



Extrait du Close-Up.it - storie della visione

<https://www.closeup-archivio.it/the-passenger-graphic-novel>

# The Passenger [graphic novel]

- RECENSIONI - LIBRI -



Date de mise en ligne : giovedì 8 dicembre 2016

---

Close-Up.it - storie della visione

---

Qual è la **differenza tra fumetto e graphic novel**? Wikipedia fornisce alcune opzioni: *graphic novel*: espressione artistica/comunicativa che appartiene alla famiglia del fumetto (immagini e nuvolette - "balloon" in inglese - e riquadri descrittivi narrativi, tipo ambientazione o passaggi di tempo). Romanzo grafico, in una traduzione letteraria, assume un'accezione letteraria. Un **romanzo grafico** nasce direttamente per il mercato librario, senza pre-pubblicazioni in albo o serializzazioni; è un'opera compiuta che contiene una sua unità narrativa, racconta un'unica storia completa, con un inizio, un centro, una fine, in un unico volume. Si rivolge a un pubblico adulto, con una storia drammatica e senza compromessi e censure.

Questa premessa è utile davanti a "*The passenger*", edito da **Tunuè**, perché viene naturale chiedersi cosa sia nata prima, se la sceneggiatura della storia o l'esigenza del disegno. **Carlo Carlei** (*Romeo & Juliet* e serie tv come *Padre Pio* e *Ferrari*) è regista affermato negli Stati Uniti, meno seguito in patria: si percepisce il divertimento ma, in parte, il senso profondamente personale di rivalsa, nello scegliere di raccontare una storia che, ha nelle sue trame, un che di mitologico, quasi biblico ma che, a conti fatti, è il sottaciuto del nostro Paese da un tempo imbarazzante che ha colmato la misura da troppo.

"*The passenger*" è un *graphic novel* gestito come una pellicola cinematografica (e tale infatti diventerà proprio con la regia di Carlei), dai tagli delle inquadrature, alla scelta di genere - una sorta di **noir all'italiana** - alla fotografia notturna di ambientazione poliziesca ma politica. Carlei, autore dello script (in collaborazione con **Marco Rizzo** e disegnato da **Lelio Bonaccorso**), trae la materia narrativa delicata dalla sua origine siciliana di emigrato, in età già adulta, in America, come il protagonista **James Sutton**. I disegni di Rizzo e Bonaccorso rappresentano con tecnica naturalistica le vicende avventurose dei due protagonisti, James e Don Masino, uno contro l'altro nel classico binomio buono contro cattivo. Ma la **Mafia**, ahì noi, spesso manda a soqquadro l'ordine delle cose, la moralità delle persone, la dualità virtuosa dei comportamenti umani.

**Tra Scorsese e "La piovra"**, passando dalla politica italiana degli ultimi vent'anni e più, un messaggio di vendetta personale radicato nel tempo di stampo statunitense, il fumetto (si può dire? forse no) **appassiona, coinvolge e anche diverte** (nei limiti di quello che una storia del genere può fare) il lettore, fino al colpo di scena delle ultime pagine. Tramite inserti "virtuali" esterni, quali la televisione che trasmette il tg in autogrill o la visione di *History Channel* sull'aereo di linea, si introduce la viva e calda materia della Mafia nell'esistenza delle vite comuni. Partiamo subito *in medias res*, James e Juliet, sua moglie incinta, vengono presi in ostaggio, separatamente, da malavitosi. Il nostro protagonista si ritrova in macchina il boss della mafia appena evaso, don Masino. In continua alternanza tra piani totali su paesaggi bellissimi della Sicilia - dalla città di Palermo, alle saline di Trapani, alla spiaggia di Mondello, alla Vucciria - con piani claustrofobici nella vettura, e primi piani quasi grandangolari deformanti del boss e dell'uomo che guida, la vicenda si dipana in maniera lineare per tre quarti della storia: inseguimenti, sgozzamenti, preti, generi, parenti corrotti, parole come dignità e coraggio usate fuori dai canoni universalmente condivisi, ma solite nel linguaggio della mala fatta di *pizzini*, taglieggiamenti e violenza.

La trama di base è classica, come un film western o un romanzo scritto sulla mafia siciliana. Metafore letterarie, flash-back in bianco e nero, frasi apodittiche in dialetto, eventi truculenti portano ad un finale da *revenge movie* tanto amato da Hollywood negli ultimi anni. Le pagine scorrono sotto l'occhio del lettore con ritmo serrato e dinamico tramite colpi di scena e *suspence* tirata come una freccia dritta al bersaglio. Chiuso il volume alla parola '*the end*', in bocca resta l'amarrezza immancabile di un presente che pare uscito da un romanzo di **Mario Puzo** ma invece è reale, avallato da decenni di accondiscendente connivenza politica italiana. Allarmante e agghiacciante panorama senza speranza. Tosto e difficile da mandar giù. Forse l'unica opzione, dopo la lettura, resta una ubriacatura stordente. O una rivoluzione impossibile. Qui come altrove.

*Post-scriptum* :

## The Passenger [graphic novel]

---

**Autori:** Carlo Carlei (soggetto e sceneggiatura), Marco Rizzo (adattamento) e Lelio Bonaccorso (disegni)

**Titolo:** *The Passenger*

**Editore:** Tunuè

**Collana:** Prospero's Books

**Dati:** 176 pp. a colori; dimensioni 18X27 cm; cartonato

**Anno:** 2016

**Prezzo:** 19,90 Euro

**Isbn:** 9788867902118

**webinfo:** [Scheda libro su sito editore Tunuè con possibilità di acquisto scontato del 15%](#)