha addirittura acquistato una casa editrice fumettistica, la Lizard); ma vale anche per editori ex soltanto librari come Guanda o Giunti – che a sua volta ha acquistato la Edizioni BD – e via elencando. Anche se, beninteso, buona parte della produzione attuale esce sotto le etichette di un nugolo di case editrici specializzate, perfino sofisticate, come per esempio la Cocconino, che ha radici italo-francesi. La quale pure, ad ogni modo, si è in parte aganciata all'editrice Fandango. Insomma, come ben si comprende, tutto un effervescente ribollire a livello editoriale.

Nel suo piccolo, anche la grammatica... Si tratta allora di chiedersi che cosa sia mai questo tanto chiacchierato graphic novel. Anzi, in proposito sarà bene fare addirittura una piccola digressione preliminare: decidere cioè se

l'espressione vada grammaticalmente considerata maschile o femminile. Ci sono giornalisti o testate, ugualmente autorevoli, che parlano, gli uni, «della» graphic novel (per esempio Armando Massarenti, che in *Il Sole 24 Ore* del 30 maggio 2010 titola e



sottotitola «**Geniale intreccio tragi-logico**, Una graphic novel che riesce...», eccetera) mentre altri parlano invece «del» graphic novel (vedi Benedetta Marietti, che in *la Repubblica* del 31 dicembre 2009 titola e sottotitola «**Graphic novel**, Se i romanzi a fumetti diventano bestseller»; e al maschile ne parla anche Benedetta Tobagi, che sempre in *la Repubblica*, il 31 luglio 2010, nel suo ampio articolo «**Scrivere disegnando**» traccia sull'argomento una sintesi di stupefacente lucidità e inarrivabile chiarezza, con un'impostazione razionale e illuminante).



Naturalmente, il femminile nasce dall'ovvia assonanza fra l'inglese "novel" e l'italiano "novella", solo che occorre tener presente un inganno, in quanto l'inglese "novel" corrisponde al nostro "romanzo". È per questo che i conoscitori della lingua inglese e i puristi si esprimono parlando «del» graphic novel. A tagliare la testa al toro è arrivata (v. notizia diramata dall'Agenzia afNews il 3 marzo 2010) l'**Accademia della Crusca**, la quale ha sentenziato che di romanzo si tratta, per cui "graphic novel", in italiano, è maschile. Punto.

Ad ogni modo, chiunque voglia evitare imbarazzi può sempre dire (e scrivere), semplicemente, "**romanzo grafico**", o "**romanzo a fumetti**" e tanti saluti. Un termine italiano esatto e del tutto corrispondente al suo omologo anglofono (come nei citati articoli di Marietti e Tobagi).

Una data di nascita precisa Al di là della digressione grammaticale – non indispensabile ma utile – torniamo "al dunque", ossia alle caratteristiche attribuibili al graphic novel.

Accettiamo pure, di buon grado, il fatto che il graphic novel è per sua natura il più alto livello evolutivo finora raggiunto dal fumetto tradizionale, nel quale peraltro esso affonda inequivocabilmente le radici.

Le quali si possono anche fare risalire – per lo meno formalmente – a un momento e a un'opera ben precisi. Vale a dire il 1978, quando Will Eisner pubblicò il graphic novel *Contratto con Dio*. Dico **nascita formalmente incontestabile**, visto che se si va a leggere la prefazione scritta dallo stesso Eisner e riportata dalla più recente edizione italiana dell'opera – Fandango, febbraio 2009 – si trovano queste precise parole: «Nel 1978, incoraggiato dall'opera di illustratori sperimentali come Otto Nückel, Franz Masereel e Lynd Ward, che negli anni Trenta avevano pubblicato dei veri e propri romanzi in cui la narrazione procedeva per immagini e senza testo, provai a realizzare qualcosa di ambizioso in un formato simile. Nel vano tentativo di convincere un grosso editore a pubblicarmi, chiamai il mio esperimento Graphic Novel, "romanzo a fumetti". Si trattava di una raccolta di quattro racconti legati da un filo comune, ispirati ai miei ricordi e ambientati tutti in un unico caseggiato del Bronx. Il titolo del libro, lo stesso del racconto principale, divenne *Contratto con Dio*. All'epoca, nessun grande editore lo prese in considerazione ma dopo ventisette anni il libro continua a essere ristampato ed è stato

