



## I PIÙ VENDUTI



1

I MIEI GIORNI ALLA  
LIBRERIA...Satoshi Yagisawa  
Feltrinelli

2

COME VENTO  
CUCITO ALLA...Ilaria Tuti  
Longanesi

3

LA CARROZZA  
DELLA SANTACristina Cassar Scalia  
Einaudi

## NOVITÀ

## Il Male non è qui della "iena" Pecoraro

È l'uomo più ricercato d'Italia, la Primula rossa latitante da 29 anni, il boss mafioso Matteo Messina Denaro, la figura chiave del primo libro scritto da Gaetano Pecoraro, la lena che da anni si occupa di malaffare e di ingiustizie. Il volume si intitola *Il male non è qui* (Sperling&Kupfer).



## CHINA SU CHINA

Il dono  
della  
scoperta

QUAL È il più bel dono che si può fare a chi possiede tutto? Ammettiamo l'esistenza di costui: ricco fino all'opulenza, sano e bello come un dio, o una dea ovviamente, amato e amabile. Oppure, se vogliamo porci su un altro piano, semplicemente sapiente di ogni dire e di ogni fare. Cosa potresti volergli regalare? Semplice: la scoperta. A chi non manca nulla, manca solo di scoprire ciò che gli manca. Ma la scoperta è un regalo impegnativo e non è neppure facile donarla. La scoperta è la figlia del caso e della volontà, dell'impegno e della fortuna. Ecco, se io potessi regalare qualcosa a chi, in merito all'arte sequenziale pensa di aver visto o letto tutto, donerei *Connie*, graphic novel scritta da Simonetta Caminiti e disegnata da Letizia Cadonici. Attenzione: *Connie* non è un'opera rivoluzionaria, tanto sotto il profilo narrativo che sotto quello grafico. Eppure, è qualcosa di nuovo, almeno per il mondo dell'arte sequenziale. E se qualche canonico volesse proprio affermare che non è neppure nuovo, oltre a non essere rivoluzionario, non si potrà negare che è una proposta che spacca, con intelligenza e capacità evocativa, i canoni narrativi a cui siamo abituati. *Connie* racconta una storia d'amore o più storie d'amore. I riferimenti citazionistici a L'amante di Lady Chatterley sono evidenti, ma tanto il lettore che è stato conquistato dal libro di Lawrence, tanto chi non ne ha mai sfogliato una pagina, non si accorgerà dei rimandi fino alla fine della lettura. Perché? Perché *Connie* è una storia che ti conquista come romanzo d'amore appassionante... come un romanzo d'amore e come tutto ciò che all'amore è collegato, ad un certo punto ti ubriaca di incertezza, contraddicendosi e spiazzandoti come fa quel sentimento a cui riusciamo a dare un nome ma non una forma. Simonetta Caminiti ha il dono della fluidità narrativa, non sbaglia un dialogo, non tradisce il lettore, né i suoi personaggi, in un gioco di labirinti emotivi di cui, forse, conosciamo l'uscita, ma che ci rifiutiamo di varcare. Letizia Cadonici è un vulcano grafico in eruzione: abbozza, dettaglia, gioca di ombre, sfuma, ci perde e ci ritrova vignetta dopo vignetta in una serie di esercizi di stile che affascinano. Le Trame di Circe fanno un gran esordio nel mondo del fumetto. Aspettiamo, entusiasti, di vedere come proseguirà questo cammino.

