

La storia di Harari nel linguaggio dei comics

Youval Noah Harari, David Vandermeulen, Daniel Casanave
Sapiens. La nascita dell'umanità. Graphic novel
Bompiani, Milano 2020

Parole chiave

Fumetti, storia, divulgazione

Stefano Cristante è docente di Sociologia dei processi culturali all'Università del Salento (Dipartimento di Storia, società e studi sull'uomo) (stefano.cristante@unisalento.it).

Nel 2011 lo storico israeliano Youval Noah Harari (nato nel 1976, dal 2012 brillantissimo componente della Young Israeli Academy of Sciences), scrisse in ebraico il volume *Sapiens: a brief history of humankind*. Da allora quel libro è stato tradotto in decine di lingue, è diventato uno dei testi più influenti del secondo decennio del XXI secolo e il suo autore uno degli intellettuali più noti del pianeta. Ora esce per Bompiani,

l'editore italiano di Harari, un voluminoso *graphic novel* intitolato *Sapiens. La nascita dell'umanità*, già pubblicato in inglese e in francese, con testi dello stesso Harari, coadiuvato dallo sceneggiatore David Vandermeulen e disegni di Daniel Casanave (che firma anche la copertina). Si tratta del primo volume (ma ne sono annunciati altri) di un'opera in cui l'arte fumettistica si aggiunge a una narrazione saggistica che ha già dimostrato

la propria efficacia. Perché allora proporre un best-seller saggistico in forma di fumetto? Ho avuto modo di leggere sia il saggio sia il *graphic novel*. Si potrebbe pensare che quest'ultimo sia dedicato al pubblico più giovane, maggiormente a proprio agio tra le vignette, ma c'è dell'altro. La narrazione grafica ricalca le acquisizioni del saggio di Harari, tuttavia l'uso del fumetto cambia l'esperienza della lettura. Non solo perché l'insieme delle vignette riesce a delineare storie che consentono un'immissione più emozionante all'interno delle idee di Harari, ma perché le idee stesse dello storico escono potenziate dalla loro raccolta nei dialoghi di cui sono protagonisti i *balloon*, cioè i "fumetti" veri e propri, che esercitano il ruolo di evidenziatori di informazioni, concetti e argomentazioni scientifiche, spesso accompagnati da didascalie rettangolari che sintetizzano i passaggi più delicati del testo.

Alcuni esempi: la pagina d'esordio del volume rappresenta l'avatar fumettistico dello stesso Harari seduto su una poltrona con un libro in grembo. Le sue parole sono racchiuse in un paio di *balloon*:

"Circa 14 miliardi di anni fa, materia, energia, tempo e spazio scaturirono dal Big Bang".

"La storia di queste caratteristiche fondamentali del nostro universo si chiama fisica".

Nella pagina seguente c'è spazio per tre vignette, che accompagnano queste didascalie:

"Circa 300.000 anni dopo la loro comparsa, materia ed energia cominciarono a fondersi in strutture complesse che chiamiamo atomi".

"Gli atomi si combinarono in seguito in molecole".

"La storia degli atomi, delle molecole e delle loro interazioni prende il nome di chimica".

"Quasi 4 miliardi di anni fa, sul pianeta Terra, certe molecole si combinarono in strutture particolarmente grandi e complesse: gli organismi".

"La storia degli organismi si chiama biologia".

"Infine, circa 70.000 anni fa, un particolare tipo di organismo – gli esseri umani – cominciò a creare strutture ancora più elaborate: le culture".

"Lo sviluppo delle culture umane prende il nome di storia".