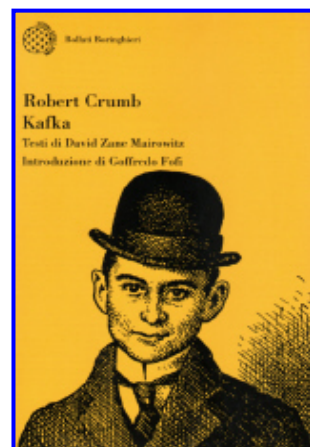
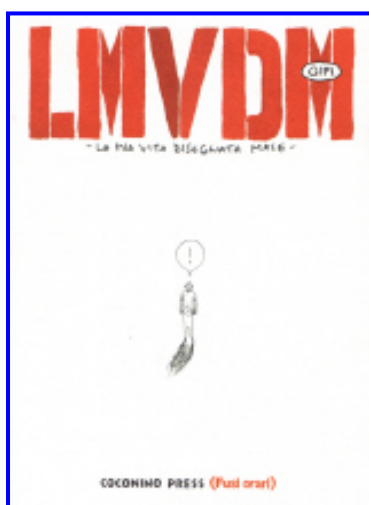
tradotto in undici lingue. A questo tentativo feci seguire altri romanzi a fumetti dalla costruzione più ambiziosa».

Siamo pertanto di fronte a un “format” di fumetto dalla data di nascita precisa, almeno per quella forma che oggi consideriamo la “novità” del graphic novel, la modernità che esso apporta al fumetto. In seguito, sarebbero venuti altri di questi “romanzi”, che per un insieme di analogie sarebbero stati avvicinati e/o paragonati a questo primo Eisner: per esempio sono diventati titoli storici di riferimento, ossia progenitori cui ci si è sempre rifatti – per esemplificare il senso di cosa fosse un graphic novel – certi racconti diventati addirittura popolari: vedi i casi del *Maus* (1991) di Art Spiegelman o del *Persepolis* (2000) di Marjane Satrapi, da cui è anche stato tratto un film d’animazione vincitore nel 2008 di un premio a Cannes.

Natura, forme, rivoli e... avanti c’è posto Parlare del graphic novel come di una “forma moderna” di fumetto, significa che esso è caratterizzato da contenuti e strutture abbastanza peculiari. Guardando solo ad alcuni elementi, più caratterizzanti di altri, il “moderno” graphic novel si fa notare – e si distingue da tanto materiale passato – per la **unicità di un soggetto** (contrapposta alla *ripetitiva serialità* di moltissimi tra i fumetti tradizionali), unita a una **complessità delle trame**, che in tempi passati avremmo chiamato di **livello letterario**. Insieme, c’è anche una **maturità dei contenuti**, la ricerca di **temi forti e legati all’attualità, o alla storia, o alla politica, o alla sociologia, o alla psicologia, o all’introspezione** e via discorrendo. O perfino della vera e propria **saggistica** impostata a fumetti. Sono espressioni che si ricavano agevolmente analizzando le varie correnti in cui il graphic novel si è andato differenziando, e delle quali daremo in fondo al presente intervento una puntuale esemplificazione, che essendo limitatissima rispetto alla massa di graphic novel oggi in commercio, rimane puramente indicativa.

Tutti i requisiti di cui sopra rimangono contestuali alla **ricerca di uno stile grafico**, assai spesso disancorato dalla antica esigenza di un naturalismo “fotografico”, per avvicinarsi anzi di frequente alla stilizzazione, alle ricercatezze della grafica, agli stilemi dell’incisione e così via... Stili di disegno rispondenti più spesso a un’esigenza espressiva che esteticamente ricercata (un concetto su cui peraltro torneremo in seguito, per un necessario approfondimento).