Andrea Mazzotta

## ICONE

Batman, da Gotham al Giappone  
tra un drink e una sfida a Fortnite

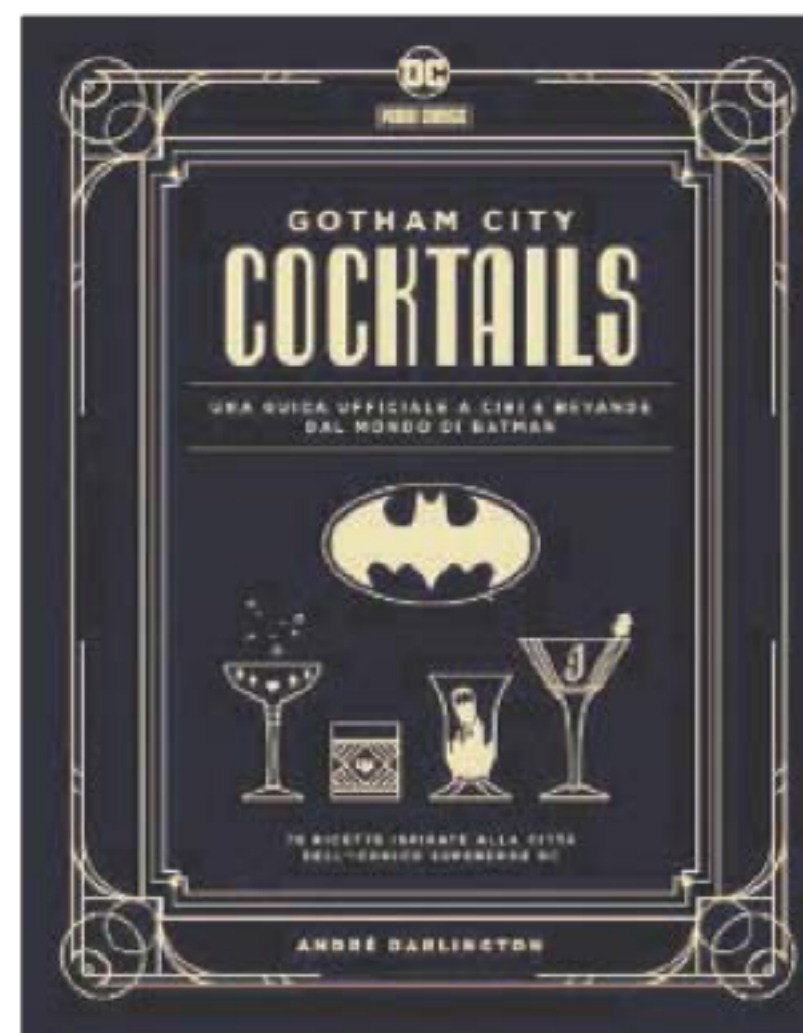
di ANDREA MAZZOTTA

Chissà cosa pensarono Bob Kane, accreditato come il creatore di Batman, e soprattutto Bill Finger, oggi indicato come co-creatore del personaggio e in realtà vero deus ex machina del Cavaliere Oscuro, quando strinsero nelle mani la loro copia di *Detective Comics 27*, albo su cui apparve per la prima volta il difensore di Gotham City. Chissà se hanno immaginato che un giorno uno dei più grandi semiologi dell'era contemporanea, Umberto Eco, avrebbe voluto quello strano personaggio in copertina del suo saggio più famoso, *Apocalittici e integrati*, nel quale proprio al rapporto tra Batman e il Conte di Montecristo, come archetipi narrativi, dedica intense pagine. Chissà cosa hanno immaginato quando assistettero alla prima di Batman, film del 1943 interpretato da Lewis Gilbert Wilson. E chissà cosa avrebbero potuto immaginare, oltre ottanta anni dopo che il parto delle loro fantasie crime e supereroistiche raggiunse la carta, se avessero potuto ammirare l'ultima pellicola dedicata al figlio di Martha e Thomas Wayne, interpretata dal gothic Robert Pattinson. Certo, Batman è diventato qualcosa di più grande di quanto chiunque, al momento della sua nascita, avrebbe potuto immaginare, trascendendo il linguaggio fumetto, e diventando icona capace di codificare una certa indomabile forza di volontà, che genera e ispira con facilità appassionati pronti a lanciarsi in acquisti di merchandising compulsivi. Batman, più di ogni altro personaggio, è entrato nella cultura di massa, tanto che se qualcuno decidesse di dedicare al crociato mascherato una rubrica dal titolo "Il nostro batman quotidiano" non avrebbe difficoltà a proporre un'inedita declinazione del figlio prediletto di Gotham City, ogni giorno. Già, Gotham City, la versione fumettistica di Chicago (anche se in realtà Gotham è uno dei soprannomi di New York City, citato ad esempio dallo scrittore Washington Irving, famoso per i suoi racconti *The Legend of Sleepy Hollow*), non è meno celebre del suo cittadino più illustre e ha acquistato



