

## Quaderni del Master di editoria

10

Testi di

Federica Alò, Fabiola Astore, Alessandro Betta, Giulia Bonaglia,  
Gaia Caracciolo, Pietro Carini, Martina D'Andrea, Giulia Da Campo,  
Carlotta Drudi, Elisa Frilli, Mario Gallucci, Laura Galdi,  
Giulia Gioia, Giulia Grosselle, Daria Luzi, Chiara Mostini,  
Giuseppe Pala, Ilaria Pasca, Giulia Persico, Tiziana Pirovano,  
Erika Repetto, Margherita Rettagliata, Davide Rosti, Flavia Scotti,  
Valentina Diamante Tosti.

# Nuvole d'autore

Volti e risvolti del graphic novel

Presentazione di Matteo Stefanelli



Edizioni Santa Caterina  
Pavia

© Pavia 2017 Edizioni Santa Caterina  
Collegio Universitario S. Caterina da Siena, Università di Pavia  
via San Martino 17/A, 27100 Pavia  
tel. 0382 375099 e-mail: [mastereditoria@unipv.it](mailto:mastereditoria@unipv.it)  
[www.edizionisantacaterina.com](http://www.edizionisantacaterina.com), [www.mastereditoria.it](http://www.mastereditoria.it)  
ISBN 978-8896120-30-9

Edizione realizzata all'interno del Master di primo livello  
"Professioni e prodotti dell'editoria"  
nell'anno accademico 2016-2017

Consulenza editoriale di Interlinea, [www.interlinea.com](http://www.interlinea.com)

RINGRAZIAMENTI A: Roberto Cicala, Mauro Martinengo, Valerio Rossi e Maria Villano per il coordinamento del progetto, con Giovanna Torre e Giulia Antoniotti della direzione del Master. Gli autori ringraziano inoltre autori ed editori che si sono resi disponibili e in particolare: Checchino Antonini, Paolo Baroni, Tiziana Bello, Elisabetta Benfatto, Lucia Biagi, Lorenzo Bolzoni, Enrico Brizzi, Angelo Capasso, Massimiliano Clemente, redazione della Coconino Press-Fandango, Paolo Cossi, Gianluca Costantini, Emanuele Di Giorgi, Luigi De Pascalis, Leonardo Favia, Emanuele Fior, Michele Foschini, Clara Gargano, Giorgio Gianotto, Igort, Caterina Marietti, Daniela Mazza, Gabriele Munafò, Guido Ostanel, Della Passerelli, Assia Petricelli, Luigi Politano, Teresa Radice, Simone Romani, Stefano Romanini, Marco Ruffo Bernardini, Cong Sa, Manuela Santoni, Francesco Savino, Marco Schiavone, Antonio Scuzzarella, Stefano Simeone, Alessio Spataro, Elettra Stamboulis, Lorenza Tonani, Alessio Trabacchini, Stefano Turconi, Federico Zaghis, Riccardo Zanini, Patrizia Zanotti, Zerocalcare.

REFERENZE FOTOGRAFICHE indicate in prossimità della riproduzione dell'immagine  
In copertina: illustrazione di Ilaria Pasca per questa edizione

# SOMMARIO

## TESTI INTRODUTTIVI

Presentazione (MATTEO STEFANELLI)	p. 11
Premessa	» 15

## NUVOLE D'AUTORE

### I MESTIERI

Il mestiere del «fare qualcosa dal niente» Gli editori di graphic novel si raccontano (GIULIA GIOIA)	» 19
L'arte di saper scrivere belle storie I segreti della sceneggiatura nelle voci degli autori (GAIA CARACCILO)	» 29
Matite e pastelli La lavorazione di un graphic novel vista dall'illustratore (TIZIANA PIROVANO)	» 41
Ritratto di un diplomatico editoriale Il ruolo del redattore nell'editing di un graphic novel (FABIOLA ASTORE)	» 53
Keep calm and carry on L'ufficio stampa editoriale tra quotidianità e innovazione (ERIKA REPETTO)	» 63

### LE CASE EDITRICI

Da lettori appassionati a editori Evoluzione della casa editrice Bao Publishing (GIULIA BONAGLIA)	» 75
A becco aperto L'editore BeccoGiallo: resistenza editoriale e impegno civile (ILARIA PASCA)	» 85
Coconino Press-Fandango Una fucina di autori (ALESSANDRO BETTA)	» 95

- La casa della letteratura disegnata  
Rizzoli Lizard da Hugo Pratt a oggi  
(GIULIA GROSSELLE) p. 105
- Gli editori dell'immaginario  
La Tunué tra innovazione, commistione e qualità letteraria  
(FLAVIA SCOTTI) » 115