Va tuttavia comunque sottolineata la stretta “parentela” del graphic novel con il fumetto, perché nella ormai dilagante produzione di graphic novel esiste bensì la più straordinaria varietà di aspetti grafici, ma rimane sempre fondamentale l’**approccio di natura verbo-visiva**: ossia l’associazione fra parola e immagine, ciò che alla fine dell’Ottocento ha costi-

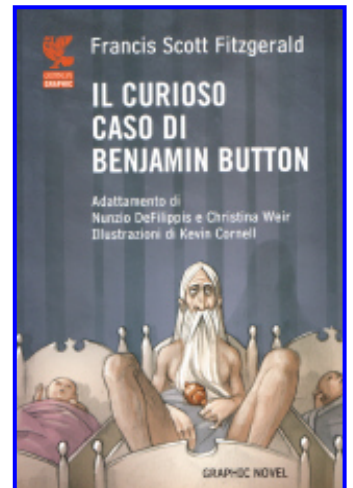


tuito la vera scoperta del fumetto sul piano comunicativo. Nei graphic novel tale **rapporto** irrinunciabile rimane sempre, benché non di rado ci si allontani dalle **forme** canoniche tradizionali (quali ad esempio la tavola come *sequenza di vignette*, entro le quali i personaggi si esprimono attraverso *balloon*, semmai con l'appoggio di didascalie, eccetera).

Altro requisito emerso come componente narrativa dei graphic novel, così frequente da costituire un vero e proprio filone, è l'**autobiografismo**. Ossia ancora una volta un aspetto di valenza letteraria e che sarebbe stato impensabile nel fumetto tradizionale, incentrato sull'avventura o comunque su vicende realistiche romanzate e/o più o meno fantasiose, oltre che molto spesso da superuomini o da supereroi.

Nella stessa scia si pongono anche quei graphic novel che si occupano di **biografie**, nelle quali si scavano adeguatamente gli aspetti personali o sociali o psicologici o politici che fanno da sfondo e/o da contorno alla vicenda umana del personaggio "biografato".

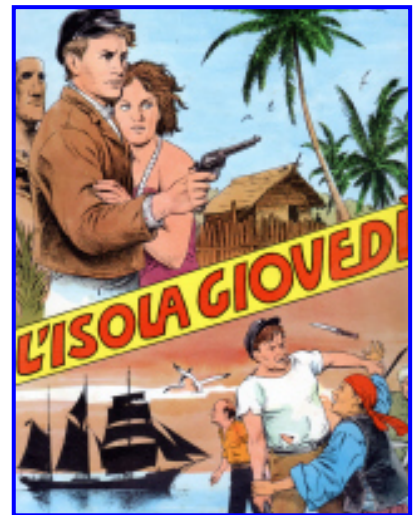
Altro settore che ha dato una forte percentuale di opere è il *graphic journalism*, quel **giornalismo** di indagine o di inchiesta – sociale, storica, politica... – o del reportage, in cui si è prepotentemente imposta, per esempio, la personalità di un autore come Joe Sacco. È un filone sul quale, in Italia, basa per intero la propria attività una casa editrice, Il Becco Giallo, specializzata in opere di giornalismo d'inchiesta e divulgazione della memoria collettiva italiana, che produce molteplici titoli l'anno, creazioni del tutto originali, titolari a volte di notevole eco di stampa.



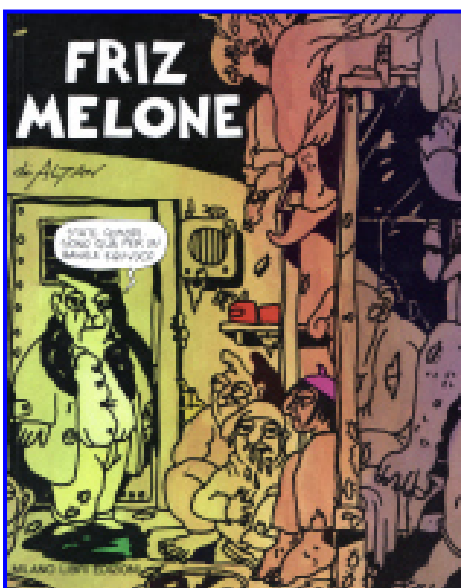
Il passato: alla ricerca del *trait-d'union* perduto Più complesso, e in qualche misura sfuggente, è il rapporto del graphic novel con il fumetto nel suo insieme. Perché dal legame fra la denominazione e i contenuti sorgono una quantità di obiezioni. Se noi lo prendiamo alla lettera, "**romanzo a fumetti**", risulta ovvio che anche una notevole quantità di fumetti del passato possono rientrare nella definizione. Da giganteschi personaggi quali, per esempio, tutti i figli e gli emuli dei vari Milton Caniff, Alex Raymond, Burne Hogarth, giù giù fino a Tex o Dago o i mille altri che riempiono le enciclopedie, chi può negare loro la entità di "romanzo"? Allora, in questa prospettiva, dovremmo dire che il graphic novel esiste da sempre, da quando è nato il fumetto realistico... E già qui si aprirebbe una discussione senza confini.