Le vignette vivono nello sguardo del lettore viaggiando in un mondo più ricco della sola scrittura. Le immagini a fumetti interloquiscono con i testi, rendendo l'esistenza di questi ultimi più viva dell'impaginazione scritta. Senza dubbio si tratta di una mossa tipica del fumetto: il racconto della storia parte proprio con l'avvento del personaggio-Harari, che personalizza fin dalla prima pagina la narrazione, spingendo il lettore a riferirsi a un soggetto che racconta. In questo modo l'attenzione si fa più acuta, perché sollecitata da una pratica spettacolare. Si tratta di una spettacolarizzazione autoriale molto diversa da quella che avviene attraverso un medium come la televisione: la tv agisce per convertire i portatori di contenuti (anche scientifici) in star audiovisive, possibilmente usando la logica della contrapposizione tra posizioni e tra scienziati. Un esempio eloquente della *media logic* sulla scienza si è manifestato con la presenza di virologi, epidemiologi e infettivologi nei talk-show dell'era Covid-19, spesso protagonisti di conversazioni caotiche e tutt'altro che pacifiche. Il fumetto modula invece l'aura spettacolare dello

scienziato e la rende felicemente "leggera", accostandole via via altri personaggi trasposti dalla realtà alle pagine del *graphic novel*.

Ecco perciò apparire fin dalle prime pagine Zoe, nipote di Harari, ragazzina piena di domande e di desideri "cognitivi". E poi il prof. Robin Dunbar, illustre antropologo e primatologo britannico, celebre per aver studiato il limite del numero delle relazioni umane gestibili da un individuo (circa 150, il cosiddetto "Dunbar's number"). A Dunbar – ringraziato alla fine del volume per "aver cortesemente accettato di comparire come personaggio" – toccherà il non facile compito di spiegare in poche vignette quali sono le caratteristiche della comunicazione umana che la rendono la capacità più "speciale" dei *Sapiens*, e come gli esseri umani siano arrivati a inventare il pettegolezzo, "attività discutibile ma essenziale perché grandi numeri di individui possano cooperare" (p. 78). Ecco il testo di una spassosa tavola disegnata con un esplicito riferimento allo stile di Norman Rockwell:

Credete veramente che i professori di storia parlino delle cause della Prima Guerra

mondiale quando pranzano insieme? O che durante le conferenze scientifiche i fisici nucleari approfittino delle pause caffè per parlare dei quark? È molto più probabile che spettegolino della prof che ha scoperto che suo marito la tradisce, o della discussione o delle voci su un collega che ha usato i fondi per la sua ricerca per comprarsi una Lexus. I pettegolezzi di solito si concentrano su ciò che non va. Servono a far rispettare le norme sociali e a mantenere la coesione di gruppo (p. 79).

Nelle vicende grafiche di *Sapiens* c'è spazio però anche per altri personaggi, scienziati di sola sostanza fumettistica, come la biologa indiana Saraswati e l'antropologa brasiliana Duarte, o ancora l'archeologo padre Klüg. Insieme ad Harari, a Dunbar e a Zoe questi personaggi di fantasia riescono a proiettare il lettore nelle vortuose epifanie della scienza, facendo in modo che le acquisizioni della ricerca escano in vignette che rappresentano convegni e conferenze, lezioni e dibattiti. Il contenuto del saggio di Harari ne esce intatto, anzi rafforzato dalla movimentazione

grafica e narrativa della logica fumettistica. Ne esce intatta la presa di distanza dalle teorie del passato che interpretavano *Homo sapiens* come la specie umana verso cui puntava tutta l'evoluzione, presentando al contrario le diverse specie umane (*Homo erectus*, *Homo neanderthaliensis*, eccetera) nei loro aspetti vitali e creativi spesso misconosciuti. E soprattutto ne esce intatta e autorevole l'idea che il *Sapiens* abbia finito per sopravvivere e per affermarsi grazie alla capacità di saper dar vita a un'organizzazione efficiente anche di fronte alla crescita del numero degli individui della specie. Cioè all'abilità di cooperare grazie all'invenzione di realtà immaginarie trattate come vive ed influenti (religioni, monete, imprese, ideologie, eccetera).

In definitiva, il *graphic novel* di *Sapiens* dimostra che il fumetto è un mezzo di comunicazione super-duttile, capace di raccontare storie e stati d'animo, ma in grado anche di restituire alla scienza un'atmosfera narrativa che cattura il lettore, avvicinandolo a una comprensione effettiva della storia delle idee, non importa quanto impegnative.