Il videogioco Fortnite con Batman

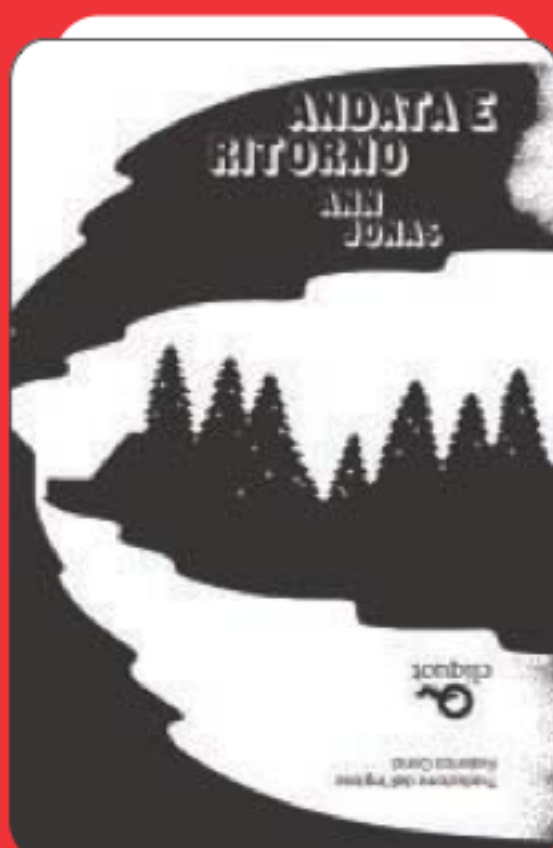
vita propria, capace di trascendere il supereroe oscuro. Gotham ha le sue strade, una serie televisiva dedicata, le sue regole e, ovviamente, i suoi drink, come illustrato nell'inebriante *Gotham City Cocktail*, un libro che contiene numerose ricette dedicate proprio ai tanti tipi di cocktail che si possono bere nei bar della città del Joker. Tra un Old Gotham e un Felice Fatale, passando per un Commissioner c'è solo l'imbarazzo della scelta. Pensare tuttavia che Batman sia un personaggio incapace di uscire dai confini della città che l'ha visto nascere è da folli, proprio come la pleora dei nemici che affronta ogni giorno Bruce Wayne. Esistono addirittura delle versioni giapponesi dei fumetti di Batman, cioè dei manga, realizzati da grandi autori come Kia Asamiya. Non si tratta della prima versione di Batman nata nel sol levante. Quel primato risale agli anni '60, stimolato dall'arrivo della mitica serie televisiva interpretata da Adam West sugli schermi del popolo



Il libro di ricette di cocktail di Gotham City

nipponico. In quel caso a prestare il proprio genio al personaggio Jiro Kuwata. Il Batman di Asamiya è, al tempo stesso, uguale e diverso da quello occidentale, dato che i meccanismi narrativi del fumetto giapponese sono molto diversi da quelle del fumetto mainstream supereroistico americano. Dalla carta al grande e piccolo schermo, sul bancone di un bar con un'oliva, in Giappone come in America. Non mancano i videogame. Batman è stato recentemente protagonista di un crossover, tra carta e digitale, diventando protagonista di Fortnite è un gioco di battaglia reale free-to-play con numerose modalità per ogni tipo di giocatore, compresa quella di indossare i panni del cavaliere oscuro. Insomma, Batman, pubblicato in Italia da Panini Comics, è un po' in ogni luogo, aspetto abbastanza naturale per un prodotto di cultura di massa. Perciò, se siete malvagi e folli, guardatevi le spalle. Altrimenti, buona bat-fruizione di un'icona irresistibile e irrefrenabile.

## LA BIBLIOTECA DEI RAGAZZI



La copertina del libro

Potremmo definirlo un libro palindromo irregolare, o un flip book, secondo una certa accezione del termine. Tuttavia il semplice tentativo di inquadrare in un contesto un'opera estremamente particolare come *Andata e Ritorno* di Ann Jonas, pubblicata dalla coraggiosa casa editrice Clouquot è di per sé un azzardo. Il libro, vincitrice del New York Times - Best Illustrated Book of the Year nel 1983, è ad oggi ancora splendidamente attuale, ricco di fascino e suggestioni, anche grazie a un sapiente uso del bianco e del nero. Il volume si legge due volte: la prima in un senso, e la seconda, arrivati alla fine della let-

Nel libro di Jonas l'andata  
e il ritorno di un viaggio

tura, capovolgendolo, nel senso inverso. Il tutto si muove su due piani lettura, grafici, contemporanei e sovrapposti, che con un gioco di prospettive, di inganni percettivi, raccontano con gli stessi disegni due storie diverse, l'andata e il ritorno di un viaggio. Il libro illustrato narra una storia molto semplice, strumentale all'esperimento grafico, che richiama i canoni di un certo stile psichedelico degli anni '70, rielaborati in una chiave evocativa

temporalmente successiva attraverso all'annichilimento del colore, e lo strumento dei giochi di ombre solide. Perché questo libro merita di far parte della biblioteca di un lettore in erba? Semplicemente perché contiene un insegnamento molto importante, per il neofita appassionato di storie, cioè come nel reale tutto sia molto relativo, quanto l'occhio possa ingannare la mente e come, a volte, cambiando semplicemente punto di vista, le

cose acquisiscano un aspetto e un valore completamente diverso. Le edizioni Clouquot, a cui va riconosciuto una cura cartotecnica dei propri volumi di alto livello, continuano a confermarsi realtà editoriale che ama sperimentare, capace di scoprire e riscoprire antichi, ma mai vecchi, tesori dell'editoria per ragazzi e di proporli con un'ottima veste grafica sul mercato italiano, per quei lettori, giovani o anche no, che non si accontentano di un libro che non sia, anche narrativamente e editorialmente parlando, meno che entusiasmante. Raccomandato.

a. ma.

© RIPRODUZIONE RISERVATA