Semmai, con una venatura di sciovinismo nazionalistico, vale la pena di sottolineare come, nel contesto dei non rari precursori del graphic novel, ci siano preclari esempi di autori italiani. Tanto per dire: un grandissimo autore del nostro passato fu Franco Caprioli, che già sulla fine degli anni Trenta, e poi durante i Quaranta e perfino i Cinquanta, produsse vari racconti non soltanto di concezione originale e destinati comunque a essere ciascuno un one-shot (requisiti tipici del graphic novel) ma caratterizzati anche da un eccezionale

livello artistico sul piano grafico. Ciò che chiunque potrebbe constatare leggendo, per esempio, racconti come *Il segno insanguinato* (1937) o *Fra i canachi di Mataveva* (1940) e *L'isola Giovedì* (1940), formicolanti di riferimenti cinematografici e oltre tutto sollecitatori di una grande suggestione per i Mari del Sud). Altra interessante opera in tal senso precorritrice fu la serie di albi *Tony Falco* (1948), scritti dal grande fumettista Andrea Lavezzolo (e disegnati da un eccellente Andrea Bresciani, titolare poi di una splendida carriera in Australia). In questo caso, l'aspetto graphic novel si può rintracciare sia nel fatto che le avventure dell'eroe avevano una qualche verosimiglianza e una buona componente didascalica sul Medio Oriente, sia nella circostanza che la serie di albi nasceva già programmaticamente limitata nel numero – ossia con una vicenda “finita”, come nei graphic novel – invece che illimitata come usava per le serie di albi in quel tempo.



Su precursori prossimi e remoti Non sarebbe poi possibile escludere fra i precursori – non certo consapevoli di star facendo un graphic novel, ma sicuramente determinati a fare qualcosa che oggi possiamo a tutto diritto considerare tale – autori di vecchie e più o meno famose storie: per esempio, *Barbarella* (1962) di Jean Claude Forest o *Phoebe Zeit-Geist* (1966) di Springer & O'Donoghue. O anche esempi di notevole compiutezza narrativa e forte originalità grafica quali *La véritable histoire du soldat inconnu* (1974) e altri di Jacques Tardi o *Silence* (1979) e altri, di Didier Comès (). E hanno tutti i requisiti per essere inclusi nella categoria certi titoli di Altan come *Colombo* (1977) o *Franz* (1978) o *Ada* (1978) o *Fritz Melone* (1979) o tanti altri: storie realistico-sarcastiche che focalizzano con uno sguardo di singolare acutezza i rispettivi tempi, dal Medio Evo all'oggi... Fermo restando che, in fondo, queste citazioni non sono che gocce di un oceano.



Se tutti questi sono esempi in cui l'«atteggiamento» graphic novel era per gli autori appena nebulosamente intuitivo, ne abbiamo però altri che sono veri e propri graphic novel ante litteram, precedenti all'opera teorizzante di Eisner sopra citata. Già nel 1967, per esempio, Hugo Pratt iniziava *Una ballata del mare salato*, un lungo racconto one-shot in cui

ricorrono avventura, cronaca, storia, biografia, legami di odio e amore fra grandi famiglie, documentarismo e altro, appunto elementi che lo rendono

graphic novel a tutti gli effetti. E nel 1977, per esempio, Andrea Pazienza esordiva col racconto *Le straordinarie avventure di Pentothal*, una tranche de vie sulle contemporanee vicende studentesche a Bologna, che incarna totalmente le caratteristiche del filone autobiografico dei graphic novel. E sarebbe infine un autentico errore non guardare con rispetto a un'iniziativa geniale, un'intera collana, inventata da Sergio Bonelli nel 1976 e uscita in ben trenta numeri sotto la sigla *Un uomo un'avventura*: dove biografia, storia e avventura convergono in opere a fumetti disegnate da esponenti del gotha fumettistico italiano, e costituite ciascuna da una vicenda conclusa in sé stessa.