### LINGUAGGI IN TRASFORMAZIONE

- Disegnare le parole  
I poteri del lettering in *Asterios Polyp* di Mazzucchelli  
(MARIO GALLUCCI) » 127
- Oltre la riga: l'anatomia del riscrivere  
Dal romanzo al graphic novel in *Bastogne* e *La signorina Else*  
(DARIA LUZI) » 137
- Dal *comic* al *novel*  
Peripezie del traduttore tra tavole emancipate  
(MARGHERITA RETTAGLIATA) » 147
- Due gemelli eterozigoti  
Cinema e graphic novel: arti a confronto  
(FEDERICA ALÒ) » 157
- Pinocchio nel Paese dei balloon  
Le avventure di un burattino tra i graphic novel  
(GIULIA PERSICO) » 167

### I CASI EDITORIALI

- Sulle tracce dell'*Eternauta*  
Cronaca di un'odissea editoriale tra Argentina e Italia  
(CARLOTTA DRUDI) » 181
- Una ballata nei mari del sud  
Hugo Pratt e la creazione dell'iconico Corto Maltese  
(PIETRO CARINI) » 193
- Alla continua ricerca di un racconto  
Gli ultimi giorni di Pompeo: Pazienza ai confini del fumetto  
(GIUSEPPE PALA) » 205
- La voce ironica dell'Iran  
Storia editoriale di *Persepolis*  
(ELISA FRILLI) » 217
- “Unastoria” da non credere  
Gipi candidato al premio Strega  
(VALENTINA DIAMANTE TOSTI) » 229

Da Rebibbia a Kobane: l'Armadillo si racconta Intervista a Zerocalcare (LAURA GIALDI)	p. 245
<b>QUESTIONE DI GENERI</b>	
Una porta stretta L'inchiesta giornalistica italiana incontra il graphic novel (MARTINA D'ANDREA)	» 259
Quando il fumetto si fa storia Tre casi editoriali tra guerra e memoria (DAVIDE ROSTI)	» 269
Vite a fumetti Gli espedienti narrativi dei graphic novel biografici (CHIARA MOSTINI)	» 281
Leggere senza barriere Il graphic novel per i ragazzi con problemi di dislessia (GIULIA DA CAMPO)	» 293
<b>INDICI</b>	
Indice dei nomi	» 306
Indice delle collane e delle case editrici	» 312





# TESTI INTRODUTTIVI



# UN'EDITORIA DEFILATA CHE SI FA SISTEMA

## PRESENTAZIONE

Nel cambiamento incessante che attraversa l'editoria, il settore del graphic novel negli anni duemila rappresenta una dinamica inconsueta: una rinascita, al contempo creativa e industriale. Si tratta di un processo le cui radici affondano negli anni novanta – lo scouting de L'Association e di Fantagraphics; i successi di Art Spiegelman, Frank Miller, Alan Moore, Marjane Satrapi; il rinnovamento dei supporti e dei formati; la spinta generazionale dei collettivi artistici; la legittimazione mediatica e intellettuale – ma la cui incisività ha per molti versi sorpreso sia gli operatori interni che quelli esterni. Uno dei campi più longevi dell'industria culturale, attivo dalla prima metà dell'Ottocento e già massificato all'epoca dell'avvento del cinema, si è trovato a vivere una mutazione che non ha eguali nella storia dei media. Una mutazione assai sfaccettata: simbolica, relativa agli immaginari veicolati e all'immagine percepita del medium; strutturale, che ne ha investito le forme organizzative, di configurazione della filiera e persino di lavoro; economica, che ne ha ridefinito i modelli di business, riuscendo – almeno finora – a compensare il declino nelle copie vendute con nuovi mix di prodotto, di prezzo e di politiche di licensing (cinema e tv in primis).

Il fumetto, con il fenomeno del graphic novel, ha dunque spostato il proprio baricentro e ha iniziato una progressiva transizione dalla periferia al centro del sistema editoriale. In questo viaggio, non ancora del tutto concluso, esso ha iniziato a parlare la lingua della (editoria) “libraria”, perdendo familiarità – non senza resistenze e nostalgie da parte di alcuni – con la lingua della (editoria) “periodica”. Gli effetti, inevitabilmente collegati alle differenze tra “cultura del libro” e “cultura dei giornali”, hanno prodotto un panorama di attori, linguaggi, intermediari, osservatori che continua ancora oggi a far apparire il graphic novel un settore di frontiera, in grado di indicare una nuova identità per un pur antico, se non ormai arcaico, settore industriale.

Il panorama italiano, in questo fenomeno, è senza dubbio tra quelli emblematici. E la mappatura che questo volume offre – in cinque opportuni capitoli, dedicati ai mestieri, agli editori, ai linguaggi, ai casi editoriali e a una manciata di questioni intese come carotaggi tematici – può consentire di orientarsi con lucidità all'interno della nuova geografia identitaria del fumetto nel nostro Paese.

