Anno XII, n°40, settembre - dicembre 2022

§ GRAPHIC REALITIES

a cura di Elettra Stamboulis e Viviana Gravano

Chi ha paura dell'arte sequenziale? Forse nessuno, o forse l'iconoclastia che silenziosa ogni tanto riemerge, è un mostro sempre presente e che porta ancora molti a sospettare del fumetto. Tuttavia i numeri parlano chiaro, di fronte a una generale perdita di lettori, la nona arte si presenta agguerrita ed è l'unico settore ad avere un trend così positivo. Elio Vittorini su "Il Politecnico" fu tra i primi nei circoli intellettuali ad affrontare i fumetti come fatto esistente, e quindi da frequentare, ma Oreste del Buono e Umberto Eco [1] possono essere considerati in Italia i pionieri nella rivisitazione del fumetto come un fenomeno autonomo, interessante sia esteticamente che contenutisticamente. Eco nel suo storico saggio *Apocalittici e integrati*, in cui dà un ampio spazio al fumetto analizzandone diversi esempi in chiave semiologica, scrive: «Il fatto che il genere presenti caratteristiche stilistiche precise non esclude che esso possa essere in posizione parassitaria rispetto ad altri fenomeni artistici. D'altro canto, il fatto che si possano rilevare rapporti di parassitismo a certi livelli, non esclude che, ad altri, il genere si trovi invece in rapporto di promozione e precorrimento» [2].

Il termine *Graphic Novel* utilizzato per la prima volta nel 1964 dal critico Richard Kyle, recuperato negli anni '70 anche dalla DC comics per definire una pubblicazione di *Gothic Romance comic*, divenne però termine evidente in *Contratto con dio* di Will Eisner. Eco era stato un buon profeta. La serializzazione di *Maus* di Art Spiegelman agli inizi degli anni '80 mostrerà che è possibile rappresentare il trauma, malgrado Adorno. Si può quindi raccontare qualsiasi cosa.

Il *graphic* o come preferiscono alcuni anglosassoni, *comic journalism* deriva la sua possibilità in un certo senso in continuità con questa rottura: Joe Sacco con *Palestina* rompe un altro tabù. Il conflitto che deriva dalla grande colpa europea può diventare materia di un reportage disegnato. Entrambi i fenomeni hanno di fatto creato una sorta di nuova bolla di interesse giovanile, ma non solo, verso la possibilità di una nuova geografia, umana e naturale, disegnata del reale.

Vogliamo dedicare questo numero di roots§routes a quelle *graphic novel* o opere di *graphic journalism* che si interessano esplicitamente di fenomeni sociali rilevanti, che agiscono quindi in qualche modo come forme di "art-attivismo". L'amplissima letteratura grafica su tutte le forme di "difficult heritage", così come molti volumi divenuti strumenti formidabili di autonarrazioni di persone LGBTQIA+, costituiscono il pre-testo di questo numero.

Le *graphic novel* affrontano tematiche complesse come i razzismi e le questioni identitarie collettive e individuali, così come il *graphic journalism* sostituisce il reportage fotografico di guerra, diviene lo strumento di conoscenza per le violazioni dei diritti umani nel mondo, diventa azione diretta nella realtà.

L'immagine come strumento di comunicazione diretta e immediata, l'uso della parola più concisa e spesso in forma di racconto in prima persona da parte dei personaggi disegnati, l'impressione di trovarsi davanti a un fatto "reale", ma con quella ri-mediazione comunque esplicitamente soggettiva che il disegno porta con sé, hanno di fatto generato un nuovo approccio ai "fatti del mondo".

Il linguaggio sembra sempre simile ma non lo è, e mostra tutte le possibili declinazioni culturali, per cui un racconto prodotto in India, uno in Giappone, uno in Italia o negli USA, non hanno la stessa organizzazione formale ed estetica, usano la relazione parola/immagine/pagina in modo diverso, rivelando una libertà espressiva che fa di questo fenomeno uno dei più interessanti linguaggi della nostra contemporaneità. Dunque, nessuna trappola "universalista" che predica che il fumetto è di facile comprensione: piuttosto un'indagine su come "il disegno che non è ciò che guida fin dall'inizio il percorso di una vita, bensì ciò che tale vita si lascia dietro, senza poterlo mai prevedere e neanche immaginare", per dirla con Adriana Cavarero.

Note
[1] Si consiglia per una conoscenza del lavoro di Eco sul fumetto questo articolo della rivista DoppioZero
[2] Eco U., *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Bologna 1962, p.141

Papaya Salad. di Elisa Macellari

Se anche il fumetto di realtà diventa transmediale. Un dialogo sulla pièce teatrale da "Libia" di Francesca Mannocchi e Gianluca Costantini. di Elettra Stamboulis

Disegnare l'Italia. di Pietro Scarnera

Realismo, impegno e racconto nel fumetto di realtà – il caso di Sindrome Italia. di Virginia Tonfoni

Graphic Activism. by Sally Price.

Ostinata e contraria: la nona arte in Turchia. di Valentina Marcella.

À propos de Polly. Interview avec Fabrice Melquiot et Isabelle Pralong par Viviana Gravano.

Brainbud: tutti i ricordi del mondo. di Bruna Martini.

Shadowing precariousness. A graphic take on work in platform capitalism. by Cosmin Popan and Letizia Bonanno.

Del vagabondare di un orfano, e di suo padre: San Mao, figlio di Zhang Leping. di Giacomo Cacciaguerra.

Around Melek + Ich. Interview with Lina Ehrentraut by Viviana Gravano

Streets in Strips. Understanding the urban contemporary through the frames of graphic novels. by Filippo Oppimitti and Yona Catrina Schreyer.

Blu, una storia senza nomi. di Noah Schiatti

NEWSLETTER

NOME*

EMAIL*

SEND

Ho letto l'informativa sulla privacy ed esprimo il mio consenso al trattamento dei miei dati personali in ottemperanza a quanto prescritto dal Regolamento UE 679/2016 (c.d. "GDPR").

Four-Monthly Magazine
ISSN 2039-5426

roots§routes
is the research magazine of:
Routes Agency
Cura of Contemporary Arts
Associazione culturale
Via Marino Laziale, 45 - 00179
Roma
info@routesagency.com
www.routesagency.com

PRIVACY POLICY © 2011 Roots-Routes. All Rights Reserved

Número Postrero

Ostinata e contraria: la nona arte in Turchia

di Valentina Marcella

1. Il fumetto turco terz a oggi

La Turchia vanta una lunga tradizione di fumetti e graphic novel. Infatti, l'arte sequenziale ha attraversato la storia della Turchia contemporanea, dal periodo post-ottomano fino alla fondazione della Repubblica nel 1923 e oltre. Tra le prime testate a fumetti che si pubblicavano spesso (rispetto anche a quanto accadeva in Europa) vi sono le testate Akbaba, Muhtelif, Karikatür, Karagöz, Karagöz, Karagöz