Certo, a proposito di un caso come Corto Maltese, si potrebbe obiettare che, trattandosi di un personaggio sostanzialmente seriale, non si dovrebbe parlare di graphic novel, nonostante la compiutezza – e tutti gli altri requisiti – di ciascuno degli episodi, a volte perfino consistenti, come *Corte sconta detta arcana*, o *Favola di Venezia*. Ebbene, anche in letteratura, si possono citare le decine di romanzi scritti da Balzac e collegati fra loro, pur essendo ciascuno in sé stesso autonomo e compiuto: esempi preclari di una specie di serializzazione, eppure: non costituiscono tuttavia anch'essi una "serie", quel ciclo sterminato che è *La comédie humaine*? E ciononostante essi rimangono a tutti gli effetti una delle colonne portanti della letteratura mondiale.

Tutto ciò, non è detto che debba creare confusione, ma deve sottolineare la necessità che anche per il graphic novel, campo vasto e differenziato, perennemente ribollente, si debbano fare caso per caso opportuni distinguo.

Uno, in particolare, dovrebbe essere molto chiaro, soprattutto nella valutazione storica del graphic novel. Nel quale c'è una incontrovertibile "interazione" a monte fra autore e lettore, un rapporto che ha uno specifico peso sul prodotto/esito finale. Vale a dire: in che misura l'autore si propone – e ne è pienamente consapevole – di fare un'opera per un lettore adulto? Con tutte le inferenze che ciò comporta, sul piano delle allusioni, della maturità culturale, dei riferimenti eccetera? Insomma, affrontando temi e usando parametri "adulti"? Sul piano della possibilità di farsi comprendere e di istituire da parte dell'autore un diá-logos con il suo ipotetico lettore. E questo è un atteggiamento ben consapevole negli autori attuali, mentre era in varia misura addirittura impossibile nel passato, quando il fumetto era un mezzo dal target esclusivamente infantile, massimo adolescenziale, per cui era ben difficile che l'autore stesso potesse pensare a priori a un'opera "adulta". Al massimo, poteva aspirare a creare, puramente per sé stesso, un'opera di buona qualità grafica e narrativa, senza aspettarsi alcun riscontro "adulto".

È per questo che, comunque sia, il graphic novel segna, sul piano concettuale, un importante punto di svolta. Evidenzia cioè che nel fumetto si passa dal-



la sua funzionalità intrattenitiva (lo erano, storicamente, il disegno umoristico-satirico, e poi quello realistico-avventuroso: creato comunque sempre per il divertimento) a un'altra, quella della comunicazione e discussione delle idee, della diffusione di notizie, dell'ingresso nel dibattito culturale, anche a livello sociale o politico. E contestualmente, nel graphic novel assume minore importanza la bellezza estetica della parte grafica del fumetto, a vantaggio della componente verbale. È come dire che non raramente il graphic novel è caratterizzato da opere più "importanti" sul piano dei contenuti che su quello estetico, con disegni magari acerbi, più attenti all'aspetto espressivo-comunicativo che a quello esteticamente gradevole, magari tecnicamente più maturo.

Tutto ciò denuncia anche, in parallelo e verso il fumetto, un rapporto più disinibito da parte degli autori e in qualche modo più rispettoso, da parte dei lettori. In definitiva, un approccio reciproco ampiamente più maturo che in passato. Ciò suggerisce che si sia instaurato nel tempo un circuito virtuoso, per cui gli autori hanno reso sempre più consapevole e maturo il lettore; il quale a sua volta, accettando soluzioni narrative ed espressive sempre più "audaci", ha permesso agli autori di proporre soluzioni fumettistiche via via più avanzate e, ormai non di rado, perfino sperimentali, senza suscitare nel lettore un guardingo senso di repulsione. Tutto ciò vale in particolar modo per la fascia di lettori più giovani, che sono cresciuti nel contesto di una produzione fumettistica percentualmente sempre meno "bambinesca" e viceversa, sempre più rivolta alla fruizione da parte di un lettore maturo e colto.