Una corretta cartografia del graphic novel in Italia, infatti, non può che registrare le aree in cui il mutamento ha inciso nella natura sistemica – organizzativa, professionale, linguistica – del fumetto. Rispetto ai lunghi decenni di procedure e prassi sostanzialmente artigiane, l'editoria italiana di fumetto ha conquistato know-how professionali e funzionali tipici del lavoro editoriale, dotandosi di “mestieri” che raramente aveva messo in opera nel passato: il ruolo dell'editor e quello dell'addetto stampa, le specializzazioni della traduzione intesa spesso come vera e propria localizzazione, il coordinamento della produzione e quello della progettazione narrativa (soprattutto per i prodotti seriali, sempre più frutto di un team working strutturato e pianificato). Gli attori del sistema hanno avviato una compiuta analisi sugli elementi distintivi, in termini di posizionamento e vantaggi competitivi dei propri modelli di business, sempre meno simili fra loro. Gli autori, e i loro sparring partner editoriali, hanno elaborato nuove attenzioni per gli aspetti tecnici del lavoro, non solo adeguando i propri skills al digitale ma cercando vie propriamente italiane, talvolta davvero idiosincratice, all'espressione fumettistica.

La transizione da area periferica e artigianale ad ambito pertinente e in sintonia con i processi dell'editoria libraria non è ancora del tutto compiuta, come dimostrano (anche, sebbene non solo) i tassi di crescita economica del settore rispetto all'intero mercato editoriale. E i fenomeni di standardizzazione iniziano a farsi più visibili, in un progressivo allineamento del graphic novel alle tendenze – mode effimere incluse – dell'editoria in toto: dall'autofiction alla retromania, dall'urban fantasy alla commedia citazionista, dalle biografie di celebrity al multiculturalismo, dal cult generazionale alla manualistica motivazionale, dalla *chick lit* alla *ecofiction*. Ma quel che il graphic novel sarà nei prossimi anni non dipenderà, per il meglio come per il peggio, solo dalla sua crescente condizione di parte del sistema, bensì da quanto saprà anche continuare a

nutrire la propria indipendenza e specificità. Un carburante identitario che, come sempre, dipenderà anche dal contributo che sapranno dargli i nuovi, futuri operatori editoriali, primi figli di una transizione storica i cui esiti sono ancora largamente da disegnare.

MATTEO STEFANELLI



## PREMESSA

Non si può negare che oggi il graphic novel abbia acquistato una dignità letteraria che fino a poco tempo fa era inimmaginabile, ma allo stesso tempo continua a essere un mondo poco conosciuto. Chi sono gli editori del genere in Italia? Quali opere hanno fatto la storia del graphic novel? Da un punto di vista editoriale che cosa lo differenzia da un tradizionale libro di narrativa? Lo abbiamo scoperto sul campo frequentando il Master in Professioni e prodotti dell'editoria. Per sei mesi la nostra classe si è trasformata in una redazione che ha progettato e realizzato questo libro dalla prima all'ultima pagina, curandone ogni aspetto: idea, testi, editing, copertina, grafica e promozione.

Per prima cosa ci siamo rivolti ad autori e case editrici che ci hanno dato l'opportunità di raccogliere tavole originali e intervistare i protagonisti del settore, per scoprire le ragioni del successo di questo genere attraverso l'analisi di alcuni casi editoriali.

Nell'organizzare il materiale abbiamo voluto creare un percorso che conducesse il lettore alla scoperta del graphic novel. Per questo motivo nella prima sezione ci siamo occupati delle diverse figure professionali che operano nella creazione di questi prodotti, per poi passare, nella seconda sezione, ad approfondire alcune case editrici. I diversi aspetti linguistici, dalla traduzione alla trasposizione cinematografica, sono affrontati nella terza sezione. È proseguendo nella lettura che ci si imbatte in famosissimi casi editoriali, dall'iconico Hugo Pratt al recente successo di Zerocalcare. Giunto al termine del percorso, il lettore potrà osservare tutte le declinazioni di un genere per sua natura poliedrico e versatile: l'apertura al giornalismo, l'ingresso nelle scuole a sostegno dei ragazzi con disturbi dell'apprendimento e le incursioni nella narrazione biografica. Per quanto riguarda la disposizione dei saggi nelle singole sezioni, quando è stato possibile abbiamo adottato un criterio cronologico o alfabetico mentre laddove si sentiva la necessità di orientare il lettore abbiamo privilegiato una disposizione tematica.

L'obiettivo che ci ha guidato nello svolgere questo lavoro è stato quello di indagare non solo la superficie ma anche le profondità di questo fenomeno editoriale: non ci siamo affidati solamente all'ampia bibliografia esistente, ma abbiamo preferito creare un nostro patrimonio di testimonianze e fonti dirette che rendono originale e attuale questo volume.

Alla fine della lettura sarà impossibile non pensarla come Umberto Eco: «Se voglio divertirmi leggo Hegel, se voglio impegnarmi, leggo Corto Maltese».

GLI AUTORI-ALUNNI DEL MASTER