Contenuti e pubblico: contraddizioni interne? Considerazioni del genere, portano ancora oggi ad aspetti non trascurabili, ossia al problema della **fruizione** del graphic novel. Nel senso seguente, molto più **pragmatico** che teorico. Il graphic novel si presenta spesso con contenuti di buona cultura e di alto livello intellettuale (intellettualistico?), offerti però nella forma del fumetto, che non pochi considerano ancora oggi un mezzo espressivo "infantile". Allora, ciò che potrebbe succedere è quanto segue: il graphic novel è **materiale troppo sofisticato per raggiungere la massa**, in quanto per il lettore tradizionale (quello del fumetto avventuroso o umoristico, appunto, tradizionale) esso non risponde ai canoni di lettura, fruizione e accettazione ai quali è abituato: specie sul piano del fumetto realistico, dove il lettore comune ama soprattutto – quasi esclusivamente? – il già citato disegno "fotografico". Non a caso, fumetti amatissimi di questo tipo sono, per esempio, tutta la produzione Bonelli.

D'altro canto, però, la persona che in senso tradizionale definiamo "seria" – che sarebbe l'adeguato estimatore dei contenuti innovativi del graphic novel e magari della loro matura modalità di strutture narrative – non viene attratto dal mezzo espressivo fumetto, che molto spesso non è rientrato nei canoni della sua educazione alla lettura e pertanto non lo comprende e non avverte nessuna curiosità per questo genere di opere. Potrebbe andare a finire che *il graphic novel non è né carne né pesce*, nel senso che potrebbe non poter

contare su un pubblico sicuro. Anche se, a dire il vero, buona parte di quei lettori di fumetti che si sono educati sulla tradizione, si sono a loro volta via via “acculturati”, acquisendo il desiderio e la capacità di accedere anche a livelli culturalmente più alti. I quali, a un primo approccio generico, sono il requisito “generalistico” del graphic novel. Questi sono pertanto problemi generali, costituenti per ora un magma indistinto, nel quale solo il tempo potrà portare alla decantazione e al chiarimento. In parole povere, dovremo attendere ancora un po’, prima di vedere con chiarezza che tipo di “successo” avrà il graphic novel e quale rapporto potrà assumere nel contesto fumettistico generale.

Complementare a tutto ciò, un altro aspetto abbastanza problematico. In quanto sembrerebbe di potere/dovere attribuire al graphic novel un requisito indispensabile: quello di presentarsi – materialmente ed editorialmente – sotto forma di volume. Ma non è così. La forma-volume è senza dubbio una specie di esigenza del graphic novel, ma non un suo necessario requisito. È vero, i graphic novel esistono in commercio sotto forma di volumi. Ma questa è semplicemente un’esigenza di marketing, una necessità commerciale per poterli vendere specialmente in libreria. Però si tratta di una concretezza che viene – concettualmente – «dopo» il loro contenuto. È come dire che soltanto presentandosi nel format-volume il graphic novel è potuto entrare in libreria. Ma ciò ha avuto effetti positivi (e in qualche modo inattesi) anche sul piano culturale. Perché l’aspetto-volume (e per di più abbastanza ben vendibile, com’è poi risultato dai fatti) ha stuzzicato gli editori e permesso una sempre maggiore produzione di opere appartenenti a questa tipologia, autentico settore “di nuova generazione” del fumetto. Di conseguenza, il fatto che editori [di opere letterarie] non considerassero più il fumetto come semplice “roba da bambini” ha a sua volta stimolato l’attenzione dei critici [di opere letterarie] costringendoli ad accorgersi che c’è una zona (e ormai ampia) del fumetto che non è più semplice “roba da bambini”, ma che ha contenuti seri, profondi, impegnativi; i quali in definitiva concretizzano al meglio quel concetto di “letteratura disegnata” per il quale si è tanto speso Hugo Pratt negli ultimi anni della sua vita.

Tutto quanto precede non è dunque se non una lunga premessa per cercare di comprendere questo “fenomeno” dei graphic novel, questa “novità” arrivata a dare nuova linfa ma anche nuove opportunità al fumetto. E anche per evitare errori di valutazione che potrebbero portare a equivoci sulla natura di questo tipo di opere. Le quali, come si può dedurre dalla pur limitatissima esemplificazione leggibile nel file complementare a questo, evidenziano una varietà davvero illimitata di approcci, sia alle modalità narrative sia ai relativi contenuti,. Sono riportate recensioni o articoli miei (salvo indicazione di altri nominativi in calce ai singoli pezzi), giusto per far rilevare come questi “romanzi” siano le mille miglia lontani dai fumetti per ragazzi della tradizione. E per di più, ogni volta in un modo